



Istituto «San Giuseppe»

Scuole Primaria e dell'Infanzia Paritarie

71121 Foggia, via C. Marchesi, 48-tel. 0881/743467 fax 719330

pec: istitutosangiuseppegf@pec.it e-mail: g.vignozzi@virgilio.it

sito web: www.scuolasangiuseppegfoggia.it

CF-PI 01343890487 - CM FG1E02500R

Scuola Primaria Programmazione curricolare a.s. 2015/16 Classe seconda

Sommario

PREMESSA.....	3
ITALIANO 2 [^]	5
INGLESE 2 [^]	9
STORIA E GEOGRAFIA 2 [^]	12
MATEMATICA 2 [^]	15
SCIENZE E TECNOLOGIA 2 [^]	19
ATTIVITA' ESPRESSIVE 2 [^] -3 [^]	22
RELIGIONE 2 [^]	25

PREMESSA

Le nostre scelte didattiche: una didattica per competenze

Il termine "competenze", preso a prestito dal mondo del lavoro, ha innescato negli ultimi anni un ampio dibattito.

Nonostante le diversità tra i vari punti di vista, ci sono alcune convergenze che possiamo così sintetizzare: nel corso delle diverse attività di insegnamento/apprendimento l'allievo acquisisce determinate conoscenze e abilità e sviluppa un certo tipo di atteggiamenti. Ha dunque a disposizione stabilmente alcune "risorse" interne.

Dimostra di essere "competente" quando, per affrontare una situazione per lui nuova e spesso complessa, o per risolvere un compito mai svolto, sa "inquadrare" la situazione e utilizzare le "risorse" che possiede.

Nei nostri interventi didattici andremo senz'altro in questa direzione evitando gli aspetti di puro meccanicismo, promuovendo in tutte le didattiche l'osservazione, la ricerca e la scoperta, la risoluzione di situazioni problematiche e lo stimolo a ragionare, fare ipotesi, produrre idee, trovare soluzioni... Proporranno attività improntate all'operatività, che implicano il diretto coinvolgimento dell'allievo in un "saper fare", affinché egli possa trovare senso e significato in ciò che fa. Nelle aree di Scienze e Tecnologia, procederemo per verità provvisorie, valide sempre e solo "fino a prova contraria". La didattica per competenze insegna ai bambini come sia possibile e opportuno fare scelte, assumersi responsabilità di progettazione e azione, con la prospettiva anche di commettere errori su cui riflettere: da sempre gli errori contribuiscono a costruire esperienza e consapevolezza delle proprie potenzialità, a livello individuale e collettivo.

In Matematica, per esempio, distinguiamo fra una "competenza in Matematica", dunque endogena, interna, tutta disciplinare; e una "competenza matematica", dunque esogena: la competenza di chi sa guardare al mondo con occhi matematici (la più richiesta anche nei documenti Unesco).

Ci sono poi due atteggiamenti interpretativi: insegnare per competenze, cioè attivandole e mettendole in gioco come strumenti didattici; insegnare per creare competenze, cioè per creare futuri cittadini competenti. Ciò si evidenzia subito quando si arriva all'idea di valutazione: valutare per competenze e valutare le competenze non è la stessa cosa, come s'è visto anche nei dibattiti internazionali.

Prenderemo in considerazione entrambe queste interpretazioni, la metodologica e la finalistica. Il bambino "competente" rispetto al bambino "nozionistico" e al bambino "abile" manifesta la sua superiorità cognitiva nella capacità di applicare le conoscenze alla soluzione di problemi inediti. Per fare un esempio che calza con la didattica della Storia: usare le conoscenze sul presente per comprendere fenomeni del passato e viceversa. La nostra programmazione annuale e le unità di lavoro mirano innanzi tutto a conoscenze significative, abilità cognitive e metacognitive.

Esse sono promosse con attività laboratoriali ed esercitative che vengono ampiamente proposti e descritti.

Le competenze, dunque, sono un traguardo verso il quale gli alunni sono condotti lungo un percorso che richiede le tappe della formazione di conoscenze, di abilità, di metacognizioni trasferibili. La bussola è l'articolazione di conoscenze in nesso con le abilità cognitive e metacognitive.

Le programmazioni didattiche per l'Inglese, seguendo i suggerimenti europei e le Indicazioni Nazionali, propongono una varietà di attività legate "al fare" e all'uso veicolare della lingua straniera. Proprio così si possono sviluppare competenze generali e competenze d'uso della lingua, fornendo un bagaglio linguistico-comunicativo e socio-culturale che ogni bambino arricchirà negli anni: un bagaglio prezioso da utilizzare a scuola e fuori.

Riguardo all'insegnamento della Storia e della Geografia, fin dalla prima classe, le attività proposte promuovono abilità e conoscenze necessarie per agevolare l'incontro con i testi e con i contenuti disciplinari a mano a mano che si procede negli anni della primaria.

Abbiamo scelto un'impostazione che privilegia il ruolo del docente come "mediatore": in altre parole, un insegnante che non si limita a trasmettere conoscenze ma aiuta gli allievi nella "costruzione" dei saperi e predispone l'ambiente di apprendimento".

Abbiamo fatto una scelta ben precisa anche in ordine ai "contenuti" e quindi in relazione al "che cosa" insegnare: tenendo sempre presenti i traguardi di competenza precisati nelle Indicazioni,

vengono selezionati quei tipi di conoscenze che risultano essenziali e fondanti, ma anche adeguate alle strutture cognitive degli allievi. Si evita così lo studio estensivo di molti contenuti. Sui nuclei costitutivi delle varie discipline, inoltre, sono proposti, da una classe all'altra, approfondimenti e sviluppi: si cerca pertanto di fare in modo che i contenuti nuovi (argomenti, temi, problemi, concetti), possano saldarsi a quelli precedenti. La continuità verticale del curricolo viene salvaguardata con la declinazione degli OB. DI APPRENDIMENTO in un ordine progressivo, cioè di "impegno crescente" in rapporto all'età, ai tempi e ai ritmi di apprendimento di allieve e allievi. Ne consegue che le proposte e i materiali della didattica procedono in ordine crescente di complessità.

Infine, interpretiamo il curricolo verticale in termini di continuità di processo non necessariamente lineare. Il mondo non è fatto a canne d'organo e il passaggio da un livello di scolarità all'altro non può essere regolato dal computo quantitativo delle nozioni apprese in contesti disciplinari paralleli tra loro. Questo lo si vede molto bene nella didattica delle Scienze e Tecnologia: la chiave proposta è quella della qualità degli apprendimenti legata alla certificazione delle competenze, che infatti si integrano nella dimensione multiforme e complessa della cittadinanza. Infine, riguardo alla programmazione curricolare delle diverse discipline, abbiamo deciso di procedere nel modo seguente:

Prima	Seconda	Terza	Quarta	Quinta
Italiano	Italiano	Italiano	Italiano	Italiano
Inglese	Inglese	Inglese	Inglese	Inglese
Storia e Geogr.	Storia e Geogr.	Storia	Storia	Storia
		Geografia	Geografia	Geografia
Matematica	Matematica	Matematica	Matematica	Matematica
Scienze e Tecnologia	Scienze e Tecnologia	Scienze e Tecnologia	Scienze e Tecnologia	Scienze e Tecnologia
Religione	Religione	Religione	Religione	Religione
Attività espressive: Arte e Immagine, Musica Ed. Fisica	Attività espressive: Arte e Immagine, Musica Ed. Fisica 2 [^] -3 [^]		Attività espressive: Arte e Immagine, Musica Ed. Fisica 4 [^] -5 [^]	

In primo luogo, abbiamo ritenuto opportuno "accorpare" il curricolo di Storia e Geografia nelle classi prima e seconda, sia perché riteniamo prematuro un approccio di tipo disciplinare nelle prime due classi, sia al fine di favorire l'acquisizione e il rafforzamento di competenze spazio-temporali necessarie per l'accesso alle due discipline separatamente, previsto per la classe terza. In secondo luogo, per tutte le classi, ci è sembrato opportuno, per le motivazioni sopra riportate, conservare l'unicità curricolare, pur nella differenziazione dei contenuti e degli obiettivi, delle Scienze e della Tecnologia.

Infine, riguardo alle Attività Espressive, rimandiamo alla premessa della programmazione, sia per le motivazioni dell' "accorpamento" di Arte e Immagine-Musica-Educazione Fisica, sia per le ragioni dell'unicità del curricolo previsto per le classi 2[^]-3[^] e 4[^]-5[^].

