

Piano annuale delle Unità di apprendimento (2013-14)

CLASSE SECONDA

Discipline	Titolo - Compito unitario UA	Autore
Religione	<p style="text-align: center;">Individuare il senso di alcuni simboli: “assomigli agli alberi, sospeso tra cielo e terra”</p> <p>Dopo la visione del cortometraggio <i>Dall’alto</i>, analizzare il significato principale di alcuni simboli religiosi e rappresentare a coppie, in forma grafico creativa, una delle immagini a scelta, realizzando poi un puzzle in modalità <i>drag & drop</i> con una pertinente spiegazione.</p>	<i>Giovanni Ghidinelli</i>
Italiano	<p style="text-align: center;">Ampliare la competenza lessicale</p> <p>Elaborare materiali cartacei (cartelloni, pop up, close ...), da utilizzare in classe per stimolare la ricerca di parole nuove e pertinenti.</p>	<i>Claudia D’Imporzano</i>
	<p style="text-align: center;">Giocare con Dante</p> <p>Dopo aver appreso le principali informazioni sulla vita del poeta e le caratteristiche fondamentali della struttura della <i>Divina Commedia</i>, l’alunno riproduce un “inferno Dantesco” inserendovi i personaggi del suo tempo.</p>	<i>Guglielmo Mosca</i>
	<p style="text-align: center;">Comunicare esperienze ed emozioni nella forma della lettera</p> <p>L’alunno scrive una lettera virtuale ad un genitore, confidandogli sentimenti e pensieri, dopo avere conosciuto la forma epistolare nella letteratura ed essersi esercitato in gruppo. Usa il supporto cartaceo e quello informatico.</p>	<i>Maria Luisa Necchi</i>
	<p style="text-align: center;">Essere fruitori competenti del fumetto</p> <p>Decodificati i diversi linguaggi del fumetto, progettare e realizzare con il gruppo pari un fumetto utilizzando i diversi codici (linguistico, iconico ...) e in maniera almeno elementare le tecniche specifiche.</p>	<i>Elisabetta Conti</i>
	<p style="text-align: center;">Vivere il mondo dell’avventura</p> <p>L’alunno interpreta il suo mondo di fantasia. Legge testi di avventura e compone diari di eventi vissuti, comunicandoli su un blog di classe.</p>	<i>Maria Luisa Necchi</i>
Inglese	<p style="text-align: center;">Play the game</p> <p>Elaborare un gioco di società e scriverne il regolamento per i compagni delle classi parallele con lo scopo di far riutilizzare in un contesto significativo alcune strutture linguistiche apprese.</p>	<i>Lucia Cipolla</i>
Francese	<p style="text-align: center;">Scoprire la ricetta per un mondo pulito</p> <p>Leggere un documento sulle buone abitudini “ecologiche” quotidiane a scuola e preparare una sintesi per consigliarle a familiari e amici.</p>	<i>Cristina Minelle</i>
	<p style="text-align: center;">Présenter le collègue</p> <p>Realizzare un video in cui viene presentata la scuola: spazi, materie studiate e giornata tipo, dopo aver filmato immagini o scattato foto in giro per la scuola.</p>	<i>Marina Bruno</i>

