

Istituto Comprensivo Borgata Paradiso di Collegno

PROGRAMMAZIONE CURRICOLARE ANNUALE DELLA CLASSE SECONDA A.S. 2021 / 2022

Premessa - L'interclasse concorda le Competenze da certificare connesse ai traguardi, i Traguardi per lo sviluppo delle competenze, gli Obiettivi di apprendimento e la Verifica della seguente tabella. I singoli docenti adeguano la programmazione alla propria classe attraverso la definizione dei Contenuti, delle Attività e della Metodologia, in base alle specifiche esigenze e scelte didattico-metodologiche.

MATERIA
Competenze da certificare connesse ai Traguardi: 1, 3, 4, 5, 6, 7 (v. certificazione competenze allegata)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale	Osservare elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati Comprendere e seguire istruzioni Utilizzare alcune applicazioni e giochi didattici multimediali	Proprietà degli oggetti di uso comune Funzione degli oggetti di uso comune e di semplici strumenti Differenza tra oggetto e macchina Costruzione di oggetti con materiali diversi Giochi e oggetti di uso comune Il tutto e le parti Le parti che compongono il computer La programmazione (coding) Applicativi di Google workspace, primi rudimenti	Osservazione di oggetti di uso comune, loro proprietà, funzioni primarie (raccolgere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, misurare). Raggruppamenti e classificazioni di oggetti Esecuzione di prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riflessione sulla funzione di un oggetto Scelta del materiale adatto e realizzazione di oggetti con materiali comuni o di scarto. Tinkering Giochi che richiedono di rispettare istruzioni specifiche e di saperle fornire ai compagni. Coding unplugged e non.

Metodologia	Il bambino apprende giocando ed è il sistema prioritario per esplorare e conoscere la realtà che lo circonda. Imparare attraverso il gioco e il fare, consentirà di affrontare più argomenti, anche complessi, senza che i bambini ne abbiano timore e permettere loro di utilizzare materiali, tecniche e strumenti diversi consentirà di migliorare la motricità fine. Qualsiasi attività prenderà avvio dall'osservazione libera o guidata di oggetti e strumenti di uso comune. Nel corso del II quadrimestre, si introdurranno le tecnologie informatiche, attraverso attività laboratoriali.
Verifica	Le verifiche verranno concordate in base ai livelli raggiunti dagli alunni al termine delle singole unità e compatibilmente con le esigenze di ciascuna classe. Si prediligeranno modalità ludiche, con eventuale valutazione del percorso e del progetto ideato dall'alunno.

	Profilo delle competenze	Competenze chiave
1	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
2	È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione	Comunicazione nelle lingue straniere.
3	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti, e per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Competenze digitali.
5	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo	Imparare ad imparare.
6	Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.	Competenze sociali e civiche.
7	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
8	Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Consapevolezza ed espressione culturale.