

## UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2

Denominazione	Parole per...raccontare il mondo...E' inverno!
Prodotti Disegni con didascalie, cartelloni	
Discipline coinvolte	Italiano, Inglese, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Arte e Immagine, Musica, Tecnologia, Educazione Fisica, Religione
Competenze chiave	Evidenze osservabili
Competenza alfabetica funzionale	<p>-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.</p> <p>-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.</p> <p>-Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.</p> <p>-Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>
Competenza multilinguistica	-Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</li> </ul>
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizza le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</li> <li>-Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni.</li> <li>-Elabora soluzioni, sia concettuali che costruttive, per raggiungere un risultato o risolvere un problema.</li> </ul>
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>-Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riflettere su se stessi.</li> <li>-Gestire efficacemente il tempo e le informazioni.</li> <li>-Lavorare con gli altri in maniera costruttiva.</li> <li>-Far fronte all'incertezza e alla complessità.</li> <li>-Imparare a imparare.</li> <li>-Favorire il proprio benessere fisico ed emotivo.</li> </ul>
Competenza in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Agire da cittadini responsabili e partecipare pienamente alla vita civica e sociale.</li> </ul>

<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>-Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</p> <p>-Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>-Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p>
<p>Competenza imprenditoriale</p>	<p>-Pianifica e organizza il proprio lavoro.</p> <p>-Realizza semplici progetti.</p> <p>-Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p> <p>-Adotta strategie di problem solving.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Abilità</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Conoscenze</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Italiano</b></p>	
<p>Prendere la parola in scambi comunicativi del tipo dialogo rispettando il proprio turno e intervenendo in modo pertinente.</p> <p>Raccontare un fatto di cui si è stati protagonisti seguendo lo schema canonico: Chi? Che cosa? Dove? Quando?</p> <p>Ascoltare e comprendere testi narrativi realistici e fantastici.</p> <p>Utilizzare tecniche di lettura, curando l'espressione.</p> <p>Prevedere il contenuto di un testo attraverso il titolo ed altri elementi.</p> <p>Individuare gli elementi essenziali nei testi analizzati.</p> <p>Comprendere il significato di parole non note nei testi.</p> <p>Individuare azioni e caratteristiche dei personaggi di un racconto.</p> <p>Comprendere didascalie relative a immagini.</p> <p>Completare frasi che sintetizzano una storia.</p> <p>Scrivere didascalie per fumetti che illustrano situazioni sequenziali.</p> <p>Usare parole nuove inserendole in frasi per dimostrare di averne compreso il significato.</p>	<p>Conversazione clinica e conversazione libera.</p> <p>Racconto delle esperienze vissute.</p> <p>Ascolto e lettura di testi narrativi: racconti reali, favole e leggende tratte dalla tradizione classica e moderna della letteratura per l'infanzia.</p> <p>Elementi e caratteristiche della favola (personaggi, luoghi, azioni e morale).</p> <p>Elementi e caratteristiche della leggenda (personaggi, azioni e spiegazione straordinaria, immaginaria, di un fenomeno naturale).</p> <p>Sequenze temporali.</p> <p>Abbinamento didascalie-immagini.</p> <p>Attività e copiato di parole complesse e frasi.</p> <p>Scrittura guidata di una fiaba secondo uno schema dato.</p> <p>Comprensione di parole nuove contenute nei testi letti.</p> <p>Riordino in sequenze di favole e leggende.</p> <p>Uso del grafema h.</p> <p>Digrammi e trigrammi.</p> <p>Parole con cu/qu.</p> <p>Parole capricciose.</p> <p>Parole con il gruppo cqu/qqu.</p> <p>Raddoppiamento di consonanti.</p> <p>Divisione in sillabe.</p>

