

ISTITUTO COMPRENSIVO “ DON F. MOTTOLA “ TROPEA

ASSE MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICO

CLASSE II



PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

ARGOMENTO PERNO: IL LINGUAGGIO SI EVOLVE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA

SETTEMBRE PROVE D'INGRESSO

Ogni docente proporrà le attività di verifica nella propria classe

- Conoscere e usare indicatori spaziali
- Conoscere e usare gli invarianti topologici
- Cogliere somiglianze e differenze
- Dimostrare capacità di deduzione logica
- Discriminare forme
- Realizzare successioni ritmiche
- Eseguire percorsi

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - OTTOBRE - NOVEMBRE

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|---|--|--|--|--|--|---|--|
| <p>Comunicare nella madre lingua/lingua d'istruzione.</p> <p>Competenza matematica.</p> <p>Imparare ad imparare</p> | <p align="center">NUMERI E CALCOLI PER ESEGUIRE ADDIZIONI E SOTTRAZIONI</p> | <p>Conosce i numeri fino a 100.</p> <p>Confronta, ordina, rappresenta, compone e scompone numeri.</p> <p>Calcola in riga e in colonna addizioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diversi.</p> <p>Rappresenta e risolve situazioni problematiche usando l'addizione</p> | <p>Scrivere, confrontare, ordinare, scomporre numeri entro il 100.</p> <p>Usare i simboli $>$, $<$, $=$.</p> <p>Mettere in relazione due numeri e la relativa differenza.</p> | <p>Numero naturale nel suo aspetto ordinale e cardinale.</p> <p>Decine e valore posizionale.</p> <p>La tabella a una entrata.</p> <p>Uso corretto dei simboli di $>$, $<$, $=$</p> <p>Rappresentazione di percorsi sul piano.</p> <p>Addizioni e sottrazioni in colonna senza e con cambio.</p> | <p>Costruire la linea dei numeri fino a 60.</p> <p>Conteggio di oggetti.</p> <p>Esercitazione con materiale strutturato e con le mani per contare, comporre numeri e calcolare.</p> <p>Introduzione dell'abaco: valore posizionale della decina.</p> <p>Rappresentazioni numeriche di tipo analogico per individuare la differenza numerica.</p> <p>Confronti e ordinamenti numerici.</p> <p>Scoprire il comportamento di 0 e 1 nell'addizione e nella sottrazione.</p> <p>I simboli di $>$, $<$, $=$</p> <p>Semplici grafici a colonna per ricavare informazioni relative a differenze numeriche.</p> <p>Muoversi sul piano per eseguire percorsi.</p> | <p>Prove scritte/orali</p> <p>Prove strutturate/ non strutturate</p> <p>Test, questionari</p> <p>N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre)</p> <p>Problemsolving</p> <p>brainstorming</p> <p>Diario di bordo</p> | <p>4/5 non adeguato</p> <p>6 base</p> <p>7/8 intermedio</p> <p>9/10 avanzato</p> <p>LEGENDA:</p> <p>NON ADEGUATO 4/5=</p> <p>non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>BASE 6=</p> <p>possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>INTERMEDIO 7-8 =</p> <p>possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>AVANZATO 9-10 =</p> <p>possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p> |