ITALIANO 2^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- comprende semplici testi ascoltati di tipo diverso, in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, e ne individua il senso globale e/o le informazioni principali;
- partecipa a scambi linguistici con compagni e docenti nel corso di differenti situazioni comunicative attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti;
- racconta oralmente un'esperienza personale o una storia rispettando il criterio della successione cronologica ed esprime le proprie emozioni riferite a situazioni vissute;
- ha acquisito la competenza tecnica della lettura (lettura strumentale): legge in maniera scorrevole brevi e facili testi per scopi pratici, di intrattenimento e/o svago, sia a voce alta sia con lettura silenziosa e autonoma, e ne individua gli elementi essenziali;
- ha acquisito la competenza tecnica della scrittura (scrittura strumentale): produce per iscritto semplici messaggi e testi connessi a scopi pratici e di intrattenimento, rispettando le più importanti convenzioni ortografiche;
- a partire dal lessico già in suo possesso comprende nuovi significati e usa nuove parole ed espressioni.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 testo narrativo, divisione in sillabe, rime, liste	<p>Ascoltare e parlare Interagire in una conversazione imparando a rispettare il proprio turno.</p> <p>Leggere Leggere un breve testo narrativo e individuare gli elementi essenziali riferiti ai personaggi.</p> <p>Scrivere Scrivere elenchi. Scrivere didascalie.</p> <p>Ortografia Effettuare la divisione in sillabe di parole. Scrivere correttamente parole piane e con lettera ponte.</p> <p>Riflettere sulla lingua Stabilire relazioni tra i suoni finali delle parole (parole in rima).</p> <p>Lessico Ordinare parole secondo criteri.</p>	<p>Conversazioni guidate.</p> <p>I personaggi nel testo narrativo.</p> <p>Parole bisillabe e trisillabe piane, parole con lettera ponte (M, R, L...in finale di sillaba), parole con MP, MB.</p> <p>Divisione in sillabe.</p> <p>Produzione di liste e didascalie.</p> <p>L'ordine alfabetico.</p> <p>Classificazione di parole.</p>	<p>Stimoliamo i bambini al rispetto del proprio turno con la raccolta di una breve informazione da ciascun alunno, per esempio qual è la data del compleanno. Facciamo individuare, in un testo narrativo, gli elementi essenziali relativi ai personaggi. Invitiamo i bambini a disegnare tre o quattro momenti relativi al loro rientro a scuola e chiediamo che ogni immagine sia completata con una didascalia. Riprendiamo la scrittura di parole cominciando da quelle più semplici rinforzandone l'analisi della struttura con la divisione in sillabe. Creiamo un elenco di parole su un tema seguendo l'ordine alfabetico. Forniamo alcune semplici filastrocche per far riconoscere le rime.</p>
novembre 2015 testo narrativo, sequenze, dialoghi, parole con raddoppiamento	<p>Ascoltare e parlare Concordare le regole per rendere efficace la conversazione nel gruppo. Ricostruire la sequenza temporale degli eventi della storia.</p> <p>Leggere Leggere semplici inviti e biglietti e individuarne gli elementi essenziali.</p> <p>Scrivere</p>	<p>Le regole per una interazione ordinata ed efficace.</p> <p>Le sequenze temporali nel testo narrativo.</p> <p>Testi misti.</p> <p>Il dialogo.</p> <p>Parole con gruppo consonantico (ST, BR...).</p> <p>Parole con raddoppiamento</p>	<p>Invitiamo i bambini a esplicitare le modalità per rendere utile e piacevole la conversazione in gruppo.</p> <p>Annotiamo le varie osservazioni e giungiamo a formulare poche ma chiare regole. Leggiamo inviti e biglietti di vario genere per coglierne gli elementi essenziali e le caratteristiche ricorrenti.</p> <p>Forniamo una sequenza di immagini e definiamo insieme le</p>

	<p>Scrivere un semplice dialogo a partire da una sequenza ordinata di immagini.</p> <p>Ortografia Scrivere parole con gruppo consonantico. Scrivere parole utilizzando le lettere doppie in corrispondenza di un suono prolungato.</p> <p>Riflettere sulla lingua Mettere in relazione, sul piano semantico, il verbo e il soggetto per costruire una frase.</p> <p>Lessico Classificare le parole in base al loro significato.</p>	<p>di consonante. Divisione in sillabe. Frase coerenti. Parole per esprimere relazioni temporali. Classificazione di parole in base al significato.</p>	<p>possibili battute dei vari personaggi. Proponiamo la scrittura di un dialogo seguendo una serie di vignette. Promuoviamo la corretta scrittura di parole con gruppo consonantico e con il raddoppiamento di consonante. Riflettiamo sul significato di parole date per abbinare soggetto e verbo.</p>
<p>dicembre 2015</p> <p>testo narrativo-descrittivo, genere e numero, parole con C e G</p>	<p>Ascoltare e parlare Partecipare a una conversazione rispettando il turno di parola.</p> <p>Leggere Leggere una sequenza di istruzioni per realizzare un poster. Leggere un breve testo narrativo e individuare gli elementi spaziali.</p> <p>Scrivere Scrivere un racconto sulla base di immagini date.</p> <p>Ortografia Riconoscere i diversi suoni delle lettere C e G e davanti alle vocali; riconoscere la funzione grafica della lettera H.</p> <p>Riflettere sulla lingua Riconoscere la variazione della "forma" delle parole in base a genere e numero.</p> <p>Lessico Riconoscere parole ed espressioni che servono per stabilire rapporti spaziali tra diversi elementi.</p>	<p>Strategie di ascolto. I luoghi nei testi narrativo-descrittivi. Istruzioni. Il genere e il numero nelle parole. Parole con sillaba iniziale isolata. Parole con sillaba iniziale inversa. Le lettere C e G e i loro suoni.</p>	<p>Attraverso il gioco degli indovinelli sollecitiamo i bambini ad assumere un atteggiamento di ascolto attivo consolidando il rispetto del turno di parola. Forniamo una breve sequenza di istruzioni da seguire per realizzare un poster per promuovere la lettura. Proponiamo la lettura di un brano sull'inverno per esplorare come poter esprimere i rapporti spaziali tra gli elementi di o in un ambiente. Creiamo insieme un cartellone con "Le parole dello spazio". Invitiamo gli alunni a scrivere una storia basandosi sulla sequenza di vignette che ricevono. Consolidiamo il riconoscimento dei suoni di C e G a seconda delle lettere che le seguono.</p>
<p>gennaio 2016</p> <p>testo realistico e fantastico, nomi, parole con C, G e SC</p>	<p>Ascoltare e parlare Distinguere gli elementi fantastici da quelli reali in un testo ascoltato.</p> <p>Leggere Leggere fumetti e comprendere il significato delle scritte dentro le nuvolette.</p> <p>Scrivere Scrivere fumetti sulla base di vignette date. Scrivere un breve racconto sulla base di immagini date.</p>	<p>Il testo realistico e il testo fantastico. I fumetti. La struttura del testo narrativo. Parole con C – G seguite da vocale; parole con CHI, CHE, GHI, GHE. Parole con il digramma SC. Classificazione del nome.</p>	<p>Leggiamo ai bambini brevi storie, alcune realistiche, alcune fantastiche. Attraverso un confronto cerchiamo di far esplicitare la principale differenza fra i due tipi di racconto. Proponiamo la lettura di un fumetto sollecitando gli alunni a integrare le informazioni scritte con quelle illustrate per una piena comprensione della vicenda. Attraverso vari giochi di parole</p>

