



Scuola Primaria Longhena – Bologna

Classi Seconde
A.S. 2010 - 2011

PROGRAMMAZIONE

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, 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 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 Intervenire sul brano scritto per correggere l'ortografia.
- 1.3.6 Riscrivere semplici brani modificando alcuni elementi (personaggi, luoghi, tempo, ecc.).
- 1.3.7 Scrivere un dettato senza commettere omissioni e/o errori.
- 1.3.8 Usare nella scrittura i diversi caratteri.

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 riconoscere la funzione dell'ordine delle parole in una frase.
- 1.4.3 Saper trasformare frasi semplici cambiandone gli elementi.
- 1.4.4 Riconoscere gli elementi della frase nucleare.
- 1.4.5 Saper operare alcune semplici espansioni della frase nucleare.
- 1.4.6 Individuare in una frase o testo il verbo come azione.
- 1.4.7 Riconoscere il nome ed individuarne genere e numero.
- 1.4.8 Individuare ed usare gli articoli.
- 1.4.9 Effettuare giochi linguistici (di cambio, anagrammi, rime, etc.).

MATEMATICA

2.1 Riconoscere, rappresentare e risolvere problemi

- 2.1.1 Comprendere il testo di un problema.
- 2.1.2 Ipotizzare una soluzione in una situazione problematica.
- 2.1.3 Ricercare più soluzioni in diverse situazioni problematiche.
- 2.1.4 Rappresentare graficamente un problema espresso a parole.
- 2.1.5 Usare modelli matematici (logici, aritmetici, grafici) per rappresentare le relazioni espresse.
- 2.1.6 Individuare i dati essenziali per la soluzione di un problema.
- 2.1.7 Individuare dati utili, mancanti, superflui, contraddittori.
- 2.1.8 Identificare, in un problema che ne è privo, la domanda corretta.
- 2.1.9 Individuare le operazioni, aritmetiche e non, che permettono di risolvere il problema.
- 2.1.10 Verificare la verosimiglianza dei risultati.
- 2.1.11 Strutturare le informazioni e le operazioni secondo uno schema chiaro.
- 2.1.12 Elaborare testi di problemi, partendo da situazioni vissute e da rappresentazioni grafiche.

2.2 Padroneggiare abilità di calcolo orale e scritto

- 2.2.1 Leggere e scrivere una successione ordinata fino a 100.
- 2.2.2 Associare i numeri alla quantità corrispondente e viceversa.
- 2.2.3 Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100.
- 2.2.4 Confrontare, ordinare i numeri naturali utilizzando i simboli $>$, $<$, $=$.
- 2.2.5 Comporre e scomporre i numeri in decine e unità.
- 2.2.6 Cambiare le decine nelle unità corrispondenti e viceversa.
- 2.2.7 Comprendere il significato del sistema di numerazione posizionale e l'importanza dello zero.
- 2.2.8 Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna.
- 2.2.9 Eseguire addizioni e sottrazioni con il cambio.
- 2.2.10 Eseguire moltiplicazioni e divisioni con moltiplicatore e divisore di una cifra.
- 2.2.11 Risolvere espressioni numeriche per iscritto.
- 2.2.12 Eseguire calcoli mentali e orali con sicurezza e velocità accettabili (applicando strategie di calcolo veloce).
- 2.2.13 Scrivere i numeri in base dieci.
- 2.2.14 Scoprire i numeri pari e dispari.
- 2.2.15 Calcolare la metà e il doppio.
- 2.2.16 Costruire e memorizzare tabelle di moltiplicazione.

2.3 Operare con figure geometriche, grandezze e unità di misura

- 2.3.1 Localizzare oggetti nello spazio circostante.
- 2.3.2 Rappresentare graficamente relazioni spaziali.
- 2.3.3 Conoscere i concetti di: regione, mappa, confine; linea aperta, chiusa, semplice, intrecciata.
- 2.3.4 Usare correttamente i termini topologici.
- 2.3.5 Rappresentare graficamente un percorso e descriverlo oralmente.
- 2.3.6 Eseguire percorsi risolutivi di semplici giochi topologici.
- 2.3.7 Riconoscere a colpo d'occhio figure analoghe per forma.
- 2.3.8 Individuare simmetrie in oggetti e figure date.
- 2.3.9 Rappresentare simmetrie di figure assegnate mediante piegature, ritagli, forature.
- 2.3.10 Conoscere l'idea base del concetto di misura e di unità di misura, limitatamente alla lunghezza.

2.4 Utilizzare semplici linguaggi logici

- 2.4.1 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.
- 2.4.2 Ricercare varie possibilità risolutive in una situazione aperta.
- 2.4.3 Dopo aver compiuto semplici indagini, rappresentare i dati rilevati con istogrammi, tabelle e diagrammi ad albero.
- 2.4.4 Scomporre un'azione complessa in una sequenza finita di istruzioni semplici.
- 2.4.5 Comprendere e eseguire più istruzioni per realizzare un comando dato.
- 2.4.6 Costruire una sequenza di istruzioni con un criterio logico (diagramma di flusso).
- 2.4.7 Costruire tutte le coppie possibili, dati due insiemi; tutte le terne possibili, dati tre insiemi.
- 2.4.8 Costruire un insieme in base a una proprietà data e viceversa.
- 2.4.9 Operare con insiemi: unione, complementazione, intersezione, prodotto cartesiano, applicati in situazioni problematiche.