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - DICEMBRE – GENNAIO

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|---|--|--|--|---|--|--|--|
| <p>Comunicare nella madre lingua/lingua d'istruzione.</p> <p>Competenza matematica.</p> <p>Imparare ad imparare</p> | <p>NUMERI ANCHE NELLE REGIONI E NEI CONFINI.</p> <p>CALCOLI PER ESEGUIRE SOTTRAZIONI</p> | <p>Esegue sottrazioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diversi.</p> <p>Usa le coordinate cartesiane per eseguire disegni sul piano.</p> <p>Rappresenta e risolve situazioni problematiche usando la sottrazione.</p> | <p>Leggere semplici rappresentazioni iconiche utilizzando la legenda.</p> <p>Descrivere e rappresentare percorsi</p> | <p>La sottrazione: la tabella e la sottrazione di calcolo.</p> <p>Sottrazioni in colonna senza e con cambio.</p> <p>Le coordinate cartesiane.</p> <p>Problemi che richiamano l'uso della sottrazione,</p> | <p>La tabella della sottrazione e scoprire il comportamento dello 0 e dell'1.</p> <p>Attraverso la soluzione di situazioni problematiche imparare ad usare l'algoritmo della sottrazione in colonna.</p> <p>Riflettiamo: quando si dà il resto, si aggiunge o si toglie?</p> | <p>Prove scritte/orali</p> <p>Prove strutturate/ non strutturate</p> <p>Test, questionari</p> <p>N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre)</p> <p>Problem solving</p> <p>brainstorming</p> <p>Diario di bordo</p> | <p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato</p> <p>LEGENDA:</p> <p>NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p> |

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - FEBBRAIO – MARZO

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|---|---|--|---|---|--|--|--|
| <p>Comunicare nella lingua/lingua d'istruzione.</p> <p>Competenza matematica.</p> <p>Imparare ad imparare</p> | <p align="center">OLTRE IL 100</p> | <p>Acquisisce e utilizza alcune strategie di calcolo mentale e tecniche di calcolo scritto.</p> <p>Risolve facili problemi avvalendosi anche di rappresentazioni grafiche.</p> <p>Raggruppa basi diverse comprendendo le regole elementari del sistema di numerazione posizionale.</p> <p>Interpreta semplici tabelle o grafici.</p> <p>Descrive situazioni di incertezza iniziando ad usare le espressioni “è più probabile”, “è meno probabile”, ecc.</p> <p>Rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p> | <p>Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri di tre cifre.</p> <p>Calcolare addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni in colonna con e senza cambio.</p> <p>Risolvere problemi a struttura additiva, sottrattiva e moltiplicativa.</p> <p>Comprendere il significato di paio, coppia, doppio, metà, triplo e saperli applicare.</p> <p>Acquisire e utilizzare i termini certo, possibile, impossibile e le locuzioni “è più o meno probabile di...”</p> <p>Realizzare tabelle o grafici e ricavarne informazioni.</p> | <p>Numeri e valore posizionale.</p> <p>Calcolo in colonna di addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni.</p> <p>Calcoli e conteggi in basi diverse.</p> <p>Il paio, la coppia, il doppio, la metà, il triplo, la terza parte ecc.</p> <p>Soluzione di problemi con uso di basi diverse da quella decimale.</p> <p>Trasformazioni geometriche e invarianze di figure.</p> <p>Tracciare figure su un foglio di gomma sottoposto a stiramento.</p> <p>Grafici ad albero.</p> <p>Tabella a doppia entrata.</p> <p>Grafici a colonna.</p> <p>Certo, possibile, impossibile, “è più/meno probabile di...”</p> | <p>Scomponiamo i numeri in unità, decine e centinaia.</p> <p>Scopriamo sul calendario in che base sono i giorni della settimana, e i mesi.</p> <p>Proponiamo ai bambini problemi in cui si devono usare basi diverse.</p> <p>Analizziamo matematicamente i termini “paio”, “coppia”, “doppio”, “triplo”, “metà”, ecc.</p> <p>Scoprire cosa capita se facciamo disegno su un foglio di gomma e poi lo sottoponiamo a stiramento: l'immagine cambia aspetto per certe proprietà ma non per altre.</p> <p>Lettura di dati in tabelle e grafici.</p> <p>Classificazioni di elementi in base a uno o più attributi.</p> <p>Proposte operative finalizzate a descrivere situazioni di incertezza utilizzando i termini “probabile, possibile, è certo”</p> | <p>Prove scritte/orali</p> <p>Prove strutturate/ non strutturate</p> <p>Test, questionari</p> <p>N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre)</p> <p>Problem solving</p> <p>brainstorming</p> <p>Diario di bordo</p> | <p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato</p> <p>LEGENDA:</p> <p>NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p> |

