

Anno Scolastico 2011 – 2012

PROGETTAZIONE CURRICOLARE  
DI CIRCOLO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI  
AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA  
DELLA SCUOLA PRIMARIA

## **DISCIPLINE E AREE DISCIPLINARI**

### **AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA**

#### **ITALIANO – LINGUE COMUNITARIE – MUSICA – ARTE E IMMAGINE CORPO – MOVIMENTO – SPORT**

##### **ITALIANO**

###### ***1. Ascoltare e parlare***

- 1a. Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.
- 1b. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.
- 1c. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.
- 1d. Ascoltare, comprendere e memorizzare proverbi e modi di dire, anche in dialetto.

###### ***2. Leggere***

- 2a. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo le informazioni essenziali.
- 2b. Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.
- 2c. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.

###### ***3. Scrivere***

- 3a. Produrre semplici testi di vario tipo connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
- 3b. Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).
- 3c. Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.

###### ***4. Riflettere sulla lingua***

- 4a.. Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità.
- 4b. Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi.
- 4c. Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.

##### **LINGUA INGLESE**

###### ***1. Ricezione orale ( ascolto )***

- 1a.. Comprendere semplici istruzioni e comandi correlati alla realtà scolastica pronunciati in maniera chiara e lentamente.
- 1b. Usare modi appropriati per salutare e congedarsi.
- 1c. Saper presentare se stesso e gli altri.
- 1d. Chiedere il nome di una persona.
- 1e. Identificare le lettere dell'alfabeto inglese.
- 1f. Ambiti relativi a colori, animali domestici, oggetti scolastici, membri della famiglia, giocattoli, abbigliamento, dimensioni e forme di uso comune, numeri.

## **2. Ricezione scritta ( lettura )**

- 2a. Identificare ambiti lessicali relativi a colori, animali domestici, oggetti scolastici, membri della famiglia, giocattoli, abbigliamento, dimensioni e forme di uso comune, numeri( 1-10).
- 2b. Identificare le lettere dell'alfabeto inglese.
- 2c. Riconoscere forme e dimensioni.
- 2d. Eseguire semplici calcoli.

## **3. Interazione orale**

- 3a. Esprimersi usando correttamente i nomi dei colori, degli animali domestici, degli oggetti scolastici, dei membri della famiglia, dei giocattoli, dell'abbigliamento, delle forme e delle dimensioni, dei numeri.
- 3b. Chiedere permessi.
- 3c. Esprimere l'età.
- 3c. Chiedere l'età a qualcuno.
- 3d. Cantare canzoncine e recitare filastrocche.
- 3e. Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi della l2.

## **4. Produzione scritta**

- 4a. Scrivere semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.
- 4b. Realizzare cartoncini augurali, story- board, flash- cards.
- 4c. Conoscere gli aspetti culturali, geografici e storici del Paese di cui si studia la lingua e dei Paesi anglofoni.

# **MUSICA**

1. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.
2. Eseguire in gruppo semplici brani vocali curando l'espressività.
3. Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale.

# **ARTE E IMMAGINE**

## **1. Percettivo visive**

- 1a. Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.

## **2. Leggere**

- 2a Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

## **3. Produrre**

- 3a Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.

## **CORPO - MOVIMENTO - SPORT**

### ***1. Il corpo e le funzioni senso-percettive***

1a. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente; riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare la informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).

### ***2. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo***

2a. Coordinare e utilizzare alcuni schemi motori combinati tra loro (correre/ saltare, afferrare/ lanciare, ecc).

2b. Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.

2c. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità e a strutture ritmiche).

### ***3. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espessiva***

3a. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme delle drammatizzazione e della danza.

3b. Assumere e controllare in forma consapevole diversificate postere del corpo con finalità espressive.

### ***4. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play***

4a. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutivi di numerosi giochi di movimento e pre sportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle.

### ***5. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere***

5a. Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.

5b. Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.

## **AREA STORICO – GEOGRAFICA**

### **STORIA – GEOGRAFIA**

#### **STORIA**

##### ***1. Organizzazione delle informazioni***

1a. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.

1b. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

##### ***2. Uso dei documenti***

2a. Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.

2b. Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.

## **GEOGRAFIA**

### ***1. Orientamento e linguaggio della geo-graficità***

- 1a. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra,destra, ecc.).
- 1b. Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante.
- 1c. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante.

### ***2. Paesaggio***

- 2a. Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.
- 2b. Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.
- 2c. Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza: casa,quartiere,paese.

## **CITTADINANZA E COSTITUZIONE**

1. Le prime formazioni sociali, i loro compiti, i loro servizi: i gruppi cooperativi e solidaristici, la scuola.
2. Elementi di igiene e profilassi delle malattie.

## **AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO –TECNOLOGICA**

### **MATEMATICA- SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI-TECNOLOGIA MATEMATICA**

#### ***1. Numeri***

- 1a. Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente ,in senso progressivo e regressivo per salti di due, tre.
- 2b. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale,con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione;confrontarli e ordinarli,anche rappresentandoli sulla retta.
- 3c. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- 4d. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.

#### ***2. Spazio e figure***

- 2.a Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).
- 2.b Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perchè compia un percorso desiderato.
- 2.c Riconoscere,denominare e descrivere figure geometriche.

### ***3.Relazioni, misure, dati e previsioni***

- 3a. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà,utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
- 3b. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
- 3c. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
- 3d .Misurare segmenti utilizzando unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni.

## **SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI**

### ***1. Sperimentare con oggetti e materiali***

1a. Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro(all'aumentare di ..., ...aumenta o diminuisce); provocare trasformazioni variandone le modalità, e costruire storie per darne conto: "che cosa succede se...", "che cosa succede quando" ; leggere analogie nei fatti al variare delle forme e degli oggetti, riconoscendo "famiglie" di accadimenti e regolarità ("è successo come...")all' interno di campi di esperienza.

### ***2. Osservare e sperimentare sul campo***

- 2a.Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque, cogliendone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi; acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.).
- 2b. Riconoscere la diversità dei viventi: differenze/somiglianze tra piante,animali,altri organismi.

### ***3.L'uomo i viventi e l'ambiente***

- 3a. Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati/osservabili in quanto caratteristica peculiare degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente.
- 3b. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali di tipo stagionale.

## **TECNOLOGIA**

### ***1. Esplorare il mondo fatto dall'uomo***

- 1a. Distinguere,descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne tra la persona che li utilizza.
- 1b. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.
- 1c. Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.
- 1d. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.
- 1e. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi e processi inseriti in contesti di storia personale.
- 1f. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale la caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.