ISTITUTO COMPRENSIVO "G. BARONE" DI BARANELLO A.S. 2019 /2020 SCUOLA PRIMARIA DI CASTROPIGNANO **UNITA` DI APPRENDIMENTO N. 3** **CLASSE SECONDA**	
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3	
Denominazione	IL MONDO INTORNO A NOI
Prodotti	POWER POINT
Discipline coinvolte	ITALIANO – INGLESE – RELIGIONE - STORIA – GEOGRAFIA – MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA – EDUCAZIONE CIVICA – ARTE E IMMAGINE – MUSICA – EDUCAZIONE FISICA
Competenze chiave (Raccomandazioni europee 22 maggio 2018)	**Evidenze osservabili/Traguardi** *(Indicazioni Nazionali 2012)*
Competenza alfabetica funzionale	• Interagisce in modo pertinente ed efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori e le regole della conversazione e osservando un registro corretto e adeguato al contesto e ai destinatari. • Ascolta in modo attivo ed esegue una consegna. • Ascolta o legge testi di vario genere e riferisce le informazioni richieste dall'insegnante. • Legge e comprende testi di vario genere. • Scrive semplici testi rispettando le principali convenzioni ortografiche.
Competenza multilinguistica	•Comprende vocaboli, brevi e semplici istruzioni (giochi, percorsi…), espressioni e brevi frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso, ai compagni, alla famiglia. •Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e brevi frasi memorizzate adatte alla situazione.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	• Utilizza il calcolo aritmetico, scritto e mentale, con riferimento a contesti reali. • Individua relazioni spaziali a partire da situazioni reali. • Ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni e legge dati già rappresentati • Sviluppa ed applica il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane • Osserva con curiosità l'ambiente circostante, ponendo spontaneamente domande pertinenti. • Realizza semplici artefatti
Competenza digitale	• Utilizza tecniche e adeguate risorse materiali per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti. • Conosce le principali parti e funzioni elementari del computer • Utilizza semplici programmi e giochi didattici
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	• Sa utilizzare le conoscenze apprese. • Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) • Partecipa alle attività proposte. • Collabora e partecipa in modo efficace e costruttivo alla vita sociale **EDUCAZIONE CIVICA** Aspetta il proprio turno prima di parlare, di chiedere. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta. Assume comportamenti rispettosi verso sé, verso gli altri e l'ambiente. Prende decisioni singolarmente e/o condivise in un gruppo. Valuta tempi, strumenti, rispetto ad un compito assegnato.

	Sa auto-valutarsi e adattare in modo funzionale il proprio comportamento.	
Competenza in materia di cittadinanza	• Attiva atteggiamenti e modalità di relazione positiva nei confronti degli altri. • Aspetta il proprio turno prima di parlare ed ascolta prima di chiedere. • Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente e degli oggetti propri e altrui. • Partecipa attivamente alle attività senza escludere alcuno.	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	• Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio- temporali. • Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. • Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici • Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni. • Riconoscere gli elementi fisici e antropici di paesaggi. • Sa esprimersi usando le diverse forme espressive: rappresentazioni grafiche, canore e coreografiche. • Riconosce che la Bibbia è documento fondamentale della nostra cultura	
Competenza imprenditoriale	• Assume e porta a termine compiti e iniziative • Pianifica e organizzare il proprio lavoro; realizza semplici progetti • Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving	
Area Linguistica-espressiva: (indicatori di competenza del curricolo)	**Italiano** **Abilità**	**Conoscenze/attività**
	ASCOLTO E PARLATO •Partecipare agli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi altrui. •Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. • Ascoltare testi narrativi, descrittivi e poetici, cogliendone il senso globale. • Comprendere semplici istruzioni e dare istruzioni corrette su giochi o altre semplici attività. •Raccontare storie personali o fantastiche seguendo un ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie per la comprensione da parte di chi ascolta. LETTURA •Leggere testi di vario tipo sia nella modalità ad alta voce in modo corretto, scorrevole ed espressivo, sia nella modalità silenziosa. • Leggere semplici e brevi testi letterari diversi, cogliendone il senso globale.	ASCOLTO E PARLATO •Ascolto e rielaborazione orale di testi narrativi, testi descrittivi e poetici. •Racconti di esperienze vissute. LETTURA •Lettura e comprensione di racconti, testi descrittivi e poetici. •Individuazione delle parti del testo narrativo e descrittivo. •Lettura, comprensione e memorizzazione di filastrocche e poesie. SCRITTURA •Produzione di semplici testi narrativi e descrittivi. •Completamento di storie. •Rielaborazione personale di testi ascoltati o letti. LESSICO