	<p>Ortografia Scrivere parole con C e G. Riconoscere e usare il digramma SC.</p> <p>Riflettere sulla lingua Classificare i nomi in persone, cose, animali.</p> <p>Lessico Individuare i significati di nuove parole e utilizzarle per dimostrare di averne compreso l'esatto significato.</p>		<p>consolidiamo la scrittura delle parole con C e G. Riflettiamo sulla particolarità del digramma SC per la corretta scrittura delle parole che lo contengono. Invitiamo i bambini a suddividere nomi dati in base alla categoria cui appartengono.</p> <p>Suggeriamo ai bambini di scrivere semplici definizioni di alcune parole.</p>
VERIFICHE INTERMEDIE			
<p>febbraio 2016 eventi e fatti, testo narrativo, frasi coerenti, accento e gn</p>	<p>Ascoltare e parlare Comprendere il contenuto di un testo dialogato, individuando gli elementi essenziali.</p> <p>Leggere Leggere un breve testo narrativo e individuare gli elementi essenziali riferiti alla sequenza temporale.</p> <p>Scrivere Stabilire relazioni tra intonazione orale e segni di punteggiatura. Trasformare una storia a fumetti in racconto.</p> <p>Ortografia Riconoscere la funzione dell'accento e usarlo. Riconoscere e usare il digramma GN.</p> <p>Riflettere sulla lingua Riconoscere che il verbo è un elemento essenziale di collegamento tra le parti di una frase.</p> <p>Lessico Riconoscere la variazione della forma e del significato delle parole alterate.</p>	<p>Dialoghi. Eventi contemporanei nei testi narrativi. La punteggiatura. Il digramma GN. Il verbo nella frase semplice. L'accento. L'alterazione dei nomi.</p>	<p>Leggiamo un testo dialogato e chiediamo di riconoscerne gli elementi essenziali. Proponiamo la lettura di un testo narrativo in cui alcuni fatti sono in successione mentre altri sono contemporanei. Cominciamo a riflettere sui principali segni di punteggiatura e sull'intonazione che suggeriscono. Chiediamo ai bambini di trasformare un fumetto in un breve racconto. Confrontiamo parole con e senza l'accento per riconoscere quando è necessario scrivere il segno grafico. Scopriamo attraverso alcuni esempi la funzione del verbo in una frase semplice. Giochiamo ad alterare i nomi scoprendo le sfumature di significato che scaturiscono.</p>
<p>marzo 2016 racconto d'esperienza, testo informativo, nomi e verbi, apostrofo</p>	<p>Ascoltare e parlare Comprendere un testo narrativo individuando i nessi causali fra i fatti. Raccontare esperienze personali.</p> <p>Leggere Leggere un breve testo informativo e individuare semplici nessi causali.</p> <p>Scrivere Raccontare brevemente per iscritto un'esperienza personale.</p> <p>Ortografia</p>	<p>Racconto d'esperienza. I nessi causali. Testo informativo. Semplici inferenze. Nomi e verbi. Apostrofo. Il digramma GL Denominazioni e classificazioni di parole.</p>	<p>Attraverso l'ascolto e la lettura di semplici testi proponiamo i bambini a cogliere i nessi causali tra i fatti e a produrre semplici inferenze. Aiutiamo i bambini a organizzare un racconto relativo a una propria esperienza personale. Scopriamo l'uso dell'apostrofo tra articolo e nome. Invitiamo gli alunni a esplicitare alcuni criteri per distinguere nomi e verbi in semplici frasi. Proponiamo un'immagine che raffiguri un orto: denominiamo gli</p>

	<p>Riconoscere la funzione dell'apostrofo e usarlo. Riconoscere e usare il digramma GL. Riflettere sulla lingua Distinguere nomi e verbi in semplici frasi. Lessico Denominare e classificare elementi di un ambiente.</p>		<p>elementi presenti e suddividiamoli in base alle caratteristiche o funzioni.</p>
<p>aprile 2016 testo descrittivo, frase nucleare ed espansa, parole derivate e composte</p>	<p>Ascoltare e parlare Produrre una descrizione di persone osservandone le caratteristiche con i sensi. Leggere In una descrizione individuare i dati relativi alle caratteristiche dei personaggi descritti. Scrivere Scrivere semplici descrizioni di persone. Ortografia Utilizzare c'è, ci sono, c'era, c'erano. Conoscere e usare parole con QU, CU, CQU. Riflettere sulla lingua Riflettere sulle diverse possibilità di espansione e di riduzione di una frase. Lessico Usare nuove parole inserendole in frasi per dimostrare di averne compreso il significato.</p>	<p>Testo descrittivo. Frase nucleare e frase espansa. Uso di c'è, ci sono, c'era, c'erano. Uso di QU, CU, CQU. Parole derivate e parole composte.</p>	<p>Descriviamo un alunno della classe, fornendo un modello al quale i bambini possono ricorrere per descrivere una persona. Realizziamo insieme un cartellone indicando quali aspetti di una persona possiamo descrivere avvalendoci dei sensi. Forniamo dei testi descrittivi da analizzare e proponiamo la stesura di una semplice descrizione di persona. Consolidiamo l'uso dell'apostrofo. Ripassiamo le regole sull'uso di QU, CU, CQU. Attraverso giochi e indovinelli i bambini rinforzano l'acquisizione del significato delle parole con CQU.</p>
<p>maggio 2016 istruzioni e divieti, uso dell'h, sinonimi e contrari</p>	<p>Ascoltare e parlare Comprendere semplici istruzioni orali per svolgere un gioco o un'attività. Leggere Comprendere il significato di istruzioni e divieti. Ortografia Conoscere e usare correttamente a/ha, o/ho, ai/hai, anno/hanno. Riflettere sulla lingua Ricostruire una frase in disordine, stabilendo relazioni tra le parti che la compongono. Lessico Stabilire relazioni tra i significati delle parole: sinonimi e contrari.</p>	<p>Istruzioni e divieti. Frase sintatticamente corrette. Uso di a/ha, o/ho, ai/hai, anno/hanno. Sinonimi e contrari.</p>	<p>Leggiamo istruzioni per fare o non fare (in biblioteca, al parco...) e facciamo emergere, attraverso la conversazione, quali sono le azioni concesse e quelle vietate. Lavorando in gruppo promuoviamo la ricerca di sinonimi e contrari, sperimentando l'effetto ottenuto con la sostituzione delle parole con altre simili o opposte.</p>
<p>VERIFICHE FINALI</p>			

INGLESE 2^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- comprende istruzioni e consegne legate a routine scolastiche;
- usa espressioni per salutare, ringraziare e fare gli auguri;
- riconosce e utilizza gli elementi del lessico trattato durante l'anno;
- comprende il significato globale di semplici storie;
- partecipa a canti corali;
- interagisce nel gioco;
- utilizza semplici frasi per parlare di sé e di ambienti noti;
- riproduce per iscritto parole e semplici strutture.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 una casa da paura!	Riconoscere e nominare il lessico relativo alle stanze della casa e relativo alla festività di Halloween. Localizzare personaggi nella casa. ascoltare e comprendere una storia.	Il lessico della casa: kitchen, bedroom... Halloween: witch, ghost, Jack o'Lantern, bat... Where's the ghost? In the... La storia: Who's in the bedroom? Trick or treat?	Presentiamo il lessico relativo alle stanze della casa. Riattiviamo e ampliamo il lessico di Halloween. Posizioniamo i personaggi mostruosi nella casa e produciamo semplici dialoghi. Leggiamo una storia e drammatizziamola. Creiamo un Halloween mobile.
novembre 2015 buon compleanno!	Riconoscere e nominare i vocaboli delle feste di compleanno e dei cibi che si consumano. Cantare una canzone augurale e usare formule di augurio. Giocare a tradizionali party games.	I compleanni: party, balloons, candles, crisps, cake, orange juice... How old are you? I'm... Happy birthday! I giochi: Pin the tail on the donkey! Catch the apple! Lessico passivo: i nomi dei mesi.	Riattiviamo il lessico dei numeri. Poniamo domande sull'età. Insceniamo una festa di compleanno con una sequenza TPR. Cantiamo Happy birthday. Presentiamo alcuni cibi tipici della festa e giochiamo a party games. Prepariamo un cartellone con i nomi dei mesi in cui inserire i compleanni di classe.
dicembre 2015 quanti regali!	Riconoscere e nominare alcuni simboli del Natale. Descrivere oggetti e regali. Giocare a un gioco da tavola. Ascoltare, comprendere e drammatizzare una storia. Ripetere formule augurali. Cantare una canzone natalizia.	Il Natale: advent calendar, angel, bell... What's this? A big ball... What's in your present? Two yellow stars... Lessico della storia: put, shake, surprise, snow... Merry Christmas!	Riattiviamo e ampliamo il lessico relativo al Natale. Creiamo un calendario dell'avvento per la classe. Leggiamo una storia e drammatizziamola. Proponiamo ai bambini di creare il loro special present. Giochiamo a un gioco da tavola. Cantiamo coralmente un canto tradizionale.
gennaio 2016 il meteo e le stagioni	Riconoscere e nominare il lessico relativo al tempo atmosferico e alle stagioni. Utilizzare brevi dialoghi per informarsi sul tempo. Conoscere una famosa espressione idiomatica.	Il meteo le stagioni: sunny, rainy, cloudy...; autumn, winter... What's the weather like? It's... In London it's sunny today!	Presentiamo il lessico relativo al meteo e alle stagioni. Creiamo una ruota del tempo per la classe con cui aggiornare il meteo durante ogni lezione. Insceniamo previsioni da varie città. Creiamo calligrammi con il lessico appreso. Illustriamo

