

Scuola Primaria "A. Cocchetti"

PROGETTAZIONE DIDATTICA

CLASSE II



Anno Scolastico 2023/2024

ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Ascoltare e parlare.

- A1. Interagire nello scambio comunicativo in modo adeguato alla situazione
- A2. Ascoltare e comprendere le informazioni principali e/o formulare domande.
- A3. Comprendere le informazioni fornite da brevi testi orali.
- A4. Raccontare con parole ed espressioni adeguate.
- A5. Raccontare oralmente rispettando l'ordine temporale degli eventi.
- A6. Ascoltare e comprendere semplici testi poetici.

B. Leggere.

- B1. Effettuare una lettura espressiva, rispettando gli espedienti grafici e la punteggiatura.
- B2. Utilizzare forme di lettura diverse, funzionali allo scopo.
- B3. Comprendere il significato di testi scritti, riconoscendone la funzione e gli elementi.
- B4. Memorizzare filastrocche e semplici poesie.

C. Scrivere

- C1. Produrre testi di tipo diverso.
- C2. Produrre brevi testi relativi a esperienze personali.
- C3. Rielaborare un testo partendo da elementi dati e rispettandone la struttura.

D. Riflettere sulla lingua

- D1. Conoscere e usare convenzioni ortografiche.
- D2. Identificare e usare le principali parti del discorso.
- D3. Conoscere e utilizzare gli elementi essenziali della punteggiatura.
- D4. Riconoscere le caratteristiche strutturali di una frase.

METODOLOGIA

- Conversazioni guidate sul vissuto dei bambini, su testi, eventi, ...
- Riproduzione di situazioni ed eventi comunicativi reali.
- Drammatizzazioni su situazioni reali o immaginarie, giochi di ruolo.
- Lettura e produzione di testi di genere diverso inerenti il vissuto del bambino.
- Attività finalizzate alla selezione delle informazioni ricevute durante la partecipazione a laboratori didattici extrascolastici e non.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Ascoltare e comunicare oralmente con proprietà di linguaggio.

2. Leggere in modo espressivo individuando le informazioni principali contenute in un testo.

3. Scrivere semplici testi di vario tipo.

4. Riflettere sulla struttura di base della lingua riconoscendone gli elementi principali.

MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Numeri

- A1. Leggere, scrivere e rappresentare numeri naturali sia in cifre, sia in parole entro il 100.
- A2. Usare il numero per contare, confrontare e ordinare.
- A3. Contare sia in senso progressivo che regressivo.
- A4. Riconoscere il valore posizionale delle cifre numeriche.
- A5. Raggruppare quantità, rappresentarle e scriverle in base 10.
- A6. Eseguire addizioni con un riporto e sottrazioni con un cambio.
- A7. Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.
- A8. Eseguire moltiplicazioni con moltiplicatori ad una cifra.

A9. Eseguire divisioni con divisore ad una cifra.

A10. Eseguire semplici calcoli mentali.

B. Spazio e figure

B1. Riconoscere semplici figure geometriche negli oggetti reali.

B2. Riconoscere le principali figure geometriche e le loro caratteristiche.

B3. Conoscere e rappresentare linee aperte, chiuse, curve, rette.

B4. Individuare regioni interne ed esterne.

B5. Riconoscere e rappresentare simmetrie.

C. Relazioni, misure, dati e previsioni

C1. Avviare alla conoscenza delle misure arbitrarie.

C2. Classificare, rappresentare ed interpretare dati in tabelle e/o grafici.

C3. Raccogliere dati relativi ad esperienze concrete.

C4. Sistemare i dati raccolti in tabelle e grafici di vario tipo.

C5. Leggere in una tabella e in un grafico le informazioni.

C6. Utilizzare le espressioni: certo, possibile, impossibile.

C7. Comprendere, analizzare e risolvere situazioni problematiche.

C8. Rappresentare graficamente la situazione problematica.

C9. Individuare i dati e la domanda del problema.

C10. Rappresentare le strategie risolutive anche con diagrammi adatti e con il linguaggio dei numeri.

METODOLOGIA

- Uso della linea dei numeri e giochi su tale linea.
- Uso di materiale strutturato e non, per padroneggiare l'utilizzo della quantità numerica.
- Indovinelli e giochi numerici per facilitare il calcolo orale e scritto.
- L'algoritmo nella moltiplicazione.
- Esercizi per favorire l'acquisizione mnemonica delle tabelline.
- Realizzazione di schieramenti e mappe.

