



ISTITUTO COMPRENSIVO 19

SCUOLA PRIMARIA “MARIO LONGHENA”

ANNO SCOLASTICO 2015-2016

PROGRAMMAZIONE / PIANO DI LAVORO

CLASSI SECONDE

Insegnanti

2A - Antonella Anselmi, Stefania Zanini

2B - Laura Minelli, Gaetanfabio Campo

2C - Francesca Maragliulo, Irene Orsi

NOVEMBRE 2015

Indice

1 - Premessa

2 - Analisi della classe (allegato al registro di ogni classe)

3 - Obiettivi di apprendimento in relazione ai traguardi per lo sviluppo delle competenze e contenuti

4 - Metodologia

5 - Attività di arricchimento dell'offerta formativa

6 - Strategie d'intervento personalizzate

7 - Verifica e valutazione

1 - Premessa

Come team di insegnanti della scuola "Longhena" abbiamo da tempo scelto di formulare una programmazione per obiettivi di apprendimento, ritenendola strumento di lavoro snello e flessibile, utile e fruibile nella pratica quotidiana

Questa scelta è frutto di un importante confronto, che ci ha visti impegnati ogni volta che un nuovo documento ufficiale del Ministero ha richiesto una revisione ed un aggiornamento degli strumenti di lavoro indispensabili alla progettazione e all'attività didattica.

Le Indicazioni Nazionali per il Curricolo del primo ciclo d'istruzione, inclusi nel Numero speciale 2012 degli "Annali della Pubblica Istruzione" contengono, negli ampi capitoli iniziali, gli obiettivi formativi che il nostro Istituto ha poi rielaborato, inserendoli, a premessa, nel POF redatto lo scorso anno scolastico.

Le stesse indicazioni definiscono i traguardi per lo sviluppo delle competenze ed i relativi obiettivi di apprendimento a cui ogni nostra programmazione fa riferimento, nella considerazione della libertà d'insegnamento, degli stili personali e del concetto di cultura che ogni insegnante ha sviluppato.

Citiamo volentieri il Ministro Francesco Profumo, nella sua lettera di accompagnamento agli Annali, quando afferma che " Non ci aspettiamo un atteggiamento di mera applicazione di queste Indicazioni, certamente non coerente con il principio dell'autonomia responsabile, ma un dialogo aperto sul senso del fare scuola, sull'esigenza di innovare le pratiche didattiche. . . "

Uno dei frutti più importanti del nostro confronto è la convinzione, e la conseguente pratica, che il metodo della Ricerca/Azione, come modello di ricerca applicata e come prassi quotidiana, sia la forma di intervento formativo più interessante, più efficace e, soprattutto

più utile attualmente a disposizione dei docenti di ogni ordine di scuola, ed in maniera evidente e documentabile nella scuola del primo ciclo di istruzione.

La Ricerca/Azione, nasce nella scuola belga e francese ed è teorizzata da Jean Pierre Pourtois. In Italia è stata portata avanti principalmente da Cesare Scurati e Andrea Canevaro. Nell'ambito del processo/progetto formativo, permette a tutti i soggetti coinvolti di essere "attori" del processo stesso, in una "circolarità" (C. Scurati) per cui la ricerca si genera attraverso l'azione e l'azione di cambiamento attraverso la ricerca.

I punti qualificanti la R/A indicano che:

- le procedure di una R/A si definiscono nel corso della ricerca - azione educativa - perché dipendono dalla natura dell'oggetto indagato;
- le conoscenze si producono nel momento stesso dell'azione educativa;
- i ricercatori sono coinvolti nella ricerca come soggetti e come oggetti e i loro vissuti sono tenuti in considerazione;
- nel corso di una R/A i soggetti/oggetti di indagine subiscono un cambiamento;
- la valutazione avviene in itinere per poter eventualmente ampliare l'indagine sull'oggetto.

La R/A è quindi un processo di insegnamento/apprendimento/formazione in continuo divenire e perciò non soggetto a schemi pre-ordinati e pre-stabiliti.

Tenuto conto di queste premesse riteniamo ancora valida la scelta di programmare per obiettivi educativi - macroobiettivi per grandi aree di apprendimento e sottobiettivi specifici - a cui aggiungiamo i contenuti culturali e didattici (conoscenze e abilità) e le metodologie - attraverso i quali ogni studente raggiungerà gli obiettivi programmati.