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - APRILE – MAGGIO

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|---|--|--|---|--|---|--|--|
| <p>Comunicare nella madre lingua/lingua d'istruzione.</p> <p>Competenza matematica.</p> <p>Imparare ad imparare</p> | <p>MOLTIPLICAZIONE E DIVISIONE OPERAZIONI INVERSE</p> | <p>Calcola moltiplicazioni e divisioni in colonna con e senza cambio.</p> <p>Risolve problemi a struttura aritmetica anche avvalendosi di strutture grafiche.</p> <p>Compie prime misurazioni con strumenti convenzionali di uso comune.</p> <p>Utilizza le coordinate topologiche fondamentali seguendo le indicazioni del vettore.</p> | <p>Comprendere il concetto di divisione e le sue applicazioni operative.</p> <p>Acquisire e memorizzare le tabelline.</p> <p>Eseguire divisioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diversi.</p> <p>Utilizzare operativamente i dati per risolvere la situazione –problema.</p> <p>Effettuare misure dirette e indirette di grandezze.</p> <p>Costruire mediante modelli alcune fondamentali figure geometriche piane.</p> <p>Interpretare e rappresentare spostamenti nello spazio: la traslazione.</p> | <p>Divisioni con resto 0 e con resto diverso da 0, con l'aiuto di rappresentazioni grafiche e strategie di calcolo.</p> <p>Moltiplicazioni in colonna con e senza cambio.</p> <p>Il tangram.</p> <p>Problemi che richiedono l'uso della divisione.</p> <p>L'euro e la compravendita: costi e resto.</p> <p>Comuni strumenti di misura.</p> | <p>Utilizziamo tutti gli strumenti a nostra disposizione per rappresentare la divisione (oggetti, linea dei numeri, rappresentazione grafica).</p> <p>Risolviamo problemi di contenenza e di ripartizione partendo da esperienze concrete.</p> <p>Giochiamo con il tangram per scoprire le figure geometriche piane.</p> <p>Usiamo i pezzi del tangram per effettuare misurazioni.</p> <p>Uso del righello su griglia per la costruzione di alcune figure piane per la realizzazione di tabelle.</p> <p>Esperienze di prime semplici misurazioni.</p> <p>Utilizzare le coordinate topologiche fondamentali.</p> | <p>Prove scritte/orali Prove strutturate/ non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo</p> | <p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p> |

CLASSE II
SCIENZE E TECNOLOGIA

SETTEMBRE PROVE D'INGRESSO

Ogni docente proporrà le attività di verifica nella propria classe

- Osservare e riflettere sulla realtà circostante utilizzando i cinque sensi.
- Distinguere un essere vivente da un essere non vivente.
- Individuare alcune caratteristiche dei materiali di uso comune.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - OTTOBRE – NOVEMBRE

