

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).	Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione
<i>Competenze Sociali</i>	<p>Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.</p>
<i>La comunicazione nella madrelingua</i>	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
<i>La comunicazione nelle lingue straniere</i>	<p>Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.</p> <p>Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>
<i>La competenza matematica, scientifica e tecnologica</i>	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
<i>competenza digitale</i>	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
<i>imparare ad imparare</i>	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
<i>sensibilità di imprenditorialità</i>	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
<i>consapevolezza ed espressione culturale</i>	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>

MATEMATICA CLASSE SECONDA - SCUOLA PRIMARIA -

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (2006/962/CE)	Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico: Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
---	--

NUMERI			
Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 2° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. ➤ Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). ➤ Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere e scrivere in cifre ed in lettere i numeri naturali anche oltre il 100. ➤ Conoscere il valore posizionale delle cifre. ➤ Contare in senso progressivo e regressivo. ➤ Confrontare ed ordinare i numeri usando i segni $> < =$. ➤ Comporre e scomporre i numeri (approccio alla proprietà commutativa per l'addizione). ➤ Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambi. ➤ Utilizzare strategie per il calcolo veloce. ➤ Comprendere il concetto di moltiplicazione come schieramento e addizione ripetuta. ➤ Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. ➤ Eseguire moltiplicazioni in colonna con il moltiplicatore di una cifra ed un cambio. ➤ Avviare al concetto di divisione in situazioni di ripartizione e di contenenza. ➤ Eseguire semplici divisioni in riga, con e senza resto. ➤ Calcolare il doppio, il triplo e la metà di un numero. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipolazione di materiale strutturato (regoli, multi base, abaco) e non strutturato - Costruzione del quadrato dei cento numeri - I numeri amici - Giochi di cambio: della banca e del mercato - Costruzione delle tabelle delle operazioni (addizione e sottrazione) - Costruzione della tavola pitagorica - Costruzione di ritmi (per due, per tre,...) 	<p>Ingresso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Risolvere addizioni e sottrazioni entro il 20. Confrontare ed ordinare i numeri usando i segni $> < =$. <p>Il Quadrimestre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire le quattro operazioni. <p>Riconoscere il valore posizionale delle cifre.</p>

SPAZIO E FIGURE

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 2° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<p>➤ Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>➤ Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>➤ Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>➤ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>	<p>➤ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra – sotto, davanti – dietro destra – sinistra, dentro – fuori),</p> <p>➤ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.</p> <p>➤ Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <p>➤ Individuare con sicurezza la posizione di caselle o incroci sul piano cartesiano.</p> <p>➤ Riconoscere e denominare i principali tipi di linee.</p> <p>➤ Individuare regioni e confini.</p> <p>➤ Distinguere i poligoni dai non poligoni.</p> <p>➤ Descrivere, disegnare e denominare le fondamentali figure geometriche piane.</p> <p>➤ Riconoscere e descrivere alcune figure solide dell'ambiente circostante.</p> <p>➤ Confrontare le impronte delle principali figure solide e associarle alle figure piane.</p> <p>➤ Riprodurre immagini rispettando i criteri della simmetria.</p> <p>➤ Avvio alla misurazione del perimetro utilizzando i segmenti dei quadretti come unità di misura.</p>	<p>- Individuazione di incroci in percorsi e tabelle a doppia entrata sul piano concreto e sul piano grafico</p> <p>- Il corpo nello spazio, la percezione dello spazio: coordinate naturali (destra sinistra sopra sotto avanti dietro), il punto di vista (mister O) io allo specchio</p> <p>- Mappe, regioni, confini</p> <p>- Costruzione di poligoni con il geopiano</p> <p>- Tavole di Escher/ Mandala</p>	<p>Ingresso:</p> <p>- Eseguire semplici percorsi.</p> <p>Il Quadrimestre:</p> <p>- Riconoscere semplici figure geometriche.</p>

PROBLEMI

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 2° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. ➤ Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. ➤ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere situazioni problematiche in testi scritti e nella realtà e individuarne gli elementi: dati utili e inutili. ➤ Individuare le strategie di soluzione. ➤ Scrivere testi problematici partendo da: <ul style="list-style-type: none"> - illustrazioni - operazioni - domande ➤ Riconoscere e risolvere situazioni problematiche utilizzando le quattro operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere testi problematici partendo da: illustrazioni, operazioni, domande - Formalizzare il percorso di soluzione di un problema attraverso modelli grafici - Manipolazione del testo problematico 	<p>Ingresso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e risolvere semplici problemi con l'addizione. <p>Il Quadrimestre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere e risolvere problemi utilizzando le quattro operazioni.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 2° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). ➤ Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. ➤ Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. ➤ Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. ➤ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. ➤ Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Operare con sicurezza con gli insiemi. ➤ Rappresentare ed interpretare dati mediante grafici. ➤ Individuare enunciati veri ed enunciati falsi. ➤ Utilizzare il linguaggio della probabilità per definire gli eventi: certo, possibile, impossibile. ➤ Misurare conteggiando passi, quadretti e oggetti di uso comune. ➤ Utilizzare il righello in modo intuitivo. ➤ Conoscere le misure di tempo relative all'orologio. ➤ Conoscere le misure di valore: l'Euro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione di semplici indagini statistiche - Conteggiare passi e oggetti di uso comune - Esperienze gioco (utilizzando l'Euro) 	<ul style="list-style-type: none"> - Il Quadrimestre: Interpretare semplici indagini statistiche.

POTENZIAMENTO FORMATIVO :

Azioni per l'ampliamento dell'offerta formativa

- Attività ludico-logico-matematiche
- Progetto Scacchi
- Utilizzo delle biblioteche di plesso e della BSMT
- Incontri in biblioteca con autori ed illustratori
- Produzione di materiali per mostre
- Partecipazione a eventi, mostre e concorsi
- Progetti e Laboratori con esperti esterni
- Uscite e visite didattiche

Laboratori

- Costruzione di figure geometriche
- giochi logici
- tangram
- costruzione del geopiano
- costruzione di strumenti di misura

Strumenti

- Laboratori multimediali/LIM
- Palestra
- Ludoteca
- Laboratorio musicale
- Laboratorio scientifico
- Computer, TV, lettori DVD
- macchine fotografiche

Visite guidate e viaggi d'istruzione

- campi scuola
- visite a musei – mostre – teatri