Non riteniamo utile, (anzi, nella pratica della R/A è addirittura, per definizione, impossibile) la costruzione di Unità di Apprendimento, definite al di fuori del reale processo educativo. Abbiamo trovato cervellotici e inutilmente verbosi i documenti di altre istituzioni che le contengono, dove la differenza fra obiettivi formativi, obiettivi di apprendimento e unità di apprendimento dipende solamente dall'uso che si fa del verbo - all'infinito o all'indicativo presente - e dei sostantivi - astratti o concreti.

Pensiamo che la vera ricerca, nelle classi, e la verifica degli esiti nella discussione siano molto più importanti che l'esplicitare una previsione dettagliatissima di ogni singola, minima, azione didattica.

3 - Obiettivi di apprendimento in relazione ai traguardi per lo sviluppo delle competenze e contenuti

ITALIANO

1.1 Ascoltare, comprendere e comunicare oralmente

- 1.1.1 Ascoltare e comprendere le consegne per svolgere l'attività didattica proposta.
- 1.1.2 Seguire l'attività collettiva.
- 1.1.3 Raccontare esperienze personali rispettando l'ordine cronologico e logico.
- 1.1.4 Esprimersi in modo sufficientemente chiaro e corretto.
- 1.1.5 Intervenire in modo ordinato e pertinente in una conversazione.
- 1.1.6 Riferire correttamente gli elementi di un racconto.
- 1.1.7 Descrivere cose, animali, persone, personaggi e semplici situazioni.

1.2 Leggere e comprendere diversi tipi di testo

- 1.2.1 Conoscere e saper leggere i diversi caratteri.
- 1.2.2 Leggere un brano noto in modo scorrevole e corretto.
- 1.2.3 Leggere un brano a prima vista rispettandone la punteggiatura.
- 1.2.4 Comprendere il contenuto di brani letti e rielaborarlo con parole proprie.
- 1.2.5 Comprendere il significato delle parole dal contesto del brano letto.

1.3 Produrre e rielaborare testi scritti

- 1.3.1 Saper scrivere semplici frasi autonomamente.
- 1.3.2 Scrivere un semplice testo autonomamente.
- 1.3.3 Inventare una storia con elementi dati.
- 1.3.4 Descrivere per iscritto semplici situazioni.
- 1.3.5 Riscrivere semplici brani modificando uno o alcuni elementi (personaggi, luoghi, tempo, ecc.).
- 1.3.6 Scrivere un dettato senza commettere omissioni e/o errori.
- 1.3.7 Usare nella scrittura il corsivo, lo script e lo stampato maiuscolo.

1.4 Riconoscere nel linguaggio orale e scritto strutture morfosintattiche e lessicali

- 1.4.1 Saper usare i segni di punteggiatura più comuni.
- 1.4.2 Saper operare alcune semplici espansioni della frase nucleare.
- 1.4.3 Individuare in una frase o testo il verbo come azione.
- 1.4.4 Riconoscere il nome ed individuarne genere e numero.
- 1.4.5 Individuare ed usare gli articoli.
- 1.4.6 Effettuare giochi linguistici (di cambio, anagrammi, rime, etc.).

ITALIANO CONTENUTI

- Conversazioni guidate.
- Ascolto di letture di vario genere.
- Ascolto di vari messaggi.
- Ascolto di produzioni teatrali.
- Le regole per un'interazione ordinata ed efficace.
- Gli elementi della comunicazione: mittente/messaggio/destinatario.
- L'ordine alfabetico.
- I caratteri di scrittura: stampato maiuscolo, script, corsivo.
- Lettera maiuscola.
- Le lettere C e G e i loro suoni.
- Parole con C – G seguite da vocale.
- Parole con CHI/CHE, GHI/GHE.
- Trigrammi e digrammi: SCI/SCE, GLI, GN.
- Parole con: MB/MP.
- Parole con raddoppiamento consonantico: le doppie.
- Fonemi complessi.
- Divisione in sillabe.
- L'accento.
- La punteggiatura.
- Frasi coerenti.
- Gli elementi del testo narrativo: personaggi, luoghi, tempi e fatti.
- La struttura del testo: introduzione/svolgimento/conclusione.
- I nessi temporali.
- I nessi di casualità.
- Le descrizioni di oggetti, persone, animali, ambienti.
- Il racconto d'esperienza.
- Il testo fantastico.
- Il testo regolativo.
- il testo teatrale.
- Le categorie del nome.
- C'è, ci sono / c'era, c'erano.
- Articolo determinativo e indeterminativo.
- La concordanza nome-articolo.
- Gli articoli apostrofati.
- E/E'.
- L' "h" nel verbo avere.
- Uso di A/HA, O/HO, AI/HAI, ANNO/HANNO.
- La concordanza nome/articolo in base al genere e al numero.
- I plurali particolari.
- Formule per inviti e avvisi.
- Formule augurali per bigliettini e cartoline natalizie.
- Famiglie di parole: parole derivate, parole composte, parole alterate
- Uso di QU/CU/CQU.
- Caratteristiche fisiche di animali fantastici e reali.