- Uso del piano quadrettato.
- La divisione di ripartizione e di contenenza con giochi e materiale strutturato e non.
- Utilizzo di disegni, simboli, grafici,... per la soluzione di problemi.
- Esplorazione dello spazio circostante e riconoscimento di forme di vario tipo, sia solide che piane.
- Esperienze di misurazione.
- Raccolta, organizzazione e rappresentazione di dati in riferimento a situazioni di vita quotidiana.
-

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- 1. Usare il numero entro il 100 per contare, confrontare e ordinare.***
- 2. Eseguire le quattro operazioni.***
- 3. Comprendere e risolvere situazioni problematiche.***
- 4. Riconoscere i principali elementi geometrici e le loro caratteristiche***
- 5. Classificare, rappresentare ed interpretare dati in tabelle e/o grafici.***

SCIENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Sperimentare con oggetti, materiali e trasformazioni.

- A1. Distinguere gli oggetti naturali da quelli costruiti dall'uomo.
- A2. Riconoscere i materiali più comuni e la loro provenienza.
- A3. Individuare proprietà e caratteristiche di alcuni oggetti di uso comune.

B. Osservare e sperimentare l'ambiente circostante.

- B1. Distinguere gli aspetti morfologici delle piante.
- B2. Distinguere gli aspetti morfologici degli animali.
- B3. Comprendere l'importanza dell'elemento acqua.
- B4. Cogliere e descrivere trasformazioni legate al ciclo vitale.

C. L'uomo, i viventi e l'ambiente.

C1. Adottare comportamenti adeguati alla salvaguardia dell'ambiente e della propria salute.

C2. Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali.

METODOLOGIA

- Pensare – fare: uso della metodologia scientifico – sperimentale .
- Uso del laboratorio inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo, progetta e sperimenta, discute ed argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati ed a confrontarli con le ipotesi formulate al fine di acquisire un pensiero critico.
- I contenuti dovranno essere motivanti e proposti anche sottoforma di gioco.
- Il linguaggio utilizzato si dovrà evolvere verso termini sempre più specifici in un'ottica di interdisciplinarietà.
- Esplorazione dell'ambiente che circonda il bambino.
- Conversazioni, discussioni e rappresentazioni sulle osservazioni fatte.
- Disegni, cartelloni e piccoli esperimenti.
- Raccolta di oggetti e materiali.
- Osservazione, manipolazione e confronti dei materiali.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Conoscere caratteristiche, proprietà e comportamenti dei non viventi.

2. Osservare e conoscere caratteristiche e comportamenti dei viventi.

3. Riflettere e discutere sui fenomeni presenti nella realtà circostante.

ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Percezione visiva

- A1. Orientarsi nello spazio grafico.
- A2. Acquisire la nozione di sfondo e primo piano.

B. Lettura

- B1. Osservare immagini e individuarne gli aspetti significativi.
- B2. Individuare alcune caratteristiche relative al colore: la tonalità, il chiaro, lo scuro...
- B3. Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte dando spazio alle proprie sensazioni.

C. Produzione

- C1. Utilizzare tecniche grafico – pittoriche per fini espressivi.
- C2. Esprimere le proprie emozioni con forme e colori.
- C3. Manipolare e utilizzare materiali diversi.

METODOLOGIA

- Riproduzione di soggetti vari attraverso l'uso di matite, pennarelli, pastelli a cera...
- Attività manipolativa con diversi materiali.
- Osservazione e libera interpretazione di immagini e quadri d'autore.
- Realizzazione di composizioni con utilizzo di materiali diversi.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- 1. Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo.***
- 2. Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche e manipolare materiali plastici per fini***

STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Riconoscere rapporti di connessione temporale

- A1. Utilizzare correttamente gli indicatori temporali.
- A2. Ordinare i fatti secondo un rapporto basato sull'ordine cronologico.
- A3. Conoscere la ciclicità del tempo, distinguendo tra presente, passato e futuro.
- A4. Riconoscere situazioni di contemporaneità.
- A5. Individuare relazioni di causa-effetto e formulare ipotesi.
- A6. Rappresentare avvenimenti del passato recente con linee del tempo.

B. Leggere e interpretare fonti storiche

- B1. Riconoscere e distinguere fonti storiche.
- B2. Utilizzare le tracce del passato per cogliere e produrre informazioni.
- B3. Ricostruire il passato recente mediante le informazioni prodotte dalle fonti.

C. Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo

- C1. Individuare ed usare strumenti idonei a misurare diverse durate temporali (calendario, orologio).

METODOLOGIA

Le modalità di raggiungimento degli obiettivi, disciplinari e formativi, avverrà attraverso:

- aggancio alle conoscenze pregresse, al vissuto dell'alunno, a situazioni di vita reale
- attività curriculare
- attività laboratoriali
- attività di ricerca-azione
- percorsi multidisciplinari
- lavori di gruppo
- uscite didattiche

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- 1. Riconoscere rapporti di connessione temporale.**
- 2. Leggere e interpretare fonti storiche.**
- 3. Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.**

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Osservare, descrivere e rappresentare la propria posizione nello spazio

- A1. Usare punti di riferimento e indicazioni topologiche per descrivere posizioni di sé e degli oggetti nello spazio.
- A2. Rappresentare e collocare oggetti in uno spazio grafico.