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|--|---|--|--|---|--|---|--|
| Competenze di base in scienze e tecnologia | <p align="center">OGGETTI E MATERIALI .</p> <p align="center">LE PIANTE E LE STAGIONI</p> | <p>Classificare oggetti in base a criteri dati.</p> <p>Individua la composizione di semplici oggetti e la loro funzione.</p> <p>Sperimenta una trasformazione e sa descriverla.</p> <p>Interviene in una discussione in modo adeguato e pertinente.</p> <p>Ricava informazioni utili leggendo etichette.</p> <p>Conosce le parti principali di una pianta e le loro funzioni.</p> <p>Mette in relazione le diverse parti della pianta con le funzioni svolte.</p> <p>Comprende l'importanza di un'alimentazione varia.</p> | <p>Conoscere e individuare la struttura di semplici oggetti, descriverli, analizzarne le proprietà, le funzioni e le modalità d'uso.</p> <p>Progettare, realizzare un'etichetta con tutte le informazioni necessarie.</p> <p>Individuare e ordinare sequenze.</p> <p>Osservare e descrivere le piante.</p> <p>Confrontare piante e cogliere differenze, somiglianze e uguaglianze.</p> <p>Conoscere le funzioni delle parti di una pianta.</p> <p>Comprendere operativamente il meccanismo di nutrimento delle piante.</p> <p>Riflettere e prendere consapevolezza delle proprie abitudini alimentari.</p> | <p>Origine e caratteristiche dei materiali.</p> <p>Proprietà fisiche dei materiali.</p> <p>Rifiuti: riutilizzo, riciclo.</p> <p>Tecnologia Tipologie di indumenti e loro funzioni.</p> <p>I tessuti.</p> <p>Le etichette sugli indumenti.</p> <p>Modalità di lettura e applicazioni pratiche.</p> <p>Esseri viventi.</p> <p>Animali o vegetali e le cose non viventi.</p> <p>Parti e funzioni di alberi arbusti e piante.</p> <p>Le trasformazioni dell'albero nelle quattro stagioni.</p> <p>Organismi vegetali, strutture, funzioni, uso da parte dell'uomo.</p> <p>Varietà d'uso di materie prime vegetali.</p> | <p>Esplorazione diretta e classificazione di alcuni oggetti e materiali anche portati dai luoghi di vacanza (foto, cartoline, foglie, sassi...).</p> <p>Individuare e descrivere e costruire relazioni. Riconoscere analogie e differenze.</p> <p>Giochi per la raccolta differenziata e il riciclo. Osserviamo somiglianze e differenze nelle piante del giardino della scuola.</p> <p>Cerchiamo di capire le funzioni delle singole parti. Scopriamo che le piante si nutrono.</p> <p>Tecnologia Utilizzare procedure per la preparazione e la presentazione degli alimenti (un'insalata perfetta, una macedonia...) Costruiamo un cartellone con l'albero da modificare nel corso dell'anno durante le diverse stagioni. Classificazione delle piante in base al tipo di utilizzo.</p> | <p>Prove scritte/orali</p> <p>Prove strutturate/ non strutturate</p> <p>Test, questionari</p> <p>N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre)</p> <p>Problem solving</p> <p>brainstorming</p> <p>Diario di bordo.</p> | <p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato</p> <p>LEGENDA:</p> <p>NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p> |

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - DICEMBRE – GENNAIO -

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|--|---|---|---|---|--|--|--|
| <p align="center">Competenze di base in scienze e tecnologia</p> | <p align="center">ACQUA E FENOMENI METEOROLOGICI.</p> <p align="center">IL CICLO DELL'ACQUA</p> | <p>Conosce i passaggi di stato dell'acqua.</p> <p>Descrive e conosce le qualità percettive dell'acqua.</p> <p>Comprende l'importanza della tecnologia nell'uso corretto dell'acqua.</p> | <p>Descrivere e interpretare alcuni fenomeni atmosferici.</p> <p>Riconoscere i passaggi di stato dell'acqua.</p> <p>Distinguere il significato dei termini: solido, liquido, gassoso.</p> <p>Riconoscere le cause del passaggio da uno stato all'altro.</p> <p>Arricchire il proprio lessico e intervenire nelle discussioni in modo adeguato e pertinente.</p> | <p>Fenomeni atmosferici e ciclo dell'acqua.</p> <p>Tecnologia: l'erbario.</p> <p>L'acqua come risorsa preziosa,</p> | <p>Gioco delle previsioni del tempo.</p> <p>Costruzione di una piccola "stazione meteo" e analisi di alcuni fenomeni meteorologici.</p> <p>Esperienze sui passaggi di stato dell'acqua.</p> <p>Esperienze con l'acqua per definire le caratteristiche attraverso i cinque sensi (la guarda, la tocca, l'annusa, l'ascolta, l'assaggia).</p> <p>Tecnologia Costruiamo un erbario per la raccolta di foglie, fiori e piccole piantine.</p> <p>Confrontiamo le nostre abitudini nell'uso dell'acqua e inventiamo insieme strategie per non sprecarla.</p> | <p>Prove scritte/orali Prove strutturate/non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo.</p> | <p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo</p> |