- Aggettivi qualificativi: concordanza genere e numero con il rispettivo nome.
- Il verbo nella frase semplice.
- Frase/non frase: gruppo del soggetto/gruppo del predicato.
- Frase nucleare e frase espansa.
- Le azioni.
- Le categorie temporali del verbo: passato, presente, futuro.
- Conte, filastrocche, poesie in rima.
- Figure di suono: rima baciata, alternata, sciolta.
- Struttura di filastrocche e poesie: verso, strofa.

LINGUA INGLESE

ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)

2.1 Comprendere brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.

2.1.1 Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia, pronunciate lentamente e chiaramente.

2.2 Descrivere oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

2.2.1 Produrre frasi riferite a oggetti, luoghi, persone e situazioni note.

2.3 Comunicare nel gioco attraverso espressioni e frasi memorizzate e lo scambio di informazioni semplici.

2.3.1. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare utilizzando frasi memorizzate.

LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)

2.4 Comprendere brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.

2.4.1 Comprendere parole e semplici frasi accompagnate preferibilmente da supporti visivi o sonori.

SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

2.5 Descrivere per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

2.5.1 Scrivere parole e completare semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali.

CONTENUTI

Lessico relativo a:

- colours;
- numbers 0 - 20;
- school (pen, pencil, book...);
- family;
- clothes (hat, jumper, trousers, shoes, t-shirt, skirt, socks);
- animals (dog, snake, bird, cat, rabbit, frog, fish, bee, butterfly, duck...);

- body and face (head, arms, legs, feet...);
- food (apples, sandwiches, orange juice, bananas, water, pizza, cheese, ice-cream...)
- toys
- weather
- Halloween ,Christmas, Easter

Forme linguistiche:

- “How old are you?”
- ”What colour is it?” ...”It’s yellow”
- “Where’s (mum)?” ...”He’s/She’s in the garden”
- “I have got...”
- “What is it?”
- “How many (legs)?”
- “What’s your favourite...?” ...”My favourite food is...”
- “I like/ I don’t like”
- I’m wearing...

MATEMATICA

3.1 Riconoscere, rappresentare e risolvere problemi

- 3.1.1 Comprendere il testo di un problema.
- 3.1.2 Interpretare il significato di un testo scritto con l'aiuto di una rappresentazione grafica
- 3.1.3 Usare modelli matematici (logici, aritmetici, grafici) per rappresentare le relazioni espresse.
- 3.1.4 Individuare i dati essenziali per la soluzione di un problema.
- 3.1.5 Identificare, in un problema che ne è privo, la domanda corretta.
- 3.1.6 Individuare le operazioni, aritmetiche e non, che permettono di risolvere il problema
- 3.1.7 Verificare la verosimiglianza dei risultati.
- 3.1.8 Strutturare le informazioni e le operazioni secondo uno schema chiaro.
- 3.1.9 Elaborare testi di problemi, partendo da situazioni vissute e da rappresentazioni grafiche.

3.2 Padroneggiare abilità di calcolo orale e scritto

- 3.2.1 Leggere e scrivere e rappresentare i numeri naturali entro il 100.
- 3.2.2 Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100.
- 3.2.3 Confrontare, ordinare i numeri naturali entro il 100.
- 3.2.4 Comprendere il significato del sistema di numerazione posizionale e l'importanza dello zero.
- 3.2.5 Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna.
- 3.2.6 Eseguire addizioni e sottrazioni con un cambio.
- 3.2.7 Acquisire il concetto di moltiplicazione attraverso vari approcci
- 3.2.8 Costruire e memorizzare tabelle di moltiplicazione.
- 3.2.9 Eseguire moltiplicazioni con moltiplicatore di una cifra.
- 3.2.9 Avviare al concetto di divisione
- 3.2.10 Eseguire divisioni con il divisore di una cifra
- 3.2.11 Calcolare la metà e il doppio.