<p>Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi ed applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>	<p>Apostrofo. Accento.</p>
<p><b>Inglese</b></p>	
<p><b>Ascolto</b> Ascoltare, comprendere ed eseguire istruzioni Ascoltare e ricostruire semplici e brevi storie Ascoltare e identificare vocaboli ed espressioni verbali relativi alle stanze della casa; a posizioni nello spazio; ai componenti della famiglia; ai capi d'abbigliamento, alla stagione invernale; al Natale</p> <p><b>Parlato</b> Nominare i nuovi vocaboli appresi Formulare e rispondere a semplici domande Partecipare a canti e filastrocche</p> <p><b>Lettura</b> Leggere semplici parole note a livello orale, accompagnate da immagini e/o supporti sonori</p> <p><b>Scrittura</b> Scrivere semplici parole relative ai contenuti appresi</p>	<p>Le principali stanze della casa Espressioni verbali per localizzare le persone Preposizioni IN/ON I componenti della famiglia I capi d'abbigliamento Semplici istruzioni per indossare o togliere capi d'abbigliamento Lessico relativo alla stagione invernale Lessico relativo al Natale</p>
<p><b>Musica</b></p>	
<p><b>Ascolto Fruizione Produzione</b> Riconoscere, produrre e rappresentare sonorità differenti Ascoltare e interpretare un brano riconoscendone il messaggio trasmesso Eeguire semplici brani corali Organizzare in forma ritmica il movimento del corpo</p>	<p>Le qualità del suono  Canti natalizi  Canzoni "Il mio corpo suona", "Se sei felice"</p>
<p><b>Educazione fisica</b></p>	
<p><b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b> Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento Acquisire schemi motori e posturali per muoversi con scioltezza</p> <p><b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b></p>	<p>Le relazioni spaziali Lo schema motorio della camminata, della corsa, del salto  Canzoni mimate</p>

<p>Muoversi con destrezza, disinvoltura, ritmo  <b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b>  Osservare le regole del gioco organizzato concordate e condivise  Cooperare condividendo esperienze di gioco a squadre  <b>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b>  Evitare i comportamenti scorretti e pericolosi nelle situazioni ludiche  Coordinare i movimenti coi compagni nella fila per l'evacuazione</p>	<p>Giochi di gruppo</p>
<b>Arte e Immagine</b>	
<p>Rielaborare con disegni testi ascoltati o letti.  Illustrare esperienze.  Ridurre in sequenze illustrate racconti o esperienze personali seguendo una linea temporale.  Elaborare produzioni autonome applicando le conoscenze acquisite in merito al colore.  Produrre manufatti.</p>	<p>Il disegno relativo alle storie narrate.  Sperimentazione dei punti nello spazio foglio e di effetti cromatici.  Produzioni collaborative.  I personaggi e gli ambienti delle favole.  I paesaggi nella realtà.  Valenza espressiva del colore.  Uso specifico di tecniche.  Il disegno di vignette.  Produzione di un fumetto come sequenza ordinata di una storia.  Produzione di manufatti.</p>
<b>Religione</b>	
<p><b>I valori religiosi ed etici</b>  Comprendere oralmente.  Esprimere creativamente idee e concetti.  Acquisire e applicare nuove conoscenze.</p>	<p>Un calendario speciale.  Natale intorno a me.  È tempo di fede.  Un annuncio pieno di gioia.  Brilla una luce.  Auguri di Natale.  Verifica.</p>
<b>Matematica</b>	
<p><b>Numeri</b>  Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo fino a 100.  Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale fino a 100, avendo consapevolezza del valore posizionale delle</p>	<p>Lettura scrittura e rappresentazione dei numeri entro il 100.  Composizioni e scomposizioni di numeri entro il 100.  Addizioni e sottrazioni in colonna con il cambio.  Strategie di calcolo mentale nella sottrazione</p>

<p>cifre. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. Eseguire in forma scritta addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con e senza cambio fino a 100. Conoscere l'unità di misura del tempo.</p> <p><b>Spazio, figure</b></p> <p>Eseguire, descrivere e rappresentare percorsi in spazi strutturati.</p> <p><b>Relazioni, dati, previsioni</b></p> <p>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.</p>	<p>Addizione e Sottrazione: completamento di enunciati aperti con individuazione di operatori additivi e inversi. Attività pratiche con l'orologio e il cronometro. Costruzione e lettura dell'orologio.</p> <p>Descrizione di percorsi con parole e simboli. Percorsi e labirinti, spostamenti su un piano quadrettato.</p> <p>Risoluzione di problemi con addizione o sottrazione. Dal problema alla domanda e viceversa. Elaborazione di efficaci percorsi logici utili alla risoluzione dei problemi.</p>
<b>Scienze</b>	
<p><b>Osservare e sperimentare sul campo</b> Osservare e descrivere animali, piante e foglie.</p> <p><b>L'uomo, i viventi e l'ambiente</b> Conoscere i modi di nutrirsi e di muoversi degli animali e sviluppare la consapevolezza dell'importanza dell'alimentazione.</p>	<p>Ricerca delle tracce lasciate dagli animali del bosco e del prato. Animali in letargo e animali migratori. Osservazione e descrizione di animali comuni e conoscenza del loro ambiente naturale. Le tane e i rifugi degli animali. Il mimetismo come meccanismo di difesa. Il problema dell'estinzione di alcuni animali.</p>
<b>Tecnologia</b>	
<p><b>Vedere e osservare</b> Ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco, di un giocattolo o di un altro oggetto.</p> <p><b>Intervenire e trasformare</b> Eseguire interventi di decorazione.</p>	<p>Le macchinine con carica a molla. Le macchinine telecomandate. Divisori per lo scaffale dei libri.</p>
<b>Storia</b>	
<p><b>Uso delle fonti</b> Riconoscere i cambiamenti di esseri viventi e</p>	<p>Cambiamenti di esseri viventi e oggetti</p>

