

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
2. Ascolta e comprende testi orali dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
3. Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
5. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
6. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
7. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
8. Riflette sui testi per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
9. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
10. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali).

COMPETENZE TRASVERSALI

STORIA: STO 1. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

STO 2. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche

STO 3. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.

GEOGRAFIA: GEO 1. Ricava informazioni da una pluralità di fonti

MATEMATICA: MAT 1. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

MAT 2. Descrive il procedimento seguito per la soluzione di algoritmi e problemi.

MAT 3. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

SCIENZE: SCI 1. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato

SCI 2. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

MUSICA: MUS 1. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

ARTE E IMMAGINE: ART1. È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)

EDUC. FISICA: ED FIS 1. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali.

ED FIS 2. Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza ed il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.

TECNOLOGIA: TECN 1. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

TECN 2. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione (giornali, riviste, libri, televisione, computer, Internet,...) ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni

COMPETENZE DIGITALI (trasversali a tutte le discipline)

DIG 1. L'alunno usa con padronanza le nuove tecnologie per comunicare e ricercare informazioni (Abilità sviluppate da specifico laboratorio informatico).

DIG 2. Usa gli strumenti informatici con senso critico e con consapevolezza rispetto al loro impatto sociale, ambientale, e sanitario (Abilità sviluppate da specifico laboratorio informatico).

COMPETENZE DISCIPLINARI ADATTATE PER LA CLASSE 2^

- L'alunno partecipa alle conversazioni rispettando il turno, formulando messaggi chiari ed adeguati, con una struttura semplice, ma completa;
- Ascolta e comprende semplici messaggi cogliendone il senso e le informazioni principali;
- Padroneggia la lettura strumentale di base, sia a voce alta che in lettura silenziosa;
- Comprende testi di vario tipo cogliendone il senso globale;
- Scrive in modo corretto e graficamente chiaro, parole, frasi, semplici testi;
- Capisce ed utilizza progressivamente i vocaboli fondamentali e i più frequenti termini specifici delle varie discipline
- È consapevole che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
- Riconosce semplici strutture della lingua.

PROGETTAZIONE CLASSE 2^

ASCOLTO E PARLATO

RIFERIMENTI alle COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI / ATTIVITÀ	I BIM	II BIM	III BIM	IV BIM
1 – 2 – 7 STO 1 MAT 3 SCI 1 MUS 1 ART 1 ED FIS 1 ED FIS 2 GEO 1	1) Ascoltare messaggi orali e/o testi letti. 2) Decodificare/codificare i messaggi linguistici orali. 3) Comunicare esperienze, conoscenze, sentimenti. 4) Conversare e dialogare rispettando le modalità di intervento. 5) Rielaborare testi ascoltati e/o letti. 6) Adeguare il linguaggio alle diverse situazioni comunicative.	a) Messaggi linguistici orali: ascolto e comprensione di discorsi, narrazioni, istruzioni, consegne. b) Esperienze personali e/o collettive scolastiche e extrascolastiche: Racconto, conversazione ed esposizione delle proprie esperienze in riferimento all'argomento trattato. c) Testi di vario genere: lettura e/o ascolto e rielaborazione orale del contenuto. d) Gli elementi della comunicazione: simulazione di situazioni comunicative per individuare emittente, messaggio, destinatario	x	x	x	x
			x	x	x	x
			x	x	x	x
						x

	<p>3. Riconoscere le fondamentali categorie grammaticali.</p> <p>4. Riflettere sul significato delle parole nel contesto.</p> <p>5. Riconoscere ed analizzare la struttura della frase.</p> <p>6. Riconoscere gli elementi del codice verbale.</p>	<p>e) Riconoscimento, classificazione e uso di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • articoli determinativi • articoli indeterminativi • nomi comuni - propri • genere-numero • azioni • aggettivi qualificativi. <p>f) Il gioco linguistico come esplorazione delle caratteristiche morfologiche e lessicali delle parole: associazioni, catene di parole, giochi di combinazioni e sostituzioni.</p> <p>g) Individuazione dell'enunciato minimo.</p> <p>h) Ampliamento della frase nucleare.</p> <p>i) Individuazione delle lettere straniere in termini di uso corrente e nei testi.</p> <p>j) Conoscenza dell'ordine alfabetico completo.</p>	<p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p>	<p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p>	<p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p>	<p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p> <p>x</p>
--	--	---	---	---	---	---

METODI E MEZZI

Coinvolgimento di tutta la classe, lavoro individuale o di piccoli gruppi.

Uso del libro di testo o di altri testi forniti dall'insegnante.

Uso di schede operative, giochi linguistici (testi cloze, cruciverba, catene di parole...).

Drammatizzazioni.

Uso di mezzi tecnologici, utilizzo di software didattici

Avvio alla costruzione di mappe e schemi.

VERIFICHE

Iniziali, in itinere, finali/globali; di classe, collegiali; orali, scritte.