3.3 Operare con figure geometriche, grandezze e unità di misura

- 3.3.1 Comunicare la posizione di oggetti nello spazio sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altri elementi, utilizzando correttamente gli organizzatori spaziali.
- 3.3.2 Conoscere i concetti di: regione, mappa, confine; linea aperta, chiusa, semplice, intrecciata.
- 3.3.4 Rappresentare graficamente un percorso e descriverlo oralmente.
- 3.3.5 Eseguire percorsi risolutivi di semplici giochi topologici.
- 3.3.6 Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche
- 3.3.7 Individuare simmetrie in oggetti e figure date.
- 3.3.8 Conoscere l'idea base del concetto di misura e di unità di misura, limitatamente alla lunghezza.

3.4 Utilizzare semplici linguaggi logici.

- 3.4.1 Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune.
- 3.4.2 Operare con insiemi: unione, complementazione, intersezione, prodotto cartesiano, applicati in situazioni problematiche.
- 3.4.3 Usare correttamente connettivi logici e quantificatori.
- 3.4.4 Usare in modo corretto le espressioni certo/incerto/possibile/impossibile.
- 3.4.5 Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi, tabelle.
- 3.4.6 Costruire una sequenza di istruzioni con un criterio logico (diagramma di flusso).

MATEMATICA CONTENUTI

- Situazioni problematiche di tipo aritmetico.
- Situazioni problematiche di tipo logico.
- Problemi con più soluzioni.
- Problemi con dati carenti.
- Problemi con dati contraddittori.
- Problemi impossibili.
- Scrittura posizionale dei numeri.
- Composizione e scomposizione dei numeri
- Numerazioni in ordine crescente e decrescente.
- Successioni numeriche.
- I simboli $> < =$.
- Calcolo orale e strategie di calcolo.
- Addizioni e sottrazioni in riga e in colonna con e senza cambio.
- Multipli di numeri.
- La moltiplicazione come addizione ripetuta.
- La moltiplicazione come schieramento.
- La moltiplicazione come raggruppamento.
- La tavola pitagorica.
- Moltiplicazioni in colonna con e senza cambio.
- La divisione come ripartizione e
- La divisione con gli schieramenti.
- Indicatori spaziali
- Percorsi, mappe, labirinti.
- Il piano cartesiano.
- Figure geometriche piane e solide.
- Linee e loro classificazione.
- Misure arbitrarie.
- Classificazioni.
- Insiemi, sottoinsiemi, insiemi e sottoinsiemi equipotenti, intersezioni, sottoinsiemi complementari.
- Relazioni.
- Tabelle, piano cartesiano, tabelle a doppia entrata.
- Elementi delle rilevazioni statistiche.
- Situazioni certe e incerte.

SCIENZE

4.1 Osservare, porre domande, fare ipotesi e verificarle

- 4.1.1 Osservare usando tutti i sensi.
- 4.1.2 Ordinare e classificare oggetti secondo un criterio assegnato.
- 4.1.3 Rilevare un rapporto di causa-effetto.
- 4.1.4 Descrivere in modo completo un oggetto, un elemento, un evento.
- 4.1.5 Confrontare gli oggetti e rilevarne le differenze e le affinità.
- 4.1.6 Relazionare secondo criteri spaziali e temporali.
- 4.1.7 Ipotizzare comportamenti di corpi o di sostanze in situazioni particolari.
- 4.1.8 Ricercare metodi di indagine possibili.
- 4.1.9 Verificare in modo pratico quanto ipotizzato.
- 4.1.10 Trarre conclusioni osservando comportamenti, reazioni, modificazioni.

4.2 Riconoscere e descrivere fenomeni fondamentali del mondo fisico, biologico.

- 4.2.1 Riconoscere le caratteristiche fondamentali di un oggetto: forma, colore, dimensione, materiale e consistenza.
- 4.2.2 Riconoscere le proprietà più significative dei singoli materiali: solidi, liquidi, aeriformi.
- 4.2.3 Raggruppare i materiali secondo caratteristiche comuni (metalli, rocce, legno, plastiche).
- 4.2.4 Riconoscere le proprietà delle sostanze: odore, sapore, densità, colore.
- 4.2.5 Osservare che certe modificazioni sono reversibili e altre no.
- 4.2.6 Riconoscere le caratteristiche delle piante.
- 4.2.7 Riconoscere le parti della pianta e del fiore.
- 4.2.8 Distinguere gli esseri viventi dagli elementi inanimati.
- 4.2.9 Raccogliere e organizzare correttamente i dati relativi a un fenomeno osservato.
- 4.2.10 Registrare i dati relativi a un fenomeno osservato con: disegni, tabelle a doppia entrata e grafici.