TECNOLOGIA

3.1 Conoscere e utilizzare strumenti e procedure informatiche

- 3.1.1 Osservare gli strumenti informatici cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.
- 3.1.2 Riprodurre con schemi e modelli elementi del mondo tecnologico.
- 3.1.3 Utilizzare semplici materiali digitali per il gioco.
- 3.1.4 Progettare e costruire semplici oggetti utili per l'apprendimento o per il gioco.
- 3.1.5 Descrivere verbalmente e rappresentare oggetti con disegni.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

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.

STORIA

5.1 Orientarsi e collocare nel tempo fatti ed eventi

- 5.1.1 Conoscere le principali scansioni del tempo ciclico (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 Ricostruire una storia attraverso l'uso di fonti adeguate.
- 5.2.4 Comprendere la relazione tra tempo e memoria personale.
- 5.2.5 Comprendere che il tempo trasforma le cose e le persone.

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

- 5.3.1 Acquisire la conoscenza di sé e riflettere sui rapporti con gli altri.
- 5.3.2 Comprendere il concetto di regola.
- 5.3.3 Conoscere le principali regole della classe.
- 5.3.4 Comprendere il rapporto diversità / uguaglianza.
- 5.3.5 Comprendere il concetto di solidarietà
- 5.3.6 Individuare i propri bisogni e conoscere i fondamentali diritti dei bambini.
- 5.3.7 Conoscere gli aspetti fondamentali delle organizzazioni sociali nelle quali vive (famiglia, scuola, ecc.).

GEOGRAFIA

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

- 6.1.1 Riconoscere la propria posizione nello spazio.
- 6.1.2 Definire la posizione di un oggetto nello spazio.
- 6.1.3 Usare correttamente punti di riferimento per definire la posizione degli oggetti.
- 6.1.4 Riconoscere gli elementi che caratterizzano la struttura dei vari ambienti.
- 6.1.5 Riconoscere le funzioni e le diverse possibilità d'uso dei vari ambienti.
- 6.1.6 Classificare i vari ambienti secondo tipologie.
- 6.1.7 Ricostruire con elementi modellistici un ambiente noto.
- 6.1.8 Disegnare semplici mappe trasformando la visione tridimensionale in bidimensionale.
- 6.1.9 Usare simboli arbitrari e convenzionali per rappresentare elementi dell'ambiente.

ARTE E IMMAGINE

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

- 7.1.1 Esprimere un'idea, un sentimento, un'esperienza, con le immagini.
- 7.1.2 Acquisire nozioni e conoscenze sull'uso del colore e della forma.
- 7.1.3 Controllare lo spazio pittorico del foglio.
- 7.1.4 Ideare ritmi decorativi e sequenze di forme e colori.
- 7.1.5 Riconoscere e classificare i colori primari e secondari.
- 7.1.6 Riconoscere i colori fondamentali e miscelarli per ottenerne dei nuovi.
- 7.1.7 Usare le tecniche fondamentali di alcune attività grafico-pittoriche e manipolative e conoscere i materiali impiegati.
- 7.1.8 Realizzare prodotti espressivi stabilendo relazioni fra parole e immagini.
- 7.1.9 Documentare un'esperienza individuale e/o collettiva con una sequenza di immagini.

7.2 Leggere e comprendere diversi tipi di immagini

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

MUSICA

8.1 Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali

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

8.2 Esprimersi con il canto e semplici strumenti

- 8.2.1 Conoscere le possibilità sonore della voce.
- 8.2.2 Sperimentare le possibilità sonore delle cose.
- 8.2.3 Saper cantare in coro.
- 8.2.4 Riprodurre semplici ritmi.
- 8.2.5 Riprodurre con la voce semplici melodie.

CORPO, MOVIMENTO E SPORT

9.1 Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse

- 9.1.1 Orientarsi all'interno di uno spazio strutturato.
- 9.1.2 Ordinare in una successione temporale azioni motorie.
- 9.1.3 Riprodurre semplici strutture mimiche.
- 9.1.4 Utilizzare in situazioni diverse le condotte motorie di base: camminare, saltare, correre, lanciare.
- 9.1.5 Controllare l'equilibrio del proprio corpo.
- 9.1.6 Muoversi imitando varie posture.
- 9.1.7 Usare il gesto intenzionalmente.

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

- 9.2.1 Partecipare a giochi non competitivi rispettando semplici regole.
- 9.2.2 Partecipare a giochi motori di tipo simbolico, d'imitazione e d'immaginazione.
- 9.2.3 Collaborare con i compagni nel gioco di gruppo.
- 9.2.4 Conoscere i fondamentali di alcuni giochi sportivi.