	Scrivere le parole apprese per creare calligrammi.	It's raining cats and dogs.	una famosa espressione idiomatica sul tempo.
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 nell'armadio...	Riconoscere e nominare i capi di abbigliamento. Seguire istruzioni per vestirsi e svestirsi. Descrivere il proprio abbigliamento e quello di un compagno. Comprendere ed eseguire istruzioni. Recitare un rap sui vestiti.	I capi di abbigliamento: dress, trousers, socks, shoes... In my wardrobe I've got... Put on/take off your... What are you wearing? A red t-shirt... Il lessico del rap: stamp, clap, snap, jump... Princess, king, fairy...	Introduciamo i nomi degli abiti con giochi e flashcards. Mimiamo le azioni di vestirci e svestirci. Giochiamo al memory e allestiamo un filo da stendere con capi disegnati dai bambini. Invitiamoli a descrivere l'abbigliamento proprio e altrui. Recitiamo un rap sui vestiti. Approfittiamo del carnevale per individuare abiti dei personaggi delle fiabe.
marzo 2016 alla fattoria	Riconoscere e nominare alcuni animali della fattoria. Localizzare gli animali. Associare parole alle immagini corrispondenti. Ascoltare una canzone tradizionale. Riconoscere e nominare elementi della Pasqua. Ascoltare e comprendere una storia.	Gli animali della fattoria: cow, pig, horse, lamb, chick... farm, barn, vegetable garden... Where's the pig? It's in.../ on.../ under... Old Mc. Donald... The horse has got a blue egg...	Riattiviamo il lessico relativo agli animali domestici e aggiungiamo quelli della fattoria. Collochiamoli nei vari ambienti. Ascoltiamo Old Mc. Donald e invitiamo alla drammatizzazione degli animali. Proponiamo una storiella pasquale con protagoniste le uova.
aprile 2016 un bruco molto affamato	Ascoltare e comprendere una storia. Riconoscere e nominare il nome alcuni frutti e cibi. Esprimere i propri gusti in materia di cibo. Descrivere il frutto preferito.	Il lessico della storia (caterpillar, butterfly, apple, pears...cupcakes, watermelon...). I cibi e le preferenze: I like... Do you like...? Yes/No What's your favourite fruit? Lessico passivo: i giorni della settimana.	Leggiamo la storia e allarghiamo le conoscenze dei bambini in fatto di cibo. Incoraggiamo piccoli dialoghi su preferenze alimentari e su quale sia il frutto preferito dai bambini. Intavoliamo una discussione sui cibi salutari e non. Creiamo un cartellone con i giorni della settimana da aggiornare quotidianamente e un libriccino sui frutti.
maggio 2016 in fondo al mare	Riconoscere e nominare alcuni animali marini. Riconoscere e nominare alcune parti del corpo. Comprendere ed eseguire istruzioni. Descrivere le caratteristiche fisiche di alcuni pesci.	Il lessico del mare: octopus, dolphin, starfish... Le parti del corpo: body, tail, fins, teeth... Touch/shake your legs. This is a... It's got a long/short...; a big/small... Le strutture della fiaba: What can you see? I see	Presentiamo alcuni animali marini, riattiviamo i nomi delle parti del corpo e introduciamo nuovi termini. Favoriamo la memorizzazione con giochi a risposta fisica. Descriviamo le caratteristiche dei vari pesci. Creiamo collettivamente una filastrocca e un manufatto che la illustri.

		a... looking/smiling at me.	
VERIFICHE FINALI			

STORIA E GEOGRAFIA 2^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

Storia

- applica alcuni schemi procedurali per la ricostruzione di esperienze vissute dalla classe e dalla propria generazione;
- usa fonti e produce informazioni dirette e inferenziali per ricostruire esperienze vissute;
- individua successioni, contemporaneità, periodi, durate e cicli nell'organizzazione di informazioni datate;
- usa le datazioni e alcuni operatori cognitivi semplici per organizzare le informazioni prodotte mediante le tracce di esperienze della classe;

Geografia

- esplora il territorio attraverso l'osservazione diretta;
- si orienta nello spazio circostante e sulle carte, utilizzando indicatori spaziali e punti di riferimento;
- utilizza il linguaggio della geo-graficità per realizzare schizzi cartografici.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 tempi e spazi delle vacanze	Storia Produce informazioni usando tracce del passato vissuto. Rappresentare e comunicare ricostruzioni di esperienze vissute. Geografia Riconoscere gli elementi che caratterizzano i luoghi delle vacanze.	Storia: ricostruzioni delle vacanze estive. Indicatori temporali (settimane e mesi). La successione di eventi. La durata, il periodo e la contemporaneità. Geografia: luoghi delle vacanze. Rappresentazioni e immagini di paesaggi italiani. Gli elementi di un paesaggio.	Storia: lavoriamo sui ricordi e sulle tracce delle vacanze estive. Costruiamo grafici temporali. Geografia: facciamo rappresentare i luoghi delle vacanze e raggruppiamoli secondo elementi comuni. Proponiamo giochi con immagini per classificare i luoghi delle vacanze. Costruiamo istogrammi.
novembre 2015 tempi e spazi della scuola	Storia Organizzare le attività scolastiche servendosi dei calendari. Conoscere la funzione e l'uso del calendario. Geografia Individuare la funzione degli spazi.	Storia: la sequenza delle attività scolastiche. Il calendario. Geografia: aula e edificio scolastico. La funzione degli spazi.	Storia: Analizziamo le attività scolastiche e l'orario settimanale. Realizziamo calendari. Geografia: osserviamo gli spazi dell'aula e della scuola in relazione alla funzione, agli oggetti/arredi e agli utenti.
dicembre 2015 l'anno e i punti di vista	Storia Conoscere la durata e la struttura dell'anno e delle sue partizioni. Geografia Riconoscere e rappresentare la posizione di oggetti rispetto a punti di riferimento.	Storia: indicatori (giorni, settimane, mesi e stagioni). Il calendario. La durata. Geografia: la posizione degli oggetti e i punti di vista. Il reticolo e le coordinate.	Storia: esaminiamo e rappresentiamo la struttura e la durata dell'anno. Geografia: osserviamo e rappresentiamo oggetti e/o persone da punti di osservazione diversi. Usiamo la struttura del reticolo e delle coordinate.

<p>gennaio 2016 il tempo dell'orologio e la rappresentazione dell'aula</p>	<p>Storia Leggere l'orologio analogico. Geografia Rappresentare graficamente l'aula in prospettiva verticale anche utilizzando misure non convenzionali.</p>	<p>Storia: tempo percepito e tempo misurato. L'orologio analogico e la misurazione del tempo. Geografia: la rappresentazione dell'aula. Le impronte degli oggetti e degli arredi. La prospettiva verticale.</p>	<p>Storia: ipotizziamo la durata di azioni e verificiamole. Scopriamo la durata dei secondi e dei minuti. Conosciamo la funzione dell'orologio analogico. Geografia: confrontiamoci su una rappresentazione condivisa dell'aula. Sperimentiamo il punto di vista dall'alto e costruiamo impronte di oggetti e arredi.</p>
<p>VERIFICHE INTERMEDIE</p>			
<p>febbraio 2016 un'esperienza comune e la riduzione in scala</p>	<p>Storia Produrre informazioni usando tracce del passato vissuto. Classificare le informazioni per temi. Ordinare temporalmente le informazioni. Geografia Ridurre e ingrandire elementi di uno spazio rappresentati in pianta.</p>	<p>Storia: tracce e ricordi di classe prima. Avvenimenti comuni e personali. Il copione di attività scolastiche. La durata e il periodo. La contemporaneità. Geografia: la rappresentazione del pavimento dell'aula. Confine e regione. Simbologia convenzionale.</p>	<p>Storia: lavoriamo sui ricordi e sulle tracce della classe prima. Ricostruiamo un'esperienza significativa comune (gita o festa scolastica). Geografia: rappresentiamo il pavimento dell'aula ridotto; misuriamo il confine e la regione interna. Usiamo campioni per ridurre e ingrandire.</p>
<p>marzo 2016 tracce e informazioni, il plastico dell'aula</p>	<p>Storia Organizzare tematicamente, temporalmente e spazialmente le informazioni. Sintetizzare con descrizioni e narrazioni. Geografia Leggere e costruire rappresentazioni di uno spazio attraverso una simbologia convenzionale.</p>	<p>Storia: tracce e ricordi di classe prima. Grafici temporali (linee del tempo). Indicatori temporali (mesi, anno). Geografia: il plastico, rappresentazione in pianta dell'aula. Simbologia convenzionale.</p>	<p>Storia: condividiamo un tema relativo alla classe prima. Elaboriamone una descrizione condivisa utilizzando le informazioni ricavate dalle tracce raccolte. Geografia: realizziamo il plastico dell'aula e guidiamo attività per avviare a una prima rappresentazione in pianta dell'aula.</p>
<p>aprile 2016 confronti, la pianta dell'aula</p>	<p>Storia Riconoscere cambiamenti su di sé e sugli altri dipendenti dall'attività scolastica. Rappresentare e comunicare i mutamenti individuati. Geografia Comprendere il significato della simbologia convenzionale. Riconoscere nelle rappresentazioni in pianta simboli e legenda.</p>	<p>Storia: tracce e informazioni di classe prima. Tabelle e grafici temporali. La durata e il periodo. La contemporaneità. Geografia: la pianta dell'aula. La simbologia convenzionale e la legenda. La rappresentazione in pianta.</p>	<p>Storia: guidiamo gli alunni nell'osservazione dei cambiamenti individuali e del gruppo classe dipendenti dall'attività scolastica. Produciamo sintesi e descrizioni. Geografia: realizziamo una pianta dell'aula. Costruiamo una legenda. Riduciamo e ingrandiamo la pianta dell'aula. Leggiamo piante di ambienti conosciuti.</p>