	• Leggere semplici testi narrativi e descrittivi e cogliere la struttura • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi, legati a scopi concreti e connessi con esperienze quotidiane. • Rielaborare racconti LESSICO •Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. •Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche e attività di interazione orale e/o di lettura. •Utilizzare in modo appropriato le parole apprese. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SULL'USO DELLA LINGUA •Prestare attenzione alla grafia delle parole e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	• Ampliamento del lessico attraverso l'analisi delle parole nuove incontrate nelle letture o nelle conversazioni. ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SULL'USO DELLA LINGUA •Uso dell'acca nel verbo avere. • La punteggiatura e il discorso diretto. • Gli aggettivi qualificativi e i loro contrari. • I verbi: persone e tempi.
	Inglese **Abilità**	**Inglese** **Conoscenze/Attività**
	ASCOLTO •Ascoltare, comprendere ed eseguire istruzioni. • Ascoltare e identificare vocaboli relativi alla vita quotidiana. • Ascoltare e comprendere semplici storie, canti e filastrocche con il supporto di immagini. PARLATO •Formulare e rispondere a semplici domande. •Partecipare a una canzone mimata. • Interagire con un compagno per giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	ASCOLTO E PARLATO • Lessico relativo agli ambienti della casa e ai componenti della famiglia. •Chiedere e rispondere alle domande per localizzare persone e arredi. • I cinque sensi. • Semplici descrizioni di persone, ambienti e cose. • Alcuni aggettivi qualificativi e le preposizioni ON – IN. • Strutture linguistiche: I'VE GOT../THERE'S…/THERE ARE…

	LETTURA •Leggere semplici parole già note a livello orale, accompagnate da immagini e/o da supporti sonori. SCRITTURA •Copiare semplici parole relative ai contenuti proposti.	•Canzoni mimate • Ascolto di semplici storie. • Giochi LETTURA E SCRITTURA •Completamento di schede: abbinare la parola scritta a immagini. • Copiare parole e semplici espressioni corredate di immagini legate ai contenuti proposti.
	Musica **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	ASCOLTO, FRUIZIONE, PRODUZIONE •Attribuire significati a segnali sonori, sonorità quotidiane ed eventi naturali. Intuire le caratteristiche del suono discriminandolo in base alla fonte ed al timbro. •Eseguire correttamente, collettivamente e individualmente, facili brani vocali e strumentali di diversi generi e stili. •Usare la voce e semplici strumenti in modo creativo. •Rappresentare i suoni e la musica con sistemi simbolici non convenzionali. •Riconoscere il ritmo quale elemento costitutivo del linguaggio musicale. •Eseguire semplici ritmi usando il proprio corpo (azioni motorie) o semplici strumenti. •Usare la voce in modo espressivo nel canto e nel parlato. •Esplorare ed usare strumenti occasionali e musicali per la produzione di semplici ritmi e/o melodie.	ASCOLTO, FRUIZIONE, PRODUZIONE •Significato dei segnali sonori della scuola, della casa, della città e della natura. •Timbri diversi negli strumenti musicali e nelle voci. •Il sonoro nei fumetti. •Suono- silenzio con gli strumenti musicali e con la voce. •Riproduzione di ritmi con la voce, con il corpo e con gli oggetti. •Canzoncine per attività espressive e motorie. •Canti appartenenti alla tradizione popolare.
	Educazione Fisica **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO ▪Acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATVO -ESPRESSIVA ▪Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati	▪Giochi di staffetta, giochi con la palla, giochi di imitazioni con emotion proposti dal CONI con il progetto: Sport di classe

