



Scuola Primaria Longhena – Bologna

www.scuolalonghena.org - info@scuolalonghena.org

Classi Seconde

PROGRAMMAZIONE

1 Lingua Italiana

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 alla conversazione collettiva.
- 1.1.6 Riferire correttamente gli elementi di un racconto.
- 1.1.7 Descrivere cose, animali, persone, personaggi e semplici situazioni.
- 1.1.8 Comprendere ed usare il linguaggio specifico delle diverse aree disciplinari.

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, corretto ed espressivo.
- 1.2.3 Leggere un brano a prima vista rispettandone la punteggiatura.
- 1.2.4 Comprendere il contenuto di brani letti e riferirne il contenuto con parole proprie.
- 1.2.5 Leggere e comprendere il contenuto di testi pragmatici (manifesti, ricette, istruzioni, etc.).
- 1.2.6 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 breve testo autonomamente.
- 1.3.3 Scrivere il testo di un'esperienza vissuta.
- 1.3.4 Inventare una storia con o senza elementi dati.
- 1.3.5 Descrivere per iscritto cose, animali, persone, personaggi e semplici situazioni.
- 1.3.6 Intervenire sul brano scritto per correggere l'ortografia.
- 1.3.7 Scrivere semplici testi pragmatici.
- 1.3.8 Riscrivere semplici brani modificando alcuni elementi (personaggi, luoghi, tempo, etc.).
- 1.3.9 Scrivere un dettato senza commettere omissioni e/o errori.
- 1.3.10 Scrivere il riassunto di semplici brani.
- 1.3.11 Usare nella scrittura i diversi caratteri.

1.4 Riconoscere nel linguaggio orale e scritto strutture morfosintattiche e lessicali.

- 1.4.1 Saper usare nella scrittura il carattere maiuscolo per la prima parola della proposizione.
- 1.4.2 Saper usare la regola del “punto a capo lettera maiuscola”.
- 1.4.3 Saper distinguere i nomi propri e scriverli con la lettera maiuscola.
- 1.4.4 Saper riconoscere la funzione dell’ordine delle parole in una frase.
- 1.4.5 Saper trasformare frasi cambiando genere e numero del nome.
- 1.4.6 Leggere e scrivere correttamente i digrammi.
- 1.4.7 Conoscere ed usare i fondamentali segni di punteggiatura.
- 1.4.8 Riconoscere gli elementi della frase nucleare.
- 1.4.9 Conoscere ed usare gli articoli.
- 1.4.10 Conoscere il nome ed individuarne genere e numero.
- 1.4.11 Effettuare giochi linguistici (di cambio, anagrammi, rime, etc.).
- 1.4.12 Trasformare il discorso diretto in indiretto e viceversa.

3 Matematica

3.1 Riconoscere, rappresentare e risolvere problemi.

- 3.1.1 Comprendere il testo di un problema.
- 3.1.2 Ipotizzare una soluzione in una situazione problematica.
- 3.1.3 Ricercare più soluzioni in diverse situazioni problematiche.
- 3.1.4 Rappresentare graficamente un problema espresso a parole.
- 3.1.5 Usare modelli matematici (logici, aritmetici, grafici) per rappresentare le relazioni espresse.
- 3.1.6 Individuare i dati essenziali per la soluzione di un problema.
- 3.1.7 Individuare dati utili, mancanti, superflui, contraddittori.
- 3.1.8 Identificare, in un problema che ne è privo, la domanda corretta.
- 3.1.9 Individuare le operazioni, aritmetiche e non, che permettono di risolvere il problema.
- 3.1.10 Interpretare correttamente i risultati.
- 3.1.11 Strutturare le informazioni e le operazioni secondo uno schema chiaro.
- 3.1.12 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 una successione ordinata fino a 100.
- 3.2.2 Associare i numeri alla quantità corrispondente e viceversa.
- 3.2.3 Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100.
- 3.2.4 Confrontare, ordinare i numeri naturali utilizzando i simboli: $>$, $<$, $=$.
- 3.2.5 Comporre e scomporre i numeri in decine e unità.
- 3.2.6 Cambiare le decine nelle unità corrispondenti e viceversa.
- 3.2.7 Comprendere il significato del sistema di numerazione posizionale e l'importanza dello zero.
- 3.2.8 Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna.
- 3.2.9 Eseguire addizioni e sottrazioni con il cambio.
- 3.2.10 Eseguire moltiplicazioni e divisioni con moltiplicatore e divisore di una cifra.
- 3.2.11 Risolvere espressioni numeriche per iscritto.
- 3.2.12 Eseguire calcoli mentali e orali con sicurezza e velocità accettabili (applicando strategie di calcolo veloce).
- 3.2.13 Scrivere i numeri in base dieci e in altre basi.
- 3.2.14 Scoprire i numeri pari e dispari.
- 3.2.15 Calcolare la metà e il doppio.
- 3.2.16 Applicare modelli aritmetici nella risoluzione dei problemi.
- 3.2.17 Costruire e memorizzare tabelle di moltiplicazione.