B. Rappresentare, leggere ed interpretare la pianta di uno spazio conosciuto

- B1. Rappresentare oggetti, percorsi e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.).
- B2. Leggere ed interpretare una pianta, basandosi su punti di riferimento.

C Orientarsi nello spazio

- C1. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, utilizzando gli organizzatori spaziali.

METODOLOGIA

- Si proporranno giochi di movimento, attività motorie per riflettere sull'organizzazione spaziale, esplorazione dello spazio tramite percorsi effettuati negli spazi conosciuti, uso di materiali strutturati.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO:

- 1 Orientarsi e collocare elementi nello spazio geografico.**
- 2 Conoscere ed analizzare ambienti geografici.**

EDUCAZIONE FISICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.

A1. Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto allo spazio, ad altri e/o ad oggetti.

A2. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).

A3. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.

B. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva.

B1. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammatizzazione.

B2. Assumere in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.

C. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.

C1. Conoscere ed applicare correttamente semplici modalità esecutive di giochi individuali e di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri.

D. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere.

D1. Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.

METODOLOGIA

- Giochi di movimento e andature varie in situazioni dinamiche.
- Giochi con attrezzi codificati e non.
- Giochi di controllo motorio in situazioni statiche e di equilibrio.
- Giochi tradizionali e non.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Coordinazione dinamica generale e schemi motori di base.

2. Ascolto, attenzione e rispetto delle regole.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Esplorare il mondo fatto dall'uomo.

A1. Conoscere e utilizzare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.

A2. Riflettere sul funzionamento di strumenti di uso comune.

A3. Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.

A4. Uso del PC.

A5. Avvio alla conoscenza degli strumenti multimediali.

METODOLOGIA

- Raccogliere, manipolare, confrontare ed assemblare oggetti e materiali.
- Saper usare mouse e tastiera.
- Utilizzare semplici programmi di disegno.
- Utilizzare giochi didattici di vario tipo.
- Usare in modo guidato programmi che permettano la realizzazione di semplici testi.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Individuare le funzioni di semplici macchine, oggetti e strumenti.

2. Usare il computer per svolgere semplici attività.

MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- A. Porre attenzione all'ascolto di un brano musicale.**
- B. Riconoscere suoni ed eventi sonori con particolare riferimento ai suoni dell'ambiente, degli oggetti e degli strumenti.**
- C. Primo riconoscimento dei parametri del suono (ritmo, durata, altezza, intensità, timbro).**
- D. Eseguire canti per imitazione.**
- E. Utilizzare le risorse espressive della vocalità.**
- F. Avviare alla conoscenza dei primi elementi della notazione musicale.**

METODOLOGIA

- Giochi musicali con uso del corpo e della voce
- Ascolto di brani musicali.
- Ascolto e analisi delle principali caratteristiche sonore di ambienti e situazioni.
- Sonorizzazione di storie narrate.
- Utilizzo della musica come espressione di emozioni.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- 1. Ascoltare e riconoscere eventi sonori.***
- 2. Eseguire per imitazione semplici canti e brani.***

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Dio e l'uomo

A1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo.

A2. Conoscere Gesù di Nazareth come Emmanuele e Messia, testimoniato e risorto.

A3. Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.

B. La Bibbia e le altre fonti

B1. Ascoltare e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, di Adamo ed Eva, del diluvio universale e della torre di Babele, e le pagine evangeliche relative alla nascita ed alla passione, morte e resurrezione di Gesù di Nazareth.

C. Il linguaggio religioso

C1. Riconoscere i segni religiosi del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare.

C2. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici come espressione di religiosità.

D. I valori etici e religiosi

D1. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo.

D2. Apprezzare l'impegno della comunità umana e cristiana nel porre alla base della convivenza l'amicizia e la solidarietà

METODOLOGIA

- Narrazione da parte degli alunni di esperienze e vissuti personali.
- Disegni sui temi proposti.
- Canti religiosi e non, con particolare attenzione al tempo liturgico e agli argomenti trattati.
- Lettura animata di semplici passi biblici.
- Conversazione.
- Giochi di gruppo.

- Compilazione di schede e questionari.
- Partecipazione a incontri con esperti.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Individuare gli elementi essenziali relativi all'ambiente geografico, storico e culturale della Palestina.

2. Scoprire il messaggio fondamentale di Gesù espresso attraverso le parabole e i miracoli.

3. Conoscere il significato del termine "Comunità"

4. Identificare le caratteristiche fondamentali della Comunità Cristiana.