	d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmo-musicali IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY ▪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 SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA (ed. Civica) ▪Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	▪Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. ▪Imitare passi di danza da video e inventare coreografie relative agli stati d'animo ▪Partecipare attivamente alle forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. ▪Rispettare criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
	Arte e immagine **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	ESPRIMERSI E COMUNICARE •Elaborare creativamente produzioni personali e collettive per esprimere sensazioni ed emozioni. •Rappresentare e comunicare la realtà percepita. •Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI •Riconoscere e descrivere gli aspetti caratteristici generali di un'opera d'arte o di un monumento osservati in maniera diretta.	ESPRIMERSI E COMUNICARE •Riproduzione di persone, animali, cose o situazioni. Utilizzo dei colori primari e secondari per rappresentare situazioni reali o fantastiche. •Osservazione e rappresentazione di cose, animali, persone. •Realizzazione di cartelloni murali, addobbi e maschere di carnevale. •Realizzazione di biglietti augurali. •Realizzazione di oggetti tridimensionali con materiali vari. •Ritaglio, incollaggio, integrazione pittorica di situazioni fantastiche o reali. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI •Analisi di opere d'arte e osservazione dei monumenti presenti nel proprio paese. •Osservazioni, descrizioni disegni di opere d'arte e monumenti antichi presenti nel proprio paese. •Uscite didattiche.
	Religione	**Conoscenze/Attività**
	NUCLEO FONDANTE: Il linguaggio religioso **Abilità** •Esprimere creativamente idee e concetti. •Acquisire e applicare nuove conoscenze. •Applicare conoscenze abilità in contesti diversi.	•Gesù nel suo tempo: l'infanzia di Gesù nel piccolo villaggio di Nazareth. •Gesù fra i sapienti del tempio.. •L'insegnamento di Gesù nelle parabole.
Area scientifica: (indicatori di	**Matematica** **Abilità**	**Conoscenze/Attività**

competenza del curricolo)	NUMERI •Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale fino a 100, avendo consapevolezza del valore posizionale delle cifre. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. •Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 e utilizzarle per l'esecuzione di calcoli. •Eseguire in forma scritta moltiplicazioni con fattori di una cifra nell'ambito dei numeri naturali fino a 100. SPAZIO, FIGURE •Riconoscere e disegnare simmetrie e traslazioni in semplici figure. •Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche piane. RELAZIONI, DATI, PREVISIONI •Analizzare, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi di vari tipi. •Esporre le proprie ipotesi di soluzione o il procedimento di risoluzione seguito e confrontarlo con quello degli altri. •Leggere e ricavare informazioni da vari semplici rappresentazioni grafiche di dati. •Rappresentare dati mediante semplici rappresentazioni grafiche. •Misurare diverse grandezze con unità di misura e strumenti convenzionali e non convenzionali.	NUMERI •Lettura, scrittura, rappresentazione, confronto e ordinamento in senso crescente e decrescente entro il 100. • Riconoscimento del valore posizionale delle cifre. •Moltiplicazioni con schieramenti e incroci. •Le tabelline e la tavola pitagorica •La moltiplicazione in colonna con una cifra al moltiplicatore senza cambio •Il doppio e il triplo. SPAZIO, FIGURE • Tipi di linee • I poligoni •Riconoscimento e realizzazione di figure simmetriche. RELAZIONI, DATI, PREVISIONI • Risoluzione di problemi. •Individuazione di dati utili e di dati inutili in un problema. • Semplici indagini statistiche con relativa realizzazione di grafici, tabelle e diagrammi. •Lettura di grafici. •Misurazione di grandezze con l'utilizzo di unità arbitrarie/convenzionali.
	Scienze **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO •Osservare e descrivere animali, piante e foglie. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE •Riconoscere le parti delle piante, la loro struttura e le loro funzioni. .	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO •La classificazione delle piante in base al fusto e delle foglie in base alla forma. L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE •Le parti della pianta e le loro funzioni. •La funzione di fiori, semi e frutti nella nascita di una nuova pianta. •Le fasi di nascita e crescita di una piantina. •Esperimenti di semina.
	Tecnologia **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	▪Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati ▪Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti	▪Utilizzare utensili e strumenti di uso quotidiano (forbici, colla stick, temperino, zaino, stringhe…) rispettando i criteri di sicurezza per se' e per gli altri.

	conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. ▪Riconoscere e utilizzare il programma di videoscrittura e di Power point.	▪Riflettere sulle conseguenze di comportamenti personali o di classe relativamente alla gestione dei propri materiali e dei materiali comuni. ▪Formatta un documento di scrittura ▪Inserisce un'immagine in programmi di scrittura. ▪Power point.
Area antropologica (indicatori di competenza del curricolo)	**Storia** **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	USO DELLE FONTI •Conoscere e distinguere i diversi tipi di fonti. • Individuare fonti e usarle per produrre conoscenze sul proprio passato. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI •Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli e usare correttamente gli indicatori temporali. •Riconoscere i cambiamenti di esseri viventi e oggetti nel tempo. • Conoscere e leggere correttamente l'orologio e il calendario. PRODUZIONE SCRITTA E ORA •Realizza semplici rappresentazioni grafiche per illustrare eventi e storie. STRUMENTI CONCETTUALI •Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	USO DELLE FONTI • Individuazione e classificazione di fonti. •Individuazione dei cambiamenti nel tempo negli oggetti e nelle persone. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI • lettura dell'orario sull'orologio analogico e del calendario per dire la data. • Le azioni nei vari momenti della giornata. La durata delle azioni. • Utilizzo di fonti per ricostruire esperienze passate. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE •Disegni di eventi e storie in sequenze ordinate, rielaborazioni orali. •Memorizzazione di filastrocche. STRUMENTI CONCETTUALI •Misurazione di durate. •Rappresentazione delle durate delle azioni
	Geografia **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	PAESAGGIO • Conoscere il territorio circostante attraverso l'esplorazione diretta e l'analisi di immagini. •Individuare e descrivere i principali elementi fisici e antropici che caratterizzano il proprio ambiente di vita. • Individuare e descrivere alcuni elementi fisici e antropici che caratterizzano i principali paesaggi geografici.	PAESAGGIO • Il paesaggio della montagna, della collina e della pianura. • Gli interventi dell'uomo sull'ambiente.
	Educazione civica **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	•Comprendere l'importanza delle regole per una corretta e pacifica convivenza.	•Letture di testi, conversazioni, riflessioni, completamento di schede

	•Comprendere che ogni ambiente di vita quotidiana è regolato da regole. •Comprendere l'importanza di seguire delle norme igieniche per la cura del proprio corpo e dell'ambiente circostante. •Conoscere i comportamenti adeguati al risparmio energetico. •Manifestare atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente naturale, le piante e gli animali. •Far maturare nei ragazzi il desiderio di conoscenza del proprio territorio per rispettarlo e valorizzarlo •Rilevare gli effetti positivi e negativi prodotti dall'azione dell'uomo sull'ambiente naturale.	operative, situazioni di gioco, lavoro di gruppo, esecuzione di compiti. •Le azioni virtuose per il risparmio energetico. •Le norme di igiene personale. •Importanza delle piante per l'ambiente. •Le azioni virtuose per la salvaguardia dell'ambiente. • Elaborazione di regole per star bene insieme a scuola.
Utenti destinatari	GLI ALUNNI DI CLASSE SECONDA	
Fasi di applicazione	PRIMA FASE: ricognizione dei bisogni SECONDA FASE: proposte operative e presentazione alla classe del lavoro da svolgere TERZA FASE: riflessione sul lavoro svolto, valutazione del percorso, autovalutazione da parte degli alunni.	
Tempi	FEBBRAIO - MARZO	
Metodologie	• Esperienze pratiche sotto forma di gioco • Lezione frontale • Lezione interattiva • Problematizzazione della situazione comunicativa • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Brainstorming • Metodo scientifico • Esercitazioni individuali • Esercitazioni collettive • Lavori di gruppo •Attività laboratoriali •Uscite didattiche. • Uso di audiovisivi e attrezzature multimediali •Drammatizzazioni •Cooperative learning	
Risorse umane interne / esterne	Docenti della classe; collaboratrice scolastica, i nonni, i genitori, membri di associazioni	
Strumenti	Materiale di facile consumo, libri di testi, libri extra-scolastici, PC, fotocopiatrice, lettore CD, CD	
Valutazione	VALUTAZIONE DELLE ABILITA`E CONOSCENZE in itinere e finale attraverso: • Interrogazioni • Conversazioni • Esercitazioni individuali • Prove scritte • Prove pratiche • Test oggettivi VALUTAZIONE COMPETENZE: griglie di osservazione VALUTAZIONE PRODOTTO: accuratezza, precisione, efficacia comunicativa, creatività, impegno e partecipazione, pertinenza	