3.3 Operare con figure geometriche, grandezze e unità di misura.

- 3.3.1 Localizzare oggetti nello spazio circostante.
- 3.3.2 Rappresentare graficamente relazioni spaziali.
- 3.3.3 Conoscere i concetti di: regione, mappa, confine; linea aperta, chiusa, semplice, intrecciata.
- 3.3.4 Usare correttamente i termini topologici.
- 3.3.5 Rappresentare graficamente un percorso e descriverlo oralmente.
- 3.3.6 Eseguire percorsi risolutivi di semplici giochi topologici.
- 3.3.7 Riconoscere a colpo d'occhio figure analoghe per forma.
- 3.3.8 Individuare simmetrie in oggetti e figure date.
- 3.3.9 Rappresentare simmetrie di figure assegnate mediante piegature, ritagli, forature.
- 3.3.10 Conoscere l'idea base del concetto di misura e di unità di misura, limitatamente alla lunghezza.
- 3.3.11 Confrontare in base all'estensione, alla lunghezza ed al volume a colpo d'occhio.

3.4 Utilizzare semplici linguaggi logici e procedure informatiche.

- 3.4.1 Usare correttamente, in contesto di gioco, il linguaggio specifico: forse, è possibile, è probabile, è più probabile di..., è meno probabile di..., è certo, è impossibile.
- 3.4.2 Ricercare varie possibilità risolutive in una situazione aperta.
- 3.4.3 Dopo aver compiuto semplici indagini, rappresentare i dati rilevati con istogrammi, tabelle e diagrammi ad albero.
- 3.4.4 Scomporre un'azione complessa in una sequenza finita di istruzioni semplici.
- 3.4.5 Comprendere e eseguire più istruzioni per realizzare un comando dato.
- 3.4.6 Costruire una sequenza di istruzioni con un criterio logico (diagramma di flusso).
- 3.4.7 Costruire tutte le coppie possibili, dati due insiemi; tutte le terne possibili, dati tre insiemi.
- 3.4.8 Costruire un insieme in base a una proprietà data e viceversa.
- 3.4.9 Operare con insiemi: unione, complementazione, intersezione, prodotto cartesiano, applicati in situazioni problematiche.

4 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, tecnologico.

- 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 le reazioni chimiche ottenute mescolando varie sostanze (liquidi, polveri, ecc.).
- 4.2.6 Osservare che certe modificazioni sono reversibili e altre no.
- 4.2.7 Sperimentare il ciclo dell'acqua e coglierne le modificazioni.
- 4.2.8 Effettuare esperienza diretta dei vari stati dell'acqua e dei relativi passaggi.
- 4.2.9 Distinguere gli esseri viventi dagli elementi inanimati.
- 4.2.10 Raccogliere e organizzare correttamente i dati relativi a un fenomeno osservato.
- 4.2.11 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.

5 Storia - Geografia - Studi sociali

5.1 Orientarsi e collocare nel tempo fatti ed eventi.

- 5.1.1 Conoscere le principali scansioni del tempo (giorno, settimana, mesi e stagioni).
- 5.1.2 Distinguere e ordinare la successione temporale di due o più eventi.
- 5.1.3 Cogliere il rapporto di causa-effetto tra eventi.
- 5.1.4 Comprendere che due o più eventi possono accadere nello stesso tempo (contemporaneità).
- 5.1.5 Confrontare e rilevare la diversa durata di eventi.
- 5.1.6 Conoscere ed utilizzare strumenti di misura del tempo.

5.2 Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche.

- 5.2.1 Utilizzare tracce e indizi per la ricostruzione di una storia.
- 5.2.2 Ordinare in sequenza logico-temporale eventi appartenenti alla propria esperienza.
- 5.2.3 Ordinare, classificare e utilizzare fonti diverse per la ricostruzione del passato.
- 5.2.4 Ricostruire una storia attraverso l'uso di fonti diverse.
- 5.2.5 Comprendere che il tempo trasforma le cose, le persone e gli animali.
- 5.2.6 Individuare elementi di cambiamento nella storia del proprio ambiente familiare.
- 5.2.7 Distinguere tra cambiamenti naturali e cambiamenti operati dall'uomo.