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - FEBBRAIO – MARZO -

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|--|---|--|---|--|---|---|---|
| Competenze di base in scienze e tecnologia | GLI ANIMALI: COME SONO FATTI E COME SI MUOVONO | Riconoscere e descrivere le fasi del ciclo vitale di una pianta e di un animale. | <p>Osservare e descrivere gli animali.</p> <p>Confrontare animali e coglierne differenze, uguaglianze e somiglianze.</p> <p>Confrontare i percorsi di sviluppo di vegetali e animali.</p> <p>Riconoscere e descrivere le fasi del ciclo vitale di un essere vivente</p> | <p>Somiglianze e differenze negli animali.</p> <p>La forma del corpo e il movimento degli animali.</p> <p>La varietà di comportamenti degli animali al freddo.</p> <p>Esseri viventi: fasi di sviluppo e funzioni vitali.</p> <p>I bisogni primari degli esseri viventi.</p> <p>Tecnologia Progettare la costruzione di un oggetto individuando materiali e strumenti necessari</p> | <p>Osserviamo immagini di animali che camminano, che volano, che strisciano, che nuotano e li descriviamo seguendo uno schema stabilito insieme.</p> <p>Confronti tra fasi di crescita di vegetali, animali, esseri umani.</p> <p>Esperienze di “accudimento”</p> <p>Invenzione condivisa di storie “scientifiche”.</p> <p>Tecnologia Box per cuccioli: progettazione e realizzazione.</p> | <p>Prove scritte/orali</p> <p>Prove strutturate/ non strutturate</p> <p>Test, questionari</p> <p>N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre)</p> <p>Problem solving</p> <p>brainstorming</p> <p>Diario di bordo.</p> | <p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell’insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo</p> |

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - APRILE – MAGGIO

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|--|----------------------------------|--|---|--|--|---|--|
| Competenze di base in scienze e tecnologia | I PARCHI NATURALI | Individua comportamenti di rispetto verso l'ambiente e i viventi | <p>Riconoscere le condizioni favorevoli per la vita di piante e animali.</p> <p>Sviluppare atteggiamenti di curiosità verso il mondo che lo circonda e chiedere spiegazioni sui fatti osservati</p> | <p>Parchi naturali e cittadini: relazione tra viventi e ambiente.</p> <p>La biodiversità in un parco.</p> <p>Tecnologia</p> <p>Organizzare una gita utilizzando informazioni e materiali cartacei e digitali.</p> | <p>Visite reali o virtuali a parchi naturali e/o parchi cittadini.</p> <p>Analisi e riscrittura ragionata delle regole di un parco.</p> <p>Contatti con associazioni naturalistiche WWF o altre.</p> <p>Tecnologia Progettazione ragionata e condivisa.</p> | <p>Prove scritte/orali Prove strutturate/ non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo.</p> | <p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p> |

CLASSE II
MUSICA

SETTEMBRE PROVE D'INGRESSO

Ogni docente proporrà le attività di verifica nella propria classe

- Riconoscere la comunicazione ricevuta attraverso il suono, una voce, un rumore.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - OTTOBRE – NOVEMBRE

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|--|--|---|--|--|--|---|---|
| <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> | <p align="center">UN MONDO DI SUONI</p> | <p>Improvvisa esecuzioni sonore regolate dalle caratteristiche del suono.</p> | <p>Sviluppare le capacità di ascolto.</p> <p>Discriminare suoni e rumori dell'ambiente in base ai parametri del suono.</p> <p>Elaborare un codice musicale non convenzionale.</p> <p>Utilizzare le caratteristiche del suono come regole del gioco musicale.</p> | <p>Caratteristiche del suono: intensità, durata, altezza, timbro</p> | <p>Ascolto dei suoni che ci circondano.</p> <p>Creare diversi ambienti sonori con la voce e con oggetti.</p> <p>Gioco a squadre per individuare voci e suoni di strumenti di timbro diverso.</p> | <p>Esperienze di gruppo. Espressioni corporee libere o strutturate (muoversi seguendo la produzione sonora, drammatizzazioni, danze popolari di gruppo. Esecuzioni di brani individuali e collettivi. Capacità di ascolto, di attenzione e di partecipazione.</p> | <p>5 NON SUFFICIENTE Non usa la voce, il corpo gli strumenti per cantare insieme agli altri. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>6 SUFFICIENTE Si sforza ad usare la voce e il corpo. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>7 DISCRETO Usa la voce e il corpo in modo adeguato. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>8 BUONO Usa la voce e il corpo con consapevolezza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>9 DISTINTO Usa la voce e il corpo con buona padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>10 OTTIMO Usa la voce e il corpo con ottima padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - DICEMBRE – GENNAIO