<p>maggio 2016 una storia comune e la pianta dell'edificio scolastico</p>	<p>Storia Organizzare tematicamente, temporalmente e spazialmente le informazioni. Geografia Leggere rappresentazioni grafiche in pianta. Utilizzare rappresentazioni in pianta per rappresentare graficamente percorsi.</p>	<p>Storia: informazioni e temi relativi alla classe prima. Grafici temporali (la linea del tempo). Indicatori temporali. La durata e il periodo. La contemporaneità. Geografia: la pianta dell'edificio scolastico. Percorsi e spostamenti nell'edificio scolastico. Simbologia convenzionale e legenda.</p>	<p>Storia: organizziamo tutte le informazioni raccolte e raccontiamo la "storia di classe prima". Realizziamone in forma cartacea e/o informatica la ricostruzione per comunicarla ad altri (compagni, parenti). Geografia: proponiamo la pianta dell'edificio scolastico, individuiamo la nostra aula e gli altri ambienti. Utilizziamo la pianta per ipotizzare, sperimentare e confrontare percorsi. Esaminiamo altre rappresentazioni cartografiche (per esempio, il quartiere).</p>
<p>VERIFICHE FINALI</p>			

MATEMATICA 2^**VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA**

L'alunno:

- legge e scrive i numeri naturali senza limiti prefissati;
- riconosce il valore posizionale delle cifre;
- calcola in riga addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni;
- calcola divisioni entro il 100;
- analizza situazioni problematiche e produce soluzioni;
- riconosce le principali figure geometriche in base alle loro fondamentali caratteristiche;
- in contesti opportuni, riconosce se un evento casuale è possibile e, nel caso che sia possibile, se è certo;
- rappresenta graficamente una serie di dati osservati e confronta rappresentazioni diverse;
- effettua misurazioni e riconosce la necessità di unità di misura condivise.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 orologi, figure 2D e 3D, cerchio, intervalli di tempo, eventi possibili e impossibili	Numeri Leggere l'orologio analogico e digitale. Conoscere i numeri romani. Spazio e figure Classificare figure 2D e figure 3D. Relazioni, dati e previsioni Riconoscere, in opportune situazioni concrete, eventi possibili ed eventi impossibili. Riconoscere relazioni tra unità di misura di tempo.	Numeri dell'orologio (analogico e digitale). Numeri romani. Classificazione di modelli 2D e di modelli 3D. Cerchio. Eventi possibili (tra cui i certi) ed eventi impossibili. Relazioni tra ora, minuti e secondi.	Studiamo le caratteristiche principali dell'orologio analogico e di quello digitale, leggiamo i numeri (anche i numeri romani). Riprendiamo i modelli 2D e i modelli 3D che abbiamo considerato lo scorso anno e facciamo classificazioni. Immaginiamo la traccia lasciata dalle punte delle lancette sull'orologio: quale figura vediamo? Consideriamo le unità di misura di tempo e misuriamo la durata di alcune azioni. Con un gioco ragioniamo sugli eventi possibili, tra cui i certi, e gli eventi impossibili.
novembre 2015 suddivisioni di quantità, retta numerica, lunghezze e superfici, altezza di figure 2D e 3D	Numeri Suddividere quantità continue in parti uguali. Confrontare e ordinare numeri sulla retta numerica. Spazio e figure Indicare l'altezza di alcune figure 2D e 3D. Relazioni, dati e previsioni Confrontare lunghezze con campioni di unità di misura opportuni. Confrontare superfici con campioni di unità di misura opportuni. Raccogliere dati e rappresentarli graficamente. Risolvere problemi.	Parti uguali di una quantità continua. Retta numerica. Lunghezza. Superficie. Campione di lunghezza. Campione di superficie. Problema di suddivisione di quantità continue. Altezza. Indagine. Tabella a doppia entrata. Diagramma a blocchi.	Costruiamo un quaderno a partire da mezzo foglio di carta da pacco: usiamo le parole-frazione per indicare la relazione tra le parti e il tutto, facciamo equivalenze. Misuriamo le dimensioni del foglio di partenza e delle parti di foglio; domandiamo dove scrivere i numeri ottenuti con le misurazioni sulla retta numerica. Confrontiamo tra loro le superfici e i contorni delle parti ottenute. Indichiamo l'altezza di figure 2D e 3D; consideriamo l'altezza nel contesto geometrico e nel contesto della vita quotidiana. Facciamo un'indagine sulla squadra di calcio preferita.
dicembre 2015 euro, addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni,	Numeri Eseguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con la calcolatrice.	Problemi di spesa. Calcolo mentale: addizioni sottrazioni, moltiplicazioni.	Prepariamo una lista della spesa, secondo criteri dati, a partire da alcuni listini relativi a diversi prodotti; facciamo addizioni

<p>calcolo in riga, volume, grandezze misurabili in un oggetto</p>	<p>Eseguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni in riga. Spazio e figure Individuare figure 2D in figure 3D. Conoscere le caratteristiche di alcuni modelli 2D. Relazioni, dati e previsioni Riconoscere figure 3D equivalenti volumetriche. Riconoscere le grandezze misurabili in un oggetto.</p>	<p>Cubo. Quadrato. Rettangolo. Triangolo. Simmetria. Sezioni. Volume. Superficie. Lunghezza. Campione.</p>	<p>zioni, sottrazioni e moltiplicazioni anche con la calcolatrice. Eseguiamo addizioni e sottrazioni in colonna, distinguiamo i calcoli che è conveniente fare in riga da quelli che è conveniente fare in colonna. Giochiamo al gioco della visualizzazione: "cerchiamo" quadrati, rettangoli, triangoli in modelli di cubo pieni e scheletrati. Osserviamo le figure 2D visualizzate e ne descriviamo alcune caratteristiche. Confrontiamo le parti ottenute sezionando un modello di cubo e lavoriamo sul concetto di equivalenti volumetriche ricorrendo anche a un cilindro graduato. Ci domandiamo che cosa è misurabile in una scatola.</p>
<p>gennaio 2016 addizioni e sottrazioni in colonna, calcolo in riga, sistema di riferimento nel piano, eventi possibili e impossibili</p>	<p>Numeri Conoscere il valore posizionale delle cifre. Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna. Eseguire addizioni e sottrazioni in riga. Spazio e figure Individuare un punto sul piano utilizzando un linguaggio che non tiene conto dei riferimenti geografici. Relazioni, dati e previsioni Riconoscere, in opportune situazioni concrete, eventi possibili ed eventi impossibili.</p>	<p>Valore posizionale delle cifre. Addizioni, sottrazioni in colonna. Calcolo mentale. Sistema di riferimento nel piano. Eventi possibili, eventi impossibili.</p>	<p>Ragioniamo sul valore posizionale delle cifre a partire dai raggruppamenti per 10 in una grande quantità di oggetti. Approfondiamo il concetto di raggruppamento e il valore posizionale delle cifre raggruppando per 5 nella stessa quantità. Eseguiamo addizioni e sottrazioni in colonna. Troviamo strategie di calcolo in riga. Riflettiamo sul modo di indicare un punto nel piano. Scriviamo numeri casuali lanciando due dadi, uno rappresenta le decine, l'altro le unità. Dopo un buon numero di prove ragioniamo sugli eventi possibili e sugli eventi impossibili senza effettuare concretamente i lanci.</p>
<p>VERIFICHE INTERMEDIE</p>			
<p>febbraio 2016 suddivisioni in parti uguali, moltiplicazione e divisione, scomposizione di un quadrato, capacità</p>	<p>Numeri Suddividere quantità discrete in parti uguali. Comprendere che moltiplicazione e divisione sono operazioni tra loro inverse. Relazioni, dati e previsioni Riconoscere figure 2D equivalenti. Leggere e interpretare le misure di capacità sulle etichette.</p>	<p>Parti uguali in una quantità discreta. Parti di uguale valore in una somma di denaro. Divisione e moltiplicazione (anche con la calcolatrice). Scomposizione di un quadrato. Capacità.</p>	<p>Facciamo parti uguali in una quantità discreta. Introduciamo la divisione e rappresentiamo la suddivisione con il linguaggio dei numeri utilizzando anche la calcolatrice. Usiamo la moltiplicazione per tornare al punto di partenza. Facciamo parti di uguale valore in una somma di denaro. Eseguiamo divisioni e moltiplicazioni in riga e le rappresentiamo con il materiale. Troviamo modi diversi per scomporre un quadrato attraverso le piegature; facciamo confronti tra le parti ottenute; costruiamo figure diverse utilizzando tutte le</p>