4.3 Progettare e realizzare esperienze concrete ed operative

- 4.3.1 Manipolare correttamente vari tipi di materiale.
- 4.3.2 Utilizzare appropriatamente gli strumenti e i materiali necessari a effettuare semplici esperimenti.

SCIENZE CONTENUTI

- Caratteristiche e proprietà di oggetti e materiali.
- Solidi, liquidi e gas.
- L'acqua.
- Le trasformazioni dell'acqua.
- Il ciclo dell'acqua
- I viventi.
- Il mondo vegetale e animale.
- Le parti di una pianta.
- Semina e germinazione
- I cicli naturali.
- L'igiene personale.
- L'alimentazione.

TECNOLOGIA

5.1 Riconoscere e descrivere aspetti fondamentali del mondo tecnologico.

- 5.1.1 Osservare e descrivere oggetti, strumenti, macchine d'uso comune (forbici, bilancia...).
- 5.1.2 Riconoscere le proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti.
- 5.1.3 Rappresentare oggetti con disegni e modelli.

5.2 Progettare o realizzare esperienze concrete in campo tecnologico.

- 5.2.1 Realizzare un'esperienza concreta di semina nell'orto.
- 5.2.2 Usare gli attrezzi da giardinaggio e capirne la funzione.

5.3 Utilizzare semplici linguaggi informatici.

- 5.3.1 Conoscere la macchina e gli elementi che la compongono.
- 5.3.2 Usare alcuni software didattici.

TECNOLOGIA CONTENUTI

- Gli oggetti, gli strumenti e le macchine.
- Progetti di semplici oggetti e realizzazione.
- Semplici giochi e brevi scritture al computer.

STORIA

6.1 Orientarsi e collocare nel tempo fatti ed eventi

6.1.1 Conoscere le principali scansioni del tempo ciclico (giorno, settimana, mesi e stagioni).

6.1.2 Distinguere e ordinare la successione temporale di due o più eventi.

6.1.3 Cogliere il rapporto di causa-effetto tra eventi.

6.1.4 Comprendere che due o più eventi possono accadere nello stesso tempo (contemporaneità).

6.1.5 Confrontare e rilevare la diversa durata di eventi.

6.1.6 Conoscere ed utilizzare strumenti di misura del tempo.

6.2 Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche

6.2.1 Utilizzare tracce e indizi per la ricostruzione di una storia.

6.2.2 Ordinare in sequenza logico-temporale eventi appartenenti alla propria esperienza.

6.2.3 Ricostruire una storia attraverso l'uso di fonti adeguate.

6.2.4 Comprendere la relazione tra tempo e memoria personale.

6.2.5 Comprendere che il tempo trasforma le cose e le persone.

6.3 Conoscere e comprendere regole e forme della convivenza anche in rapporto a culture diverse

6.3.1 Acquisire la conoscenza di sé e riflettere sui rapporti con gli altri.

6.3.2 Comprendere il concetto di regola.

6.3.3 Conoscere le principali regole della classe.

6.3.4 Comprendere il rapporto diversità / uguaglianza.

6.3.5 Comprendere il concetto di solidarietà.

6.3.6 Individuare i propri bisogni e conoscere i fondamentali diritti dei bambini.

6.3.7 Conoscere gli aspetti fondamentali delle organizzazioni sociali nelle quali si vive (famiglia, scuola, ecc.).

STORIA CONTENUTI

- Prima, dopo, poi, infine.
- La giornata, la settimana, i mesi e il calendario, le stagioni e i cicli, l'anno.
- Causa, effetto.
- Significato di successione, contemporaneità, durata psicologica, durata reale.
- Strumenti per la misurazione del tempo. L'orologio e la sua lettura: ore, minuti.
- Ordine temporale delle azioni quotidiane.
- Trasformazioni del tempo: su me stesso, sulle persone e sull'ambiente.
- Le tracce: analisi e ricavo di informazioni.
- Concetto di fonte.
- Momenti di una storia: testimonianze e documenti.
- I vari tipi di documenti.
- Concetto di irreversibilità.