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|---|---------------------------------------|---|--|-------------------------------------|---|--|---|
| Consapevolezza ed espressione culturale | ASCOLTO E MI MUOVO | <p>Si esprime attraverso linguaggi espressivi.</p> <p>Differenzia l'emissione vocale nel parlato e nel cantato.</p> <p>Utilizza la voce e piccoli strumenti in modo creativo.</p> | Eseguire in gruppo alcuni brani vocali appartenenti al repertorio infantile. | Le forme dell'espressione musicale. | <p>Danza spontanea su un canto.</p> <p>Accompagnamento creativo e apprendimento di un canto ispirato al tema della felicità.</p> <p>Interpretazione di filastrocche conte e semplici canti tratti dal repertorio comune della classe.</p> | <p>Esperienze di gruppo.</p> <p>Espressioni corporee libere o strutturate (muoversi seguendo la produzione sonora, drammatizzazioni, danze popolari di gruppo.</p> <p>Esecuzioni di brani individuali e collettivi.</p> <p>Capacità di ascolto, di attenzione e di partecipazione.</p> | <p>5 NON SUFFICIENTE Non usa la voce, il corpo gli strumenti per cantare insieme agli altri. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>6 SUFFICIENTE Si sforza ad usare la voce e il corpo. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>7 DISCRETO Usa la voce e il corpo in modo adeguato. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>8 BUONO Usa la voce e il corpo con consapevolezza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>9 DISTINTO Usa la voce e il corpo con buona padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>10 OTTIMO Usa la voce e il corpo con ottima padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> |

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II - FEBBRAIO – MARZO

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|---|---|--|--|--|---|--|---|
| Consapevolezza ed espressione culturale | STRUMENTI IN COSTRUZIONE | <p>Realizza semplici strumenti musicali sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Riconosce timbri uguali.</p> <p>Utilizza la voce e il corpo per eseguire un canto o un ritmo.</p> | <p>Inventare semplici strumenti musicali.</p> <p>Eseguire giochi musicali con semplici strumenti.</p> <p>Eseguire semplici ritmi con gli strumenti realizzati.</p> | <p>Suoni con materiali di recupero.</p> <p>Semplice accompagnamento ritmico strumentale di un brano musicale.</p> <p>Costruzione di maracas e strumenti a scuotimento.</p> <p>Semplice accompagnamento ritmico strumentale di una filastrocca o di un brano.</p> | <p>Costruzione di maracas con materiali diversi (ceci, fagioli, sassolini, ecc) per sonorizzare una filastrocca.</p> | <p>Esperienze di gruppo.</p> <p>Espressioni corporee libere o strutturate (muoversi seguendo la produzione sonora, drammatizzazioni, danze popolari di gruppo.</p> <p>Esecuzioni di brani individuali e collettivi.</p> <p>Capacità di ascolto, di attenzione e di partecipazione.</p> | <p>5 NON SUFFICIENTE Non usa la voce, il corpo gli strumenti per cantare insieme agli altri. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>6 SUFFICIENTE Si sforza ad usare la voce e il corpo. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>7 DISCRETO Usa la voce e il corpo in modo adeguato. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>8 BUONO Usa la voce e il corpo con consapevolezza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>9 DISTINTO Usa la voce e il corpo con buona padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>10 OTTIMO Usa la voce e il corpo con ottima padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> |

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI - CLASSE II - APRILE MAGGIO