			parti e ragioniamo sul concetto di equiestensione. Confrontiamo le capacità di contenitori diversi che si trovano in commercio facendo travasi; troviamo modi per esprimere le capacità dei contenitori e li confrontiamo con le scritte che appaiono sulle etichette.
marzo 2016 tabelle della moltiplicazione e della divisione, i numeri da 901 a 999, triangoli, rappresentazioni di dati	Numeri Costruire le tabelle della moltiplicazione e della divisione. Spazio e figure Riconoscere relazioni tra le lunghezze dei lati dei triangoli. Relazioni, dati e previsioni Confrontare rappresentazioni diverse di un insieme di dati.	Tabelle della moltiplicazione e della divisione. Tabella dei numeri da 901 a 999. Triangoli. Rappresentazione di dati.	Compiliamo le tabelle della moltiplicazione e della divisione: le confrontiamo tra loro e con le tabelle della addizione e della sottrazione. Compiliamo alcune parti della tabella dei numeri da 901 a 999. Ci domandiamo se con tre segmenti qualsiasi è sempre possibile costruire un triangolo. Confrontiamo rappresentazioni diverse di un insieme di dati e individuiamo quella che permette di rispondere ad alcune domande.
aprile 2016 amici del 10, del 100, del 1000, uguaglianze, relazione superfici e volume, eventi possibili e impossibili, massa	Numeri Trovare analogie e differenze nella composizione del 10, del 100, del 1000. Costruire uguaglianze. Spazio e figure Comprendere che due figure con lo stesso volume non necessariamente hanno la stessa superficie. Relazioni, dati e previsioni Leggere e interpretare le misure di massa sulle etichette. Riconoscere in opportune situazioni concrete eventi possibili ed eventi impossibili.	Numeri "amici" del 10, del 100, del 1000. Uguaglianze. Relazione superficie/volume. Massa. Eventi possibili ed eventi impossibili.	Ragioniamo sui numeri amici del 10, del 100, del 1000 e troviamo differenze e analogie. Costruiamo uguaglianze: come possiamo scrivere $7 + 3 = 6 + 4$, possiamo scrivere $70 + 30 = 60 + 40$ e $700 + 300 = 600 + 400$. Facciamo costruzioni diverse con lo stesso numero di cubetti e confrontiamo le loro superfici. Ragioniamo su eventi possibili ed eventi impossibili immaginando di lanciare due dadi e, senza dover mettere in campo un vero e proprio calcolo della probabilità, intuendo che ci sono eventi più o meno probabili di altri. Confrontiamo le masse di confezioni diverse che si trovano in commercio facendo pesate; troviamo modi per esprimere le masse e li confrontiamo con le scritte che appaiono sulle etichette.
maggio 2016 tabelline, relazione contorno/superficie, colorazione delle regioni	Numeri Memorizzare le tabelline. Conoscere la proprietà commutativa della moltiplicazione. Individuare i numeri che appartengono a conte diverse. Spazio e figure Comprendere che due figure con la stessa superficie non	Tabelline. Proprietà commutativa della moltiplicazione. Numerazioni. Relazione contornosuperficie. Problema.	Lavoriamo sulla memorizzazione delle tabelline attraverso giochi (tombola, gioco dell'oca...). Scopriamo che la conoscenza della proprietà commutativa della moltiplicazione riduce il numero di tabelline da imparare a memoria.

	<p>necessariamente hanno lo stesso contorno. Relazioni, dati e previsioni Risolvere un problema relativo alla colorazione delle regioni rispettando una regola data.</p>		<p>Confrontiamo le conte entro il 100, troviamo i numeri "comuni" (esempio: 12 si trova nella conta del 2 e in quella del 4). Rappresentiamo i numeri comuni con le moltiplicazioni (esempio: $12 = 2 \times 6$; $12 = 4 \times 3$).</p> <p>Costruiamo figure 2D con lo stesso numero di quadrati e confrontiamo le lunghezze dei loro contorni.</p> <p>Problema: ci domandiamo qual è il minor numero di colori necessari per colorare le regioni d'Italia in modo che quelle confinanti siano di colore diverso.</p>
VERIFICHE FINALI			

SCIENZE E TECNOLOGIA 2 ^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- opera le prime classificazioni in base alla scelta di alcuni criteri osservabili;
- riconosce e descrive le principali caratteristiche di oggetti e strumenti;
- riconosce e descrive le principali strutture di organismi viventi.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 miscugli e soluzioni in cucina	Scienze Fare ipotesi e attivare processi per verificarle. Distinguere fra miscugli omogenei ed eterogenei. Riconoscere le caratteristiche di una soluzione. Tecnologia Progettare e realizzare manufatti.	Scienze: miscugli omogenei ed eterogenei. Soluzioni. Tecnologia: setacci e colini.	Scienze: raccontiamo ai bambini la storia del "cuoco pasticciatore" e invitiamoli poi a sperimentare. Mescolando sostanze diverse, che possiamo trovare con facilità nelle cucine di casa, e vedendo che cosa accade, arriviamo a osservare somiglianze e differenze. Tecnologia: progettiamo e realizziamo alcuni setacci e colini.
novembre 2015 il viaggio dell'acqua nel nostro corpo	Scienze Conoscere l'importanza dell'acqua per la nostra salute. Conoscere il percorso dell'acqua nel nostro corpo. Attuare comportamenti ecologicamente corretti. Tecnologia Progettare e realizzare sculture artistiche con materiali di riciclo.	Scienze: il viaggio dell'acqua nel nostro corpo. Tecnologia: sculture con le bottiglie di acqua minerale.	Scienze: beviamo un sorso di acqua e sentiamo dove sta andando. Poi ipotizziamo, attraverso un disegno, il viaggio che farà l'acqua. Tramite l'analisi collettiva dei disegni soffermiamoci sulle diverse "tappe" del viaggio. Infine sottolineiamo l'importanza dell'acqua per la nostra salute e la sua disponibilità nei cibi. Tecnologia: vediamo come sono fatte le bottiglie di plastica, analizziamo il problema del riciclo e realizziamo sculture con le bottiglie.
dicembre 2015 acqua dal cielo	Scienze Conoscere il fenomeno della pioggia e come si forma. Conoscere l'importanza della pioggia per la vita del pianeta. Tecnologia Progettare e realizzare manufatti.	Scienze: la formazione della pioggia. Tecnologia: il parapioggia.	Scienze: raccontiamo ai bambini la storia de L'omino della pioggia di Gianni Rodari poi, attraverso domande e ragionamenti, chiediamo ai bambini di ipotizzare come si realizza il fenomeno della pioggia. Proponiamo una simulazione di pioggia in un vaso. Concludiamo l'attività invitando i bambini a osservare le nuvole cercando di riconoscere le diverse forme che assumono. Tecnologia: progettiamo e costruiamo insieme ai bambini un parapioggia.
gennaio 2016 la terraferma e il	Scienze Osservare e riconoscere l'importanza dell'acqua per la vita.	Scienze: la distribuzione dell'acqua sul Pianeta Terra; ciclo	Scienze: leggiamo la storia Terraferma e il Pianeta azzurro, conosciamo i personaggi e condividiamo i significati sottesi ai

