

Unità di Apprendimento (UdA) di MATEMATICA

**Classe seconda A – Scuola Primaria “G. Pascoli”
Anno Scolastico 2025/2026**

TITOLO	IN FORMA!!!
CLASSE E SEZIONE	CLASSI SECONDE PASCOLI-POLITI
AREE DISCIPLINARI	AREA DISCIPLINARE PRINCIPALE Matematica
	PERCORSI TRASVERSALI Scienze, Tecnologia, Geografia, Educazione Fisica, Arte e Immagine.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Da Indicazioni Nazionali, MIUR 2012)	<p>AREA DISCIPLINARE PRINCIPALE</p> <p style="text-align: right;"><u>Matematica</u></p> <p><i>Spazio e figure</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall’alto, di fronte, ecc.). <p><i>Relazioni, dati e previsioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
	<p>PERCORSI TRASVERSALI</p> <p style="text-align: right;"><u>Scienze</u></p> <p><i>Osservare e sperimentare sul campo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell’uomo. <p><i>L’uomo i viventi e l’ambiente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. <p style="text-align: right;"><u>Tecnologia</u></p> <p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. <p style="text-align: right;"><u>Geografia</u></p> <p><i>Orientamento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento ,utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). <p><i>Paesaggio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell’ambiente di vita della propria regione. <p style="text-align: right;"><u>Educazione Fisica</u></p>

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Arte e Immagine

Esprimersi e comunicare

- Trasformare immagini ricercando soluzioni figurative originali.

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE (Da Indicazioni Nazionali, MIUR 2012)
<ul style="list-style-type: none"> - Le principali figure piane. - Grafici e tabelle, termini della logica. - I criteri di classificazione degli animali. - Forma, materiali, funzioni di oggetti. - Gli indicatori topologici. - Elementi fisici e antropici. - Le coordinate geografiche. - Orientamento spaziale. - Elementi e caratteristiche del proprio territorio. - Riproduzione di semplici paesaggi visti, copiati, ricordati o inventati. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e denomina figure piane. - Legge e rappresenta semplici grafici, confronta dati e individua relazioni. - Classifica gli animali in categorie. - Ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco o di un giocattolo. - Localizza elementi dello spazio in base a indicatori topologici. - Utilizza delle informazioni per muoversi nello spazio; individua oggetti utili a definire percorsi. - Stima le distanze per muoversi nello spazio in sicurezza e secondo le regole di gioco. - Rappresenta la realtà paesaggistica del territorio in cui vive. - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. - Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. - L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. - Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di

		interdipendenza. - L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. - L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
METODOLOGIA	Brainstorming Didattica conversazionale Problem solving	
TEMPI DI REALIZZAZIONE	I QUADRIMESTRE (30 ore)	
SPAZI	AULA	
MATERIALI E RISORSE DIDATTICHE	Materiale di facile consumo, Libri, LIM, PC, Power Point, APP "Wordwall"	
FASI DI ATTIVITÀ		
1^ FASE	Descrizione sintetica delle attività didattiche - Presentazione delle forme geometriche tramite le opere di Herbin. - Scrittura di un codice segreto con l'utilizzato di un alfabeto plastico ispirato a quello dell'artista Herbin.	Tempi di realizzazione della lezione/set di lezioni 4 ore
2^ FASE	- Brainstorming: che cosa è un paesaggio. - Riconoscimento degli elementi naturali e artificiali di un paesaggio. - Flora e fauna dei vari ambienti. - Ricerca delle forme geometriche nei paesaggi (mare, montagna, collina, pianura). - Rappresentazione grafica di un paesaggio con l'utilizzo delle forme geometriche.	20 ore
3^ FASE (con compito di realtà)	- Costruzione di un gioco interattivo	6 ore

	con percorsi ambientati nei vari paesaggi, costruiti con le forme geometriche.	

TIPOLOGIE DI VALUTAZIONE e di AUTOVALUTAZIONE
GRIGLIA OSSERVAZIONE SISTEMATICA

Fase 1/2

Data novembre 2025 - gennaio 2026

L I V E L L I	Indicatori					
	Partecipa nel gruppo	Assume incarichi	Propone idee	Accoglie idee	Rispetta gli altri	Gestisce i materiali in modo
	Descrittori					
D	<input type="checkbox"/> di disturbo	<input type="checkbox"/> saltuariamente	<input type="checkbox"/> raramente	<input type="checkbox"/> se sollecitato	<input type="checkbox"/> raramente	<input type="checkbox"/> trascurato
C	<input type="checkbox"/> passivo	<input type="checkbox"/> a volte	<input type="checkbox"/> a volte	<input type="checkbox"/> talvolta	<input type="checkbox"/> a volte	<input type="checkbox"/> disordinato
B	<input type="checkbox"/> attivo	<input type="checkbox"/> frequentemente	<input type="checkbox"/> frequentemente	<input type="checkbox"/> spontaneamente	<input type="checkbox"/> spesso	<input type="checkbox"/> ordinato
A	<input type="checkbox"/> proattivo	<input type="checkbox"/> regolarmente	<input type="checkbox"/> regolarmente	<input type="checkbox"/> di buon grado	<input type="checkbox"/> sempre	<input type="checkbox"/> organizzato

	.Alunno/a	Partecipa nel gruppo	Assume incarichi	Propone idee	Accoglie idee	Rispetta gli altri	Gestisce i materiali
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							

RUBRICA DI VALUTAZIONE
(su compito di realtà, 3^a FASE UdA)

Dimensione di competenza	Obiettivo specifico di apprendimento	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
		L'alunno effettua il compito solo se guidato dall'insegnante	L'alunno effettua il compito con un sufficiente grado di autonomia	L'alunno effettua il compito con autonomia e responsabilità	L'alunno effettua il compito con autonomia e responsabilità, cogliendo il significato del prodotto finale
MATEMATICA <i>Spazio e figure</i>	• Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie.				
	• Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).				
	<i>Relazioni, dati e previsioni</i> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.				
SCIENZE <i>Osservare e sperimentare sul campo</i>	• Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.				
	• Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo.				
	<i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.				
TECNOLOGIA <i>Vedere e osservare</i>	• Impiegare alcune regole del disegno				

	tecnico per rappresentare semplici oggetti.				
GEOGRAFIA					
<i>Orientamento</i>	<ul style="list-style-type: none"> •Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento ,utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). 				
<i>Paesaggio</i>	<ul style="list-style-type: none"> •Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell’ambiente di vita della propria regione. 				
EDUCAZIONE FISICA					
<i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i>	<ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 				
ARTE E IMMAGINE					
<i>Esprimersi e comunicare</i>	<ul style="list-style-type: none"> •Trasformare immagini ricercando soluzioni figurative originali. 				

RIFLETTO SUL MIO LAVORO

1) Qual è l'attività che ti è piaciuta di più?

Osservazione opere di Herbin ☐

Costruzione del codice segreto ☐

Disegno dei paesaggi ☐

Cercare le forme geometriche nei paesaggi ☐

Disegnare un paesaggio con le forme geometriche ☐

Costruzione del gioco su Wordwall ☐

2) Qual è l'attività che ti è piaciuta di meno?

Osservazione opere di Herbin ☐

Costruzione del codice segreto ☐

Disegno dei paesaggi ☐

Cercare le forme geometriche nei paesaggi ☐

Disegnare un paesaggio con le forme geometriche ☐

Costruzione del gioco su Wordwall ☐

3) Quanto ti sei impegnato in questa attività?



TANTO



ABBASTANZA



POCO