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|---|--------------------------------|--|---|---|--|--|---|
| Consapevolezza ed espressione culturale | RIELABORAZIONE MUSICALE | Riconosce alcuni elementi costitutivi di brani musicali. | Propone soluzioni originali alla rielaborazione musicale di spunti narrativi. | Le onomatopee dei fumetti. I suoni vocali. Partitura ritmica inventata. Accompagnamento ritmico-strumentale di un semplice brano musicale. | Familiarizzare con le immagini delle onomatopee dei fumetti. Sperimentare diverse sequenze ritmiche e sonore presentate attraverso un cartellone. | Esperienze di gruppo. Espressioni corporee libere o strutturate (muoversi seguendo la produzione sonora, drammatizzazioni, danze popolari di gruppo). Esecuzioni di brani individuali e collettivi. Capacità di ascolto, di attenzione e di partecipazione. | <p>5 NON SUFFICIENTE Non usa la voce, il corpo gli strumenti per cantare insieme agli altri. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>6 SUFFICIENTE Si sforza ad usare la voce e il corpo. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>7 DISCRETO Usa la voce e il corpo in modo adeguato. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>8 BUONO Usa la voce e il corpo con consapevolezza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>9 DISTINTO Usa la voce e il corpo con buona padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>10 OTTIMO Usa la voce e il corpo con ottima padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> |

CLASSE II
EDUCAZIONE FISICA

SETTEMBRE PROVE D'INGRESSO

Ogni docente proporrà le attività di verifica nella propria classe

- Definire le parti del corpo umano (almeno 14 elementi) .
- Applicare i concetti di destra e sinistra/ avanti e dietro.
- Eseguire esercizi secondo un ritmo dato.

OTTOBRE – NOVEMBRE

| PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II | | | | | | | |
|--|----------------------------------|--|--|-------------------------------|--|---|---|
| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
| Consapevolezza ed espressione culturale | SCHEMI MOTORI E POSTURALI | Acquisisce consapevolezza di sé attraverso e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori posturali sapendoli adattare alle variabili spaziali e temporali. | Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico del proprio corpo. Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. Controlla la postura e la gestualità eseguendo compiti motori di precisione. | Gli schemi motori statici. | Giochi di imitazione posturali finalizzati alla sperimentazione di differenti posizioni statiche del proprio corpo anche attraverso l'uso di attrezzi. | Osservazioni Lezione frontale. Metodologie di laboratorio in aule, nel cortile della scuola o in palestra Metodologie di laboratorio in aule non attrezzate o Attività pratiche Lavoro cooperativo (gruppi con modalità di lavoro definite) Prove misurate (ad esempio la prova dei 6 minuti di corsa, i lanci, le prove di velocità ecc., n° di saltelli alle funicelle ecc.) sistematiche durante il lavoro e durante il gioco. | 10 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno notevole efficacia ed efficienza 9 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno buona efficacia ed efficienza 8 Lavora/gioca in genere con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno una certa efficacia ed efficienza 7 Lavora/gioca con discreta attenzione e impegno, le strategie hanno una certa efficacia ed efficienza |

DICEMBRE – GENNAIO

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II

| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
|--|--|---|---|------------------------------------|--|---|--|
| <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> | <p>ROTOLARE STRISCIARE ARRAMPICARSI</p> | <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p>Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.</p> | <p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.</p> <p>Conoscere ed utilizzare in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p> | <p>Gli schemi motori dinamici.</p> | <p>Esercizi di rotolamento rovesciamento e arrampicamento, individuali e in gruppo, con assistenza dell'insegnante e/o dei compagni.</p> | <p>Osservazioni Lezione frontale</p> <p>Metodologie di laboratorio in aule, nel cortile della scuola o in palestra Metodologie di laboratorio in aule non attrezzate o Attività pratiche</p> <p>Lavoro cooperativo (gruppi con modalità di lavoro definite)</p> <p>Prove misurate (ad esempio la prova dei 6 minuti di corsa, i lanci, le prove di velocità ecc., n° di saltelli alle funicelle ecc.) sistematiche durante il lavoro e durante il gioco</p> | <p>10 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno notevole efficacia ed efficienza</p> <p>9 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno buona efficacia ed efficienza</p> <p>8 Lavora/gioca in genere con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno una certa efficacia ed efficienza</p> <p>7 Lavora/gioca con discreta attenzione e impegno, le strategie hanno una certa efficacia ed efficienza</p> |