<p>pianeta azzurro</p>	<p>Comprendere il ciclo dell'acqua. Osservare e riconoscere la presenza dell'acqua nei suoi diversi stati. Tecnologia Utilizzare la LIM per creare un e-book contenente i lavori della classe.</p>	<p>dell'acqua; stati della materia; acqua e vita. Tecnologia: creare un e-book.</p>	<p>fatti narrati. Partendo dal racconto, osserviamo e commentiamo la distribuzione dell'acqua su un planisfero; proponiamo le attività "Se io fossi una goccia d'acqua..." e "Qual è il rapporto tra acqua e vita?". Tecnologia: raccogliamo e condividiamo i lavori significativi prodotti dall'intera classe e inseriamoli nella LIM per predisporre un e-book.</p>
<p>VERIFICHE INTERMEDIE</p>			
<p>febbraio 2016 la produzione di un fischietto di legno</p>	<p>Tecnologia Associare oggetti e materiali costitutivi (legno, plastica, grafite...). Riconoscere e rispettare le fasi operative di un protocollo esecutivo o risolutivo.</p>	<p>Tecnologia: costruire strumenti musicali e rappresentare l'esperienza svolta.</p>	<p>Tecnologia: realizziamo un fischietto di legno per riflettere su processo, procedure e operazioni necessari a ottenere un artefatto. Rappresentiamo il percorso mediante grafi, arricchiti da disegni, foto, filmati per astrarre le idee dall'esperienza pratica e di giungere alla comprensione del concetto di processo e delle relazioni in essere tra le sue parti.</p>
<p>marzo 2016 alla scoperta degli insetti</p>	<p>Scienze Conoscere i criteri per classificare gli insetti. Conoscere le parti principali che costituiscono l'insetto. Mettere in relazione l'apparato boccale degli insetti con la loro alimentazione. Tecnologia Progettare e realizzare un semplice rifugio per piccoli insetti utili all'uomo.</p>	<p>Scienze: la morfologia degli insetti; la relazione tra l'apparato boccale e il cibo. Tecnologia: progettazione e costruzione di una casa per insetti.</p>	<p>Scienze: in un prato lasciamo liberi i bambini di osservare cosa si muove sull'erba, tra la siepe, sotto gli alberi, sui fori. Invitiamo la classe a una prima classificazione degli insetti con foto e disegni. Attraverso l'osservazione diretta, l'uso della LIM o di testi specifici scopriamo alcuni elementi morfologici e funzionali degli insetti, ponendo particolare attenzione alla relazione bocca-cibo. Tecnologia: realizziamo una casa per gli insetti utili all'uomo.</p>
<p>aprile 2016 animali migratori</p>	<p>Scienze Comprendere i motivi delle migrazioni animali. Conoscere esempi di animali migratori e le loro rotte migratorie. Tecnologia Seguire le indicazioni per realizzare manufatti.</p>	<p>Scienze: le migrazioni, animali migratori, cause delle migrazioni, tipologie di migrazione. Tecnologia: uno strumento per l'orientamento: l'eliobussola.</p>	<p>Scienze: proponiamo ai bambini alcune clip video sugli animali migratori e condividiamo una definizione di "migratore". Attraverso esempi arriviamo a stabilire quali possano essere le cause di migrazione. Conduciamo una ricerca e troviamo somiglianze e differenze tra le diverse modalità di migrazione. Tecnologia: realizziamo un'eliobussola.</p>
<p>maggio 2016 il miele</p>	<p>Scienze Utilizzare i sensi per conoscere alcune caratteristiche del miele.</p>	<p>Scienze: il miele e le api. Tecnologia: l'operazione di smielatura.</p>	<p>Scienze: analizziamo diversi tipi di miele con i sensi per rilevarne somiglianze e differenze. Percorriamo le tappe della trasformazione del nettare in miele.</p>

	Conoscere come si produce il miele. Tecnologia Conoscere il processo di smielatura.		Tecnologia: analizziamo le fasi percorse dagli apicoltori per prelevare il miele dagli alveari.
VERIFICHE FINALI			

ATTIVITA' ESPRESSIVE 2^ - 3^

Con l'espressione «Attività Espressive» intendiamo comprendere le attività di Musica, Arte e Immagine e Educazione Fisica perché, più che specifiche attività in sé definite e concluse, queste discipline vanno intese come itinerari da approfondire liberamente e creativamente, anche in forma di laboratorio. Esse si svilupperanno come percorsi aperti intorno ai temi dell'esplorazione, del significato e della codifica, intesi come momenti concatenati fra loro, non necessariamente in successione, sia all'interno di ogni singola unità tematica che nell'impianto complessivo delle esperienze di apprendimento.

Per gli alunni ciò si traduce in un continuo rimando fra i momenti dell'esperienza e dell'osservazione, del conferimento di senso e dell'espressione, dell'organizzazione delle tecniche e dei linguaggi, con un particolare riguardo al tema del gioco come ambito in cui tutti questi aspetti trovano spontaneamente la loro sintesi più completa e armonica.

Per tutte le classi (prima, seconda e terza, quarta e quinta) i percorsi di Arte e Immagine, di Musica e di Educazione Fisica, all'interno di ogni singola tematica, tendono a intrecciarsi fra loro, pur mantenendo le proprie specificità espressive.

Perciò, per ognuna di queste discipline, sono indicati i traguardi di competenza e gli OB. DI APPRENDIMENTO, tratti dalle Indicazioni Nazionali anche se, nelle attività previste, prevalgono ora le arti visive, ora quelle musicali, ora quelle dell'espressività corporea, nella continua la ricerca di un equilibrio fra discipline che ricoprono ognuna un analogo ed inestimabile ruolo educativo.

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

Musica

- esplora le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali;
- improvvisa liberamente e in modo creativo, utilizzando tecniche, materiali e strumenti diversi per esprimere, anche graficamente, un'idea musicale;
- ascolta un brano musicale cogliendone le principali caratteristiche formali ed espressive;
- esegue da solo e in gruppo semplici brani musicali.

Arte e immagine

- osserva, esplora e descrive la realtà visiva;
- descrive, legge e interpreta realizzazioni artistiche di diverso tipo;
- rielabora in modo creativo e autentico le immagini;
- utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici, plastici, audiovisivi e multimediali).

Educazione fisica

- padroneggia gli schemi motori e posturali adattandoli alle variabili spaziali e temporali;
- utilizza il linguaggio del corpo per esprimersi e comunicare;
- comprende il valore del gioco e delle attività sportive cogliendo l'importanza delle regole;
- riconosce i principi essenziali relativi al proprio e altrui benessere psico-fisico, alla sicurezza e alla cura di sé.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 tutto è paesaggio	Musica <ul style="list-style-type: none"> • Porre attenzione ai suoni e alle loro caratteristiche (percepire, discriminare, descrivere ecc.). Educazione fisica <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 	Educazione fisica: il corpo e il movimento in relazione al contesto.	Musica: utilizzando il registratore, ricerchiamo e lavoriamo sui suoni tipici di alcuni ambienti. Educazione fisica: ricerchiamo i giochi e gli sport che si possono fare nei diversi ambienti (in campagna, in città, al mare, in montagna ecc.).
novembre 2015 il linguaggio dei suoni	Musica <ul style="list-style-type: none"> • Discriminare eventi sonori dal punto di vista qualitativo. Arte e immagine	Musica: i corpi sonori; i gesti-suono.	Musica: approfondiamo le indagini sui suoni e costruiamo un inventario di modi per suonare uno stesso corpo sonoro.