GEOGRAFIA

7.1 Osservare, descrivere e confrontare paesaggi anche geografici, con l'uso di carte e rappresentarli.

7.1.1 Riconoscere la propria posizione nello spazio.

7.1.2 Definire la posizione di un oggetto nello spazio.

7.1.3 Usare correttamente punti di riferimento per definire la posizione degli oggetti.

7.1.4 Riconoscere gli elementi che caratterizzano la struttura dei vari ambienti.

7.1.5 Riconoscere le funzioni e le diverse possibilità d'uso dei vari ambienti.

7.1.6 Classificare i vari ambienti secondo tipologie.

7.1.7 Ricostruire con elementi modellistici un ambiente noto.

7.1.8 Disegnare semplici mappe trasformando la visione tridimensionale in bidimensionale.

7.1.9 Usare simboli arbitrari e convenzionali per rappresentare elementi dell'ambiente.

GEOGRAFIA CONTENUTI

- Lo spazio vissuto.
- Posizione di elementi nello spazio.
- Elementi fissi e mobili.
- Lo spazio casa : elementi fissi, mobili e loro funzioni.
- Lo spazio scuola: elementi fissi, mobili e loro funzioni.
- Spazi aperti/chiusi.
- Spazi privati/pubblici.
- Gli spazi della città: spazi pubblici e spazi privati e loro funzioni.
- Percorsi nello spazio-scuola, in palestra.
- Rappresentazione di percorsi.
- Ingrandimenti e riduzioni in spazi quadrettati.
- Il punto di vista dall'alto.
- La pianta: i simboli e la legenda.
- Il paesaggio e i suoi elementi.
- L'ambiente collinare, montano, costiero, pianeggiante e le loro caratteristiche.

ARTE E IMMAGINE

8.1 Produrre messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi

- 8.1.1 Esprimere un'idea, un sentimento, un'esperienza, con le immagini.
- 8.1.2 Acquisire nozioni e conoscenze sull'uso del colore e della forma.
- 8.1.3 Controllare lo spazio pittorico del foglio.
- 8.1.4 Ideare ritmi decorativi e sequenze di forme e colori.
- 8.1.5 Riconoscere e classificare i colori primari e secondari.
- 8.1.6 Riconoscere i colori fondamentali e miscelarli per ottenerne dei nuovi.
- 8.1.7 Usare le tecniche fondamentali di alcune attività grafico-pittoriche e manipolative e conoscere i materiali impiegati.
- 8.1.8 Realizzare prodotti espressivi stabilendo relazioni fra parole e immagini.
- 8.1.9 Documentare un'esperienza individuale e/o collettiva con una sequenza di immagini.

8.2 Leggere e comprendere diversi tipi di immagini

- 8.2.1 Riconoscere il significato delle espressioni mimiche e motorie nei messaggi visivi e audiovisivi.
- 8.2.2 Identificare personaggi, azioni, luoghi e tempi di un racconto visivo e audiovisivo.
- 8.2.3 Cogliere e stabilire rapporti tra immagini e parole.
- 8.2.4 Comprendere il significato centrale di un messaggio visivo e audiovisivo.

ARTE E IMMAGINE - CONTENUTI

- Lettura di immagini diverse: fotografie, dipinti, film, animazione, opere d'arte, ecc.
- Colori primari e secondari, caldi, freddi.
- Punti, linee e forme.
- Disegno di elementi naturali e non.
- Disegno spontaneo e finalizzato.
- Disegni in bianco e nero.
- La tempera e gli acquarelli.
- Ritaglio con carta, cartoncino, stoffa...
- Composizioni con manipolazione di materiali vari anche di riciclo.

MUSICA

9.1 Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali.

- 9.1.1 Distinguere tra suoni e rumori.
- 9.1.2 Saper cogliere somiglianze e differenze fra suoni.
- 9.1.3 Distinguere i suoni in ordine alla fonte, alla lontananza, all'intensità, all'altezza e alla durata.
- 9.1.4 Riconoscere e analizzare gli ambienti acustici più familiari individuando suoni e rumori specifici.
- 9.1.5 Riconoscere i principali strumenti convenzionali (a corda, a fiato, a percussione).

9.2 Esprimersi con il canto e semplici strumenti

- 9.2.1 Conoscere le possibilità sonore della voce.
- 9.2.2 Sperimentare le possibilità sonore delle cose.
- 9.2.3 Saper cantare in coro.
- 9.2.4 Riprodurre semplici ritmi.
- 9.2.5 Riprodurre con la voce semplici melodie.

