

II ISTITUTO COMPRENSIVO “S. G. BOSCO”
DI GIARRE

PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE SECONDA

A.S.2017/18

DOCENTE COORDINATORE: TORRISI LEONARDA

ITALIANO

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madrelingua.
- Competenza digitale.
- Imparare a imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conversazione e regole sociali ➤ Parlato interattivo tipo dialogo. ➤ Testi orali narrativi: racconti brevi, realistici e fantastici, fiabe. ➤ Filastrocche e canzoni. ➤ Consegne ➤ Istruzioni su semplici giochi. ➤ Descrizioni orali di immagini relative a situazioni familiari. ➤ Racconti orali di storie lette o ascoltate ➤ Istruzioni su un gioco. ➤ Testo narrativo ➤ Testi descrittivi ➤ Testi poetici ➤ Testi espositivi e/o divulgativi ➤ Testi funzionali ➤ Liste ed elenchi ➤ Sequenze temporali ➤ Fumetti e didascalie. ➤ Le doppie. ➤ Divisione in sillabe 	<p style="text-align: center;">Ascolto e parlato</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare e comprendere il senso globale di brevi racconti fantastici e di filastrocche. 2. Raccontare un fatto di cui si è stati protagonisti riferendo tutti gli elementi essenziali alla comprensione di chi ascolta. 3. Prendere la parola in scambi comunicativi del tipo dialogo rispettando il proprio turno e intervenendo in modo pertinente 4. Raccontare un fatto di cui si è stati protagonisti seguendo lo schema canonico: Chi? Che cosa? Dove? Quando? 5. Comprendere ed eseguire istruzioni relative all'esecuzione di un gioco. 6. Dare a un compagno istruzioni efficaci per fare un gioco insieme. 7. Descrivere immagini usando anche le parole della contemporaneità. 8. Comprendere il senso globale di un racconto e individuarne gli elementi essenziali. 9. Raccontare un fatto di cui si è stati protagonisti, riferendo tutti gli elementi essenziali alla comprensione di chi ascolta. 10. Comprendere un testo descrittivo individuando le caratteristiche relative ad un ambiente. 11. Descrivere immagini che rappresentano situazioni di 	<p style="text-align: center;">Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipa alle conversazioni con coetanei ed adulti riferendo messaggi semplici, chiari e pertinenti sull'argomento rispettando il proprio turno. ✓ Ascolta semplici consegne dimostrando di averle comprese e di saperle applicare. ✓ Mantiene l'attenzione in fase di ascolto. ✓ Comprende il senso globale e le informazioni specifiche di testi ascoltati di tipo diverso, anche in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o di svago. ✓ Comprende, ricorda e risponde a domande riferite ai testi ascoltati o letti. ✓ Racconta oralmente un'esperienza personale o una storia rispettando il criterio della successione cronologica, esprimendo anche i propri sentimenti rispetto al vissuto. ✓ Narra brevi esperienze personali e/o racconti, seguendo un ordine temporale. ✓ Osserva sequenze di immagini e verbalizza semplici storie. ✓ Individua i collegamenti tra immagini e testi.

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Punteggiatura ➤ Elementi di una fiaba ➤ Il nome: genere e numero ➤ Digrammi ➤ Connettivi temporali ➤ Macro-struttura del racconto: inizio, sviluppo e conclusione. ➤ L'articolo ➤ Classificazione del nome ➤ Nomi alterati ➤ La funzione della didascalia ➤ L'accento ➤ Dati sensoriali ➤ Nomi e aggettivi qualificativi ➤ L'apostrofo ➤ Descrizioni di spazi ➤ Indicatori spaziali ➤ Frase semplice ➤ Struttura della frase ➤ Uso dell'H: verbo avere al presente ➤ Uso del verbo al presente, passato, futuro. ➤ Laboratori di scrittura sulle stagioni. 	<p>carattere familiare, usando anche gli indicatori spaziali.</p> <p>12. Comprendere e dare semplici istruzioni relative a una visita guidata.</p> <p style="text-align: center;">Letture</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere ad alta voce testi narrativi dimostrando di padroneggiare la lettura strumentale. 2. Leggere ad alta voce in modo espressivo, rispettando le pause segnalate dalla punteggiatura e dando la giusta intonazione alle frasi. 3. Leggere un breve testonarrativoe individuare personaggi, luogo e ordine dei fatti. 4. Leggere e comprendere semplici testi narrativi riconoscendo le sequenze fondamentali della storia (inizio, svolgimento e conclusione). 5. Comprendere didascalie relative ad immagini. 6. Comprendere descrizioni e ricavarne informazioni utili al raggiungimento di uno scopo pratico. 7. Comprendere semplici biglietti di invito e ricavarne informazioni utili al raggiungimento di uno scopo pratico. 8. Leggere e comprendere il senso globale di filastrocche e poesie. 9. Comprendere un semplice testo descrittivo individuando i dati. 10. Comprendere il significato di istruzioni, regole e divieti e saperli eseguire. <p style="text-align: center;">Scrittura</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere sotto dettatura rispettando le principali convenzioni ortografiche. 2. Scrivere elenchi funzionali anche in ordine alfabetico(lista della spesa, compiti da eseguire...) 3. Scrivere frasi e didascalie sulla base di immagini. 4. Scrivere una breve 	<p style="text-align: center;">Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce e legge lo stampato maiuscolo. ✓ Riconosce e legge le vocali. ✓ Riconosce e legge le consonanti, le relative sillabe. ✓ Legge parole piane o con gruppi consonantici e semplici frasi. ✓ Riconosce e legge digrammi e trigrammi in parole e frasi. ✓ Legge correttamente semplici testi rispettando i principali segni di punteggiatura. ✓ Comprende i contenuti di semplici testi letti o ascoltati rispondendo a domande. ✓ Legge in modo fluente brevi testi ad alta voce. ✓ Legge e comprende il senso globale e gli elementi essenziali di semplici testi descrittivi, narrativi e funzionali. <p style="text-align: center;">Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. ✓ Riproduce lo stampato maiuscolo. ✓ Riconosce scrive di vocali, consonanti e relative sillabe. ✓ Scrittura di parole piane o con gruppi consonantici e semplici frasi. ✓ Individua e utilizza digrammi e trigrammi in parole e frasi. ✓ Scrive sotto dettatura curando l'ortografia. ✓ Comunica con frasi semplici compiute curando le più importanti convenzioni ortografiche e di interpunzione. ✓ Scrive semplici testi funzionali, brevi descrizioni o racconti personali rispettando le più importanti convenzioni ortografiche.
--	---	--