<p>oggetti nel tempo</p> <p><b>Organizzazione delle informazioni</b> Rilevare i rapporti di successione e contemporaneità in eventi diversi</p> <p><b>Strumenti concettuali</b> Intuire il concetto di causalità e formulare ipotesi su cause e conseguenze</p> <p><b>Produzione scritta e orale</b> Realizzare semplici rappresentazioni grafiche per illustrare eventi e storie</p>	<p>Uso adeguato degli indicatori temporali I momenti della giornata</p> <p>Relazione causa effetto</p> <p>Rappresentazione grafica di eventi e storie in sequenza</p> <p>Rielaborazione orale</p>
<b>Geografia</b>	
<p><b>Orientamento</b> Muoversi nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali</p> <p><b>Linguaggio della geograficità</b> Leggere e scrivere istruzioni per percorsi Utilizzare e costruire un reticolo</p> <p><b>Paesaggio</b> Ridurre e ingrandire disegni Rappresentare lo spazio graficamente Rappresentare oggetti in pianta</p> <p><b>Regione e sistema territoriale</b> Riconoscere nel proprio ambiente spazi diversi con diverse funzioni Leggere e interpretare una mappa</p>	<p>Gli indicatori spaziali</p> <p>Percorsi Reticoli</p> <p>Riduzioni e ingrandimenti La pianta</p> <p>Elementi strutturali e funzionali degli spazi vissuti La mappa</p>
<b>Educazione alla cittadinanza/ Educazione civica</b>	
<p>Definire regole di comportamento all'interno di spazi pubblici organizzati per il gioco</p> <p>Formulare idee per esercitare il diritto al gioco</p>	<p>Disposizioni della Convenzione sui Diritti dell'infanzia in materia di gioco</p> <p>Regole di comportamento nei luoghi pubblici</p>
<p><b>Utenti destinatari</b></p>	<p>Alunni della classe II</p>
<p><b>Fasi di applicazione</b></p>	<p><b>Prima fase:</b> ricognizione dei bisogni.</p> <p><b>Seconda fase:</b> proposte operative e presentazione alla classe del lavoro da svolgere.</p> <p><b>Terza fase:</b> analisi del prodotto, riflessione del lavoro svolto, valutazione del percorso, autovalutazione da parte degli alunni.</p>
<p><b>Tempi</b></p>	<p>Dicembre/Gennaio</p>
<p><b>Metodologie</b></p>	<p>La metodologia si baserà sulla partecipazione attiva e sulla valorizzazione delle conoscenze e delle esperienze dei bambini, i quali verranno stimolati</p>

	<p>alla riflessione attraverso domande mirate (strategie: brainstorming e problem solving), allo scopo di farli riflettere costantemente sui propri processi di apprendimento. Attraverso il circle time si offrirà ai bambini la possibilità di comunicare con tutti i membri del gruppo, guardando in viso ogni interlocutore al fine di favorire una conoscenza reciproca più approfondita e rapporti interpersonali gratificanti. Il compito di realtà verrà realizzato utilizzando il cooperative learning: gli alunni verranno divisi in gruppi eterogenei e utilizzeranno l'interdipendenza positiva per favorire l'apprendimento e la relazione tra loro.</p>
Risorse umane interne / esterne	Docenti della classe
Strumenti	Materiale di facile consumo, libri di testo, PC, fotocopiatrice.
Valutazione	<p>Valutazione abilità e conoscenze: in itinere e finale (prove strutturate e colloqui).</p> <p>Valutazione competenze: griglie di osservazione e rubriche valutative.</p> <p>Valutazione del prodotto: accuratezza, precisione, estetica, efficacia comunicativa.</p>

IL TEAM DI CLASSE