FEBBRAIO – MARZO

| PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|--|
| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
| Consapevolezza ed espressione culturale | RELAZIONI SPAZIALI E GESTI TECNICI | <p>Acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori posturali sapendoli adattare alle variabili spaziali e temporali.</p> <p>Sperimenta in forma semplificata e progressivamente più complessa diverse gestualità tecniche.</p> | <p>Orientarsi attraverso punti di riferimento e utilizza organizzatori topologici.</p> <p>Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività nel rispetto dei compagni.</p> | <p>Schemi motori di base in relazione alle variabili spaziali.</p> <p>Posture e azioni con l'utilizzo di attrezzi specifici</p> | <p>Percorsi individuali e attività in grande gruppo in relazione allo spazio e in applicazione degli indicatori topologici.</p> <p>Sperimentazione in forma ludica di gestualità tecniche attraverso l'utilizzo di grandi attrezzi valutandone un utilizzo sicuro per sé e per i compagni.</p> | <p>Lezione frontale</p> <p>Metodologie di laboratorio in aule, nel cortile della scuola o in palestra</p> <p>Metodologie di laboratorio in aule non attrezzate o Attività pratiche</p> <p>Lavoro cooperativo (gruppi con modalità di lavoro definite)</p> <p>Prove misurate (ad esempio la prova dei 6 minuti di corsa, i lanci, le prove di velocità ecc., n° di saltelli alle funicelle ecc.)</p> <p>Osservazioni sistematiche durante il lavoro e durante il gioco</p> | <p>10 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno notevole efficacia ed efficienza</p> <p>9 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno buona efficacia ed efficienza</p> <p>8 Lavora/gioca in genere con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno una certa efficacia ed efficienza</p> <p>7 Lavora/gioca con discreta attenzione e impegno, le strategie hanno una certa efficacia ed efficienza</p> |

APRILE - MAGGIO

| PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE II | | | | | | | |
|---|----------------------------|---|---|--|--|---|--|
| Competenza chiave europea | Nucleo tematico | Competenza di base | Progressione delle competenze (abilità) | Conoscenze (contenuti) | Attività | Verifiche (tipologie di prove di verifica) | Valutazione (livelli di competenza) |
| Consapevolezza ed espressione culturale | GIOCHI CON LA PALLA | <p>Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la padronanza degli schemi motori sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmo – musicali.</p> | <p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori dinamici combinati tra loro per e in funzione al contesto.</p> <p>Esprimere in modo personale il corpo e il movimento.</p> | <p>La coordinazione occhio – manuale.</p> <p>Potenzialità e possibilità espressive del proprio corpo</p> | <p>Esperienze motorie con palle differenti per materiale, dimensione e peso eseguite individualmente, a coppie e in gruppo.</p> <p>Attività ludiche per sperimentare schemi motori dinamici alternati tra loro, anche attraverso giochi di mimo – imitazione</p> | <p>Lezione frontale</p> <p>Metodologie di laboratorio in aule, nel cortile della scuola o in palestra</p> <p>Metodologie di laboratorio in aule non attrezzate o Attività pratiche</p> <p>Lavoro cooperativo (gruppi con modalità di lavoro definite)</p> <p>Prove misurate (ad esempio la prova dei 6 minuti di corsa, i lanci, le prove di velocità ecc., n° di saltelli alle funicelle ecc.)</p> <p>Osservazioni sistematiche durante il lavoro e durante il gioco</p> | <p>10 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno notevole efficacia ed efficienza</p> <p>9 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno buona efficacia ed efficienza</p> <p>8 Lavora/gioca in genere con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno una certa efficacia ed efficienza</p> <p>7 Lavora/gioca con discreta attenzione e impegno, le strategie hanno una certa efficacia ed efficienza</p> |