Tedesco	Rappresentare una sfilata di moda Partendo dalla descrizione di cosa indossano le persone, registrare un video di una sfilata di moda di classe presentando i vari modelli.	<i>Laura Lanfredi</i>
	Descrivere una città tedesca Partendo dallo studio della Germania fisica e politica, scrivere una cartolina da una città di lingua tedesca.	<i>Laura Lanfredi</i>
	Creare un Deutschland Poster Creare una cartina della Germania realizzata come un poster puzzle che sintetizzi quanto si conosce della cultura e della civiltà tedesca.	<i>Clelia Longo</i>
Spagnolo	A cocinar tapas de fruta y verdura. Non sprechiamo il cibo! Attraverso un quiz l'alunno si rende conto di quali siano i cibi che spesso vengono buttati e propone un modo creativo per realizzare ricette appetitose con questi cibi.	<i>Sonia Merelli</i>
Cittadinanza e Costituzione	Mangiare colorato Predisporre storielle e fumetti con le "verdure parlanti", evidenziando l'importanza dei colori di frutta e verdura per il benessere. Analizzare le caratteristiche della dieta mediterranea.	<i>Patrizia Monetti</i>
Geografia	Scoprire la Scozia Dopo aver condotto un webquest sulla Scozia, realizzare una guida turistica, in formato ppt o pdf, destinata a giovani studenti.	<i>Giada Fricano</i>
Matematica	Affrontare rompicapo e giochi matematici Risolvere e rielaborare problemi e rompicapo, selezionarli e proporli per la soluzione ai compagni delle altre classi e a tutto il personale della scuola.	<i>Adriano Demattè</i>
	Costruire un dispositivo per la geometria dinamica Costruire dispositivi con materiale di facile reperibilità, risolvere esercizi e problemi riferiti alle conoscenze ed alle abilità matematiche utilizzate.	<i>Adriano Demattè</i>
	Trovare soluzioni ad un problema di ottimizzazione Cercare una strategia e spiegare il procedimento seguito. Predisporre cartelloni dimostrativi ed illustrare il problema alle famiglie.	<i>Diana Cipressi</i>
	Ricercare relazioni tra figure simili Scoprire e applicare i criteri di similitudine. Scrivere e pubblicare in rete una presentazione multimediale.	<i>Diana Cipressi</i>
	Fra Martino campanaro: cantiamo le similitudini! Applicare il concetto di similitudine alla musica ottenendo melodie aumentate e diminuite da eseguire in coro. UA interdisciplinare con quella di Musica di Annalia Valentini	<i>Attilio Luongo</i>
Scienze	Curarsi con le piante Assemblare un erbario raccogliendo alcune specie vegetali con effetti benefici per la salute dell'uomo.	<i>Attilio Luongo</i>

Tecnologia	Analizzare un oggetto attraverso l'utilizzo di un modello procedurale Applicare un modello logico (Ra.Re.Co) per comprendere la struttura e il funzionamento di un artefatto. Comunicare i risultati del lavoro mediante un diagramma di flusso.	<i>Giuliano Cerè</i>
	Scoprire la struttura di un congegno a partire dai dati in ingresso e dall'effetto prodotto Analizzare quali sono gli elementi che permettono di ottenere l'effetto registrato, conoscendo i dati in ingresso, quindi costruire il congegno utilizzando materiali semplici ma efficaci.	<i>Alessandro Lanza</i>
Arte e Immagine	Progettare e realizzare un percorso multimediale sull'evoluzione dello spazio in pittura dal medioevo al rinascimento Dopo aver analizzato in classe la resa dello spazio in pittura a partire dalle opere di Cimabue, attraverso la prospettiva empirica di Giotto sino ad arrivare a quella rinascimentale, ricostruire, in gruppo, il percorso fatto in un prodotto multimediale.	<i>Rossella Carpentieri</i>
	Disegnare paesaggi Costruire un dossier iconografico sui paesaggi del proprio territorio, attraverso osservazioni dal vero e produzione di elaborati grafici-pittorici.	<i>Lucia Danioni</i>
Musica	Fra Martino campanaro: cantiamo le similitudini! Applicare il concetto di similitudine alla musica ottenendo melodie aumentate e diminuite da eseguire in coro. UA interdisciplinare con quella di Matematica di Attilio Luongo	<i>Annalia Valentini</i>
Educazione fisica	Conoscere e sviluppare la propria resistenza attraverso la corsa Costruire e seguire un programma personalizzato di allenamento della capacità di resistenza utilizzando le proprie conoscenze tecnico-scientifiche.	<i>Laura Naborri</i>
	Migliorare la propria prestanza fisica attraverso l'allenamento della velocità e rapidità Realizzare una presentazione multimediale in cui si indicano i benefici di un allenamento della capacità di velocità e rapidità, individuando relazioni con gesti tecnici specifici di alcuni sport.	<i>Laura Naborri</i>
Laboratorio storico-geografico	Costruirsi cittadino del mondo L'alunno riflette sui propri diritti-doveri di cittadino, rapportandosi alla realtà su cui si esercitano le proprie modalità di rappresentanza e di rispetto degli impegni assunti all'interno di un gruppo di persone, che condividono le regole comuni del vivere insieme. Comportarsi correttamente a scuola, per strada, negli spazi pubblici, sui mezzi di trasporto, in modo da rispettare gli altri, comprendendo l'importanza di riconoscere Codici e Regolamenti stabiliti, e fare proprie le ragioni dei diritti, dei divieti e delle autorizzazioni che essi contengono. Conosce l'organizzazione costituzionale e amministrativa del nostro Paese.	<i>Porzia Volpe</i>