MUSICA – CONTENUTI

- Suoni e rumori con la voce, con il corpo, con oggetti sonori
- Sequenze sonore
- Sequenze ritmiche
- Brani musicali
- Canto corale

EDUCAZIONE FISICA

10.1 Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse

- 10.1.1 Orientarsi all'interno di uno spazio strutturato.
- 10.1.2 Ordinare in una successione temporale azioni motorie.
- 10.1.3 Riprodurre semplici strutture mimiche.
- 10.1.4 Utilizzare in situazioni diverse le condotte motorie di base: camminare, saltare, correre, lanciare.
- 10.1.5 Controllare l'equilibrio del proprio corpo.
- 10.1.6 Muoversi imitando varie posture.
- 10.1.7 Usare il gesto intenzionalmente.

10.2 Partecipare ad attività di gioco e di sport, rispettandone le regole

- 10.2.1 Partecipare a giochi non competitivi rispettando semplici regole.
- 10.2.2 Partecipare a giochi motori di tipo simbolico, d'imitazione e d'immaginazione.
- 10.2.3 Collaborare con i compagni nel gioco di gruppo.
- 10.2.4 Conoscere i fondamentali di alcuni giochi sportivi.

EDUCAZIONE FISICA – CONTENUTI

- Giochi ed attività per il riconoscimento delle parti del corpo e per il consolidamento della lateralità.
- Verbalizzazione delle percezioni sensoriali.
- Esercizi per lo sviluppo degli schemi motori e posturali.
- Giochi e attività per lo sviluppo delle capacità organizzative in relazione allo spazio e al tempo.
- Attività per lo sviluppo dell'equilibrio statico e dinamico.
- Attività con piccoli attrezzi.
- Percorsi.
- Giochi e/o attività di gruppo.
- Le regole di un gioco.
- Il rispetto e l'utilizzo corretto degli spazi e degli attrezzi.
- Il rispetto dei compagni; la collaborazione.

Attività Alternativa alla Religione Cattolica

Classe 2 A Ins. **Paola Meo**

OBIETTIVI

- Avvicinare i bambini ai temi delle educazioni, soprattutto ai nuclei tematici dell'affettività, della cittadinanza e dell'ambiente attraverso la narrazione, la riflessione e l'introiezione personale, seguendo le orme di personaggi, vicende e relazioni della narrazione.
- Favorire attraverso il tema dell'interculturalità, l'attenzione al mondo di cui siamo parte integrante, nel rispetto delle diversità culturali, religiose, ambientali e sociali.
- Rendere progressivamente consapevoli gli alunni delle proprie e altrui diversità e saperle valorizzare.
- Sviluppare la capacità di ascolto e di riflessione, il confronto e il dialogo con l'altro in un clima di collaborazione e creatività.
- Aiutare ogni singolo alunno a costruire un'immagine sempre più positiva di sé.

CONTENUTI

- Letture tratte dai libri del percorso "Le Fiabe di Italo Calvino".
- Analisi dei racconti proposti (ambienti, personaggi e loro caratteristiche, azioni).
- Discussioni, conversazioni e dialoghi sulla base degli spunti offerti, di volta in volta, dagli episodi della storia.
- Giochi linguistici (cruciverba, anagrammi, invenzione di filastrocche...).
- Invenzione e illustrazione di storie
- Esecuzione di schede operative.
- Ascolto di filastrocche.

Attività Alternativa alla Religione Cattolica

Classe 2 B Ins. **Menetti Fiorella**

SEGNI, PAROLE E NUMERI IN GIOCO

OBIETTIVI GENERALI

- **Rafforzare attraverso giochi enigmistici e di movimento i requisiti cognitivi e logici indispensabili al pensiero matematico.**
- **Favorire e sviluppare le capacità di osservare, cogliere relazioni, individuare soluzioni.**

OBIETTIVI SPECIFICI

- Orientamento spaziale.
- Conoscenza delle forme.
- Riconoscere differenze, uguaglianze, corrispondenze.
- Conoscenza delle quantità e rappresentazione simbolica.
- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi.
- Costruire associazioni logiche secondo criterio.
- Stabilire discriminazioni logiche.
- Ricostruire sequenze temporali.
- Individuare e combinare strutture ritmiche.
- Simbolizzare.
- Codificare.
- Decodificare.
- Operare classificazioni secondo un criterio dato (colore, forma, dimensione).
- Stabilire, fra insiemi, delle relazioni di corrispondenze.
- Formare insiemi secondo un criterio.
- Stabilire le relazioni di quantità.