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

- 5.3.1 Riconoscere la propria posizione nello spazio.
- 5.3.2 Definire la posizione di un oggetto nello spazio.
- 5.3.3 Usare correttamente punti di riferimento per definire la posizione degli oggetti.
- 5.3.4 Riconosce gli elementi che caratterizzano la struttura dei vari ambienti.
- 5.3.5 Riconosce le funzioni e le diverse possibilità d'uso dei vari ambienti.
- 5.3.6 Classifica i vari ambienti secondo tipologie.
- 5.3.7 Ricostruire con elementi modellistici un ambiente noto.
- 5.3.8 Disegnare semplici mappe trasformando la visione tridimensionale in bidimensionale.
- 5.3.9 Usare simboli arbitrari e convenzionali per rappresentare elementi dell'ambiente.

5.3.10 Costruire, usare ed interpretare una “legenda”.

5.4 Conoscere e comprendere regole e forme della convivenza democratica anche in rapporto a culture diverse.

- 5.4.1 Conoscere e comprende le regole della convivenza democratica.
- 5.4.2 Conoscere le norme fondamentali della circolazione stradale.
- 5.4.3 Conoscere gli aspetti fondamentali delle organizzazioni sociali nelle quali è inserito (scuola, famiglia, ecc.).
- 5.4.4 Conoscere gli aspetti significativi dell'ambiente sociale (servizi, strutture sportive, ecc.).
- 5.4.5 Conoscere le principali regole della classe.

6 Educazione all' Immagine

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

- 6.1.1 Possedere un buon controllo della motricità della mano e coordinazione oculo-manuale.
- 6.1.2 Riconoscere i colori fondamentali e miscelarli per ottenerne dei nuovi.
- 6.1.3 Controllare lo spazio pittorico del foglio.
- 6.1.4 Usare le tecniche fondamentali di alcune attività grafico-pittoriche e manipolative e conoscere i materiali impiegati.
- 6.1.5 Esprimere un' idea, un sentimento, un'esperienza con immagini grafiche, fotografie o plastiche.
- 6.1.6 Documentare un'esperienza individuale e/o collettiva con una sequenza di immagini (grafiche e/o fotografiche).
- 6.1.7 Visualizzare con disegni una fiaba, un racconto letto o ideato.
- 6.1.8 Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale per drammatizzare fiabe, racconti ed esperienze.

6.2 Leggere e comprendere diversi tipi di immagini.

- 6.2.1 Riconoscere il significato delle espressioni mimiche e motorie nei messaggi visivi e audiovisivi.
- 6.2.2 Identificare personaggi, azioni, luoghi e tempi di un racconto visivo e audiovisivo.
- 6.2.3 Comprendere il significato centrale di un messaggio visivo e audiovisivo.

7 Educazione al suono e alla musica

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

- 7.1.1 Distinguere tra suoni e rumori.
- 7.1.2 Saper cogliere somiglianze e differenze fra suoni.
- 7.1.3 Distinguere i suoni in ordine alla fonte, alla lontananza, all'intensità, all'altezza e alla durata.
- 7.1.4 Riconoscere e analizzare gli ambienti acustici più familiari individuando suoni e rumori specifici.
- 7.1.5 Riconoscere e classificare i principali strumenti convenzionali (a corda, a fiato, a percussione).
- 7.1.6 Saper distinguere tra ritmo e melodia.
- 7.1.7 Registrare con segni arbitrari sequenze ritmiche.

7.2 Esprimersi con il canto e semplici strumenti.

- 7.2.1 Conoscere le possibilità sonore della voce.
- 7.2.2 Sperimentare le possibilità sonore delle cose.
- 7.2.3 Saper sonorizzare un racconto o una fiaba con la voce e suoni.
- 7.2.4 Saper cantare in coro.
- 7.2.5 Riprodurre semplici ritmi.
- 7.2.6 Riprodurre con la voce semplici melodie.

8 Educazione motoria

8.1 Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.

- 8.1.1 Orientarsi all'interno di uno spazio strutturato.
- 8.1.2 Ordinare in una successione temporale azioni motorie.
- 8.1.3 Riprodurre semplici strutture mimiche.
- 8.1.4 Utilizzare in situazioni diverse le condotte motorie di base: camminare, saltare, correre, lanciare.
- 8.1.5 Controllare l'equilibrio del proprio corpo.
- 8.1.6 Muoversi imitando varie posture.
- 8.1.7 Usare il gesto intenzionalmente.
- 8.1.8 Esprimere con la mimica facciale le proprie emozioni.
- 8.1.9 Leggere sul volto degli altri le emozioni espresse dalla loro mimica facciale.

8.2 Partecipare ad attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.

- 8.2.1 Partecipare a giochi non competitivi rispettando semplici regole.
- 8.2.2 Partecipare a giochi motori di tipo simbolico, d'imitazione e d'immaginazione.
- 8.2.3 Collaborare con i compagni nel gioco di gruppo.
- 8.2.4 Conoscere i "fondamentali" di alcuni giochi sportivi.