	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il disegno per esprimersi educazione fisica <p>Educazione fisica</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in forma originale e creativa il corpo per esprimersi. 	<p>Arte e immagine: il disegno a tecnica libera.</p> <p>Educazione fisica: il controllo gestuale.</p>	<p>Arte e immagine: proponiamo ai bambini di trasporre uno stimolo sonoro-musicale in un elaborato grafico.</p> <p>Educazione fisica: attraverso il linguaggio dei gesti inventiamo situazioni narrative e/o comunicative.</p>
dicembre 2015 i ferri del mestiere	<p>Educazione fisica</p> <ul style="list-style-type: none"> Coordinare e utilizzare diversi schemi motori in successione e in combinazione. Applicare correttamente le modalità esecutive di alcuni giochi-sport. <p>Arte e immagine</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte il messaggio espressivo. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. <p>Musica</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere usi, contesti e funzioni di alcune musiche (con particolare riferimento ai canti giocosi infantili). 	<p>Educazione fisica: giochi di agilità, di movimento e di coordinazione; giochi con gli attrezzi.</p> <p>Arte e immagine: opere d'arte, fotografie, immagini pubblicitarie; la tecnica del collage.</p> <p>Musica: canzoni, filastrocche, conte appartenenti alla tradizione popolare e non.</p>	<p>Educazione fisica: proponiamo alcuni giochi che prevedono l'utilizzo di attrezzi (palla, cerchi, corda ecc.) e/o oggetti diversi.</p> <p>Arte e immagine: vediamo in quale modo l'arte, la fotografia e la televisione rappresentano i giochi e gli sport.</p> <p>Musica: proponiamo attività sui canti che servono per giocare (filastrocche, conte, nonsense).</p>
gennaio 2016 un mondo di carta	<p>Arte e immagine</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali autentiche. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. <p>Musica</p> <ul style="list-style-type: none"> Esplorare con sensibilità musicale le capacità sonore dei corpi. <p>Educazione fisica</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere e saper applicare correttamente le modalità esecutive di alcuni giochi. Comprendere il valore del gioco in sé. 	<p>Arte e immagine: forme, collage, origami.</p> <p>Musica: le qualità sonore di uno specifico materiale.</p> <p>Educazione fisica: i giochi praticati spontaneamente dai bambini.</p>	<p>Arte e immagine: proponiamo di utilizzare la carta come materiale per creare piccole opere d'arte.</p> <p>Musica: esploriamo tutte le possibili modalità per produrre suoni e musica con la carta e derivati.</p> <p>Educazione fisica: facciamo un'indagine sui giochi praticati in classe; proviamo a scoprire se esistono giochi senza vincitori né vinti.</p>
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 le immagini della musica	<p>Musica</p> <p>Cogliere la dimensione espressiva e comunicativa dei suoni e della musica.</p> <p>Arte e immagine</p> <p>Selezionare soggetti dalla realtà osservata con intenzione espressiva.</p> <p>Educazione fisica</p> <p>Partecipare attivamente a varie forme di gioco, organizzate</p>	<p>Musica: la dimensione simbolica dei suoni.</p> <p>Arte e immagine: la fotografia.</p> <p>Educazione fisica: giochi di squadra.</p>	<p>Musica: giochiamo ad associare i suoni/musica alle immagini. Utilizzando diverse tipologie di immagini proviamo a creare partiture sonore.</p> <p>Arte e immagine: esploriamo l'arte della fotografia; con la macchina fotografica andiamo a caccia di immagini; allestiamo una mostra fotografica.</p>

	anche in forma di gara, collaborando con gli altri.		Educazione fisica: pratichiamo dei giochi che coinvolgono la dimensione dell'organizzazione di gruppo, della responsabilità e della collaborazione.
marzo 2016 giochi di ieri e di oggi	<p>Educazione fisica</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. <p>Arte e immagine</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservare e apprezzare un'opera d'arte. Comprendere il messaggio e la funzione di un'opera d'arte. Rappresentare e comunicare con il disegno la realtà percepita. <p>Musica</p> <ul style="list-style-type: none"> Ascoltare un brano musicale individuandone pulsazioni e ritmi. 	Educazione fisica: giochi della tradizione popolare. Arte e immagine: i giochi antichi nell'arte. Musica: la pulsazione e il ritmo.	Educazione fisica: proponiamo un'indagine sui giochi antichi e moderni; organizziamoci per praticare qualche gioco "antico". Arte e immagine: esploriamo come l'arte descrive e rappresenta, nel passato o nel presente, i giochi e gli sport. Musica: ascoltiamo alcune musiche in cui il ritmo è la componente principale. Giochiamo con pulsazioni e ritmi.
aprile 2016 da lontano e da vicino	<p>Arte e immagine</p> <p>Cogliere nei particolari della realtà osservata motivi estetici ed espressivi.</p> <p>Musica</p> <p>Esplorare e discriminare i suoni da un punto di vista qualitativo.</p> <p>Educazione fisica</p> <p>Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.</p>	Arte e immagine: la tecnica dell'inquadratura. Musica: la sensibilità sonora. Educazione fisica: giochi e sport che si basano sulle distanze.	Arte e immagine: rappresentiamo uno stesso soggetto con disegni o fotografie sempre più ravvicinate. Cogliamo le forme astratte che si nascondono nei particolari. Musica: utilizzando un registratore e/o il computer giochiamo con i suoni esplorando le loro caratteristiche da vicino e da lontano. Educazione fisica: tanti giochi e tanti sport si basano sulle distanze (lanci, passaggi, corsa); esaminiamone le caratteristiche e organizziamone alcuni a scuola.
maggio 2016 si va in scena!	<p>Educazione fisica</p> <p>Utilizzare modalità espressive in forma di drammatizzazione.</p> <p>Musica</p> <p>Riconoscere la funzione espressiva della musica.</p> <p>Arte e immagine</p> <p>Leggere un'immagine.</p>	Educazione fisica: drammatizzazione e danza. Musica: musiche di scena. Arte e immagine: lettura di immagini.	Educazione fisica: realizziamo una drammatizzazione teatrale. Musica: inventiamo la colonna sonora della drammatizzazione teatrale. Arte e immagine: realizziamo la scenografia per la drammatizzazione.
VERIFICHE FINALI			

RELIGIONE 2^**VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA**

L'alunno:

- riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura;
- si confronta con l'esperienza religiosa;
- riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua;
- identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 leggiamo la Bibbia	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la Bibbia, libro sacro del cristianesimo e dell'ebraismo. • Comprendere che Dio è creatore e Padre. 	La Bibbia, "Parola di Dio". Il racconto della creazione.	Presentiamo ai bambini la Bibbia. Ne individuiamo alcune caratteristiche principali. Narriamo il primo racconto della creazione per mezzo della filastrocca Tutt'intorno.
novembre 2015 Dio interviene per salvare	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le storie contenute nella Genesi. • Comprendere che Dio interviene per salvare l'uomo. 	Le storie bibliche narrate in Gn 2,4b-11.	Conosciamo le storie di Adamo ed Eva, di Caino e Abele, dell'arca di Noè, della torre di Babele. Facciamo un cartellone che sintetizza questi racconti e indichiamo, nell'intervento salvifico di Dio, il dato che li accomuna.
dicembre 2015 la sua forza è l'amore	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato cristiano del Natale. • Conoscere segni e simboli natalizi. 	Giovanni annuncia l'avvento del Messia. Nasce Gesù. Il Natale.	Leggiamo le parole di Giovanni il Battista che, dal deserto, annuncia l'avvento di un Messia potente. Sondiamo che cosa viene considerato "forte" al giorno d'oggi. Conosciamo quindi Gesù che nasce: vediamo che la sua unica forza è l'amore.
gennaio 2016 tra pregare e fare	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia. • Riconoscere la preghiera come dialogo tra Dio e l'uomo. 	Gesù dialoga con Marta e Maria. La differenza tra pregare e fare.	Lavoriamo sull'episodio evangelico di Marta e Maria per conoscere meglio Gesù. Cogliamo la sua prospettiva sulla preghiera: Gesù la descrive come un'esperienza davvero unica, diversa da ogni altra azione.
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 preghiere di tutti il mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la preghiera come dialogo tra Dio e l'uomo. • Aprirsi al confronto con gli altri. 	Preghiere di tutto il mondo. Il dialogo interreligioso.	Riconoscere la preghiera come dialogo tra Dio e l'uomo. Aprirsi al confronto con gli altri.
marzo 2016 dal grano al pane	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Gesù, crocifisso e risorto. • Approfondire il significato degli eventi pasquali. 	La parabola del buon seminatore.	Vediamo che in campagna, a marzo, i campi di grano assomigliano a dei bei prati verdi. Risaliamo alle origini di quelle piante e narriamo la parabola del buon seminatore. Stabiliamo un parallelismo tra gli eventi pasquali e quel chicco che muore per dare "molto frutto".

<p>aprile 2016 nella festa del raccolto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire il significato della Pentecoste. • Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. 	<p>Pentecoste è la discesa dello Spirito Santo nella vita della Chiesa. La Chiesa nasce a Pentecoste. Attualità di questa festa.</p>	<p>Conosciamo la festa cristiana di Pentecoste, in cui lo Spirito Santo interviene per dare vita e forza alla Chiesa. Scopriamo le origini ebraiche di questa festa. Vediamo che gli eventi narrati negli Atti sono attuali: oggi come ieri la Chiesa va per le strade del mondo e annuncia che Gesù Cristo è morto e risorto per la salvezza di tutti.</p>
<p>maggio 2016 uniti nell'amore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i primi cristiani e il modo in cui vivevano. • Conoscere la Chiesa delle origini e la Chiesa di oggi. 	<p>La Chiesa: assemblea dei cristiani. L'amore è, da sempre, ciò unisce tutti nella Chiesa.</p>	<p>Leggiamo una serie di passi neotestamentari: At 2,42-44, in cui comprendiamo che – ieri come oggi – la Chiesa è l'assemblea dei cristiani che condividono la vita e le proprie cose; 1Cor 13, dove leggiamo com'è "chi ama"; 1Gv 4,8 che svela: "Dio è amore".</p>
<p>VERIFICHE FINALI</p>			

Foggia, 18 giugno 2015

Le Insegnanti

Amelia Scopece

Agaci Marques Alves

Loredana Di Giovanni