CONTENUTI ED ATTIVITA'

- Corretto utilizzo degli spazi.
- Labirinti.
- Percorsi grafici guidati.
- Ricerche ricercare differenze, uguaglianze, corrispondenze.
- Simmetrie disegnare la parti mancanti.
- Contrari più/meno, alto/ basso, lungo/corto...
- Costruzione di insiemi.

METODOLOGIA

- Proporre attività ludico motorie capaci di stimolare e motivare i processi di apprendimento logico-matematico.
- Discutere, raccogliere osservazioni, problemi e ipotesi.
- Operare individualmente e collettivamente per risolvere quesiti enigmistici quali: rebus, parole crociate, quadrati magici, sudoku, anagrammi, ...

Attività Alternativa alla Religione Cattolica

Classe 2 C Ins. **Donatella Coppini**

Obiettivi generali e specifici

- valorizzare l'unicità e la singolarità dell'identità culturale e dei valori di ogni alunno
- promuovere legami cooperativi superando le conflittualità
- seguire la narrazione di testi ascoltati mostrando di saperne cogliere il senso globale
- sviluppare la padronanza dell'uso della lingua italiana, arricchire e precisare il proprio lessico, riflettendo sul significato di semplici parole
- prendere la parola negli scambi comunicativi con compagni e docenti rispettando il proprio turno
- interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte, pertinenti all'argomento trattato
- raccontare oralmente una storia personale o fantastica, rispettando l'ordine cronologico e/o logico, pertinente all'argomento trattato
- comprendere semplici istruzioni su un gioco o un'attività
- utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche attraverso la drammatizzazione
- rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante attività grafiche pittoriche

Contenuti

Si utilizzeranno soprattutto storie aventi tematiche come l'amicizia, la solidarietà, la collaborazione... I protagonisti saranno animali del bosco, del mare... con caratteri e comportamenti facilmente riconducibili a quelli tipici dei bambini che si identificheranno nelle varie situazioni senza difficoltà. Tutto ciò permetterà al bambino di esercitare la propria capacità riflessiva decisionale, facendogli acquistare maggior fiducia in se stesso e lo abituerà a rispondere con comportamenti attivi eticamente validi.

Nell'attività di alternativa alla religione verranno lette storie di Natale nel mese di Dicembre e storie sul risveglio della natura nel mese di Aprile, i bambini si recheranno nella cucina della scuola per realizzare dolci da regalare alla propria famiglia e semplici manufatti.

4 - Metodologia e strategie d'intervento

La scelta del metodo e degli strumenti nella pratica didattica tiene conto

- degli obiettivi e dei contenuti che si intendono proporre
- della realtà della classe, anche dal punto di vista relazionale e d emotivo
- dei ritmi e degli stili di apprendimento degli studenti

Ogni obiettivo di apprendimento sarà praticato attraverso una o più delle seguenti metodologie:

- problem solving
- apprendimento cooperativo
- brainstorming
- lezione frontale, tenendo conto dei tempi di attenzione
- attività di coppia
- attività di piccolo gruppo
- esercitazioni individuali e/o con tutor fra pari
- attività laboratoriali pratico-ludiche
- attività di classi aperte, in orizzontale e/o in verticale;
- di livello; di recupero e potenziamento
- attività di ricerca guidata
- attività e ricerche con l'ausilio di mezzi audiovisivi
- costruzione di schemi e mappe concettuali e mentali
- collaborazione con enti ed associazioni del territorio

5 - Attività di arricchimento dell'offerta formativa

Le classi seconde partecipano alle seguenti attività:

- PROGETTI DI PLESSO
 - Attività motoria
 - Assemblea dei bambini
 - L'orto e il giardino della scuola
 - Sentieri in collina
 - UBUNTU (festa dei popoli e festa del libro)

- PROGETTI CON ESPERTI ESTERNI
 - Attività di teatro con l'associazione "MACINAPEPE"
 - Musica e movimento con l'associazione "CINQUE CERCHI" (CLASSE 2A)

- USCITE DIDATTICHE

6 - Strategie d'intervento personalizzate

Nelle ore di compresenza degli insegnanti di classe si organizzeranno gruppi di recupero e/o di rinforzo di classe o individualizzata a seconda delle necessità che si presenteranno durante il processo di insegnamento-apprendimento.

7 - Verifica e valutazione.

Per la verifica e la valutazione si rimanda al documento di plesso, allegato n.2 del POF d'istituto 2013-2014.

Gli insegnanti delle classi seconde

2^A _____

2^B _____

2^C _____