storia,realistica o fantastica,sulla base di immagini che ne illustrano le sequenze.

5. Scrivere didascalie per fumetti che illustrano situazioni sequenziali.
6. Scrivere didascalie per immagini che illustrano situazioni isolate o sequenziali.
7. Scrivere biglietti di invito, di auguri, di ringraziamento.
8. Descrivere i tratti fondamentali di animali e oggetti.
9. Descrivere in modo efficace i tratti fondamentali di un ambiente.
10. Raccontare per iscritto una semplice storia letta o ascoltata rispettando la suddivisione delle parti canoniche (inizio, svolgimento, conclusione).

Ortografia

1. Distinguere suoni simili e associarli alla relativa grafia.
2. Applicare le regole di divisione in sillabe.
3. Conoscere e applicare le convenzioni ortografiche relative a digrammi SC-GL E GN.
4. Conoscere e applicare alcune convenzioni ortografiche sull'accento.
5. Conoscere e applicare alcune convenzioni ortografiche riguardanti fenomeni ricorrenti: uso di C e G con vocale e con H; l'apostrofo.
6. Conoscere e applicare alcune convenzioni ortografiche riguardanti fenomeni ricorrenti: uso di CU-QU-CQU, USO DELL'H con il verbo avere.
7. Utilizzare correttamente *c'è, ci sono, c'erano, c'era*.

Lessico

1. Ordinare parole secondo criteri
2. Usare parole nuove inserendole in frasi per dimostrare di averne compreso il significato
3. Riconoscere e usare parole generali per gruppi di parole specifiche date

Lessico

- ✓ Comprende in brevi testi il significato delle parole non note.
- ✓ Arricchisce il lessico già in suo possesso con nuove parole ed espressioni.
- ✓ Usa in modo appropriato le parole man mano apprese.

Elementi di grammatica e riflessione sulla lingua

- ✓ Usa correttamente digrammi e altri suoni particolari.
- ✓ Distingue in una frase: articolo e nome.
- ✓ Distingue i nomi di cose, di persone e di animali.
- ✓ Distingue il genere e il numero dei nomi.
- ✓ Distingue gli aggettivi qualificativi.
- ✓ Distingue il verbo.
- ✓ Usa l'accento sotto dettatura e l'apostrofo.
- ✓ Utilizza correttamente la divisione in sillabe.
- ✓ Usa i principali segni di punteggiatura.
- ✓ Osserva parole e frasi e riflette su alcuni caratteri basilari della loro struttura (soggetto e predicato).
- ✓ Divide una frase in sintagmi.
- ✓ Espande la frase minima.

4. Riconoscere sinonimi molto comuni nel lessico dei bambini
5. Riconoscere relazioni fra i significati: i contrari.
6. Riconoscere parole ed espressioni che servono per stabilire rapporti spaziali tra i diversi elementi.

Grammatica e riflessione sulla lingua

1. Stabilire relazioni tra suoni finali delle parole (parole in rima)
2. Ricostruire una frase in disordine, stabilendo relazioni tra le parti che la compongono
3. Riconoscere la variazione della forma delle parole in base a genere e numero.
4. Classificare i nomi in tre categorie: persone, cose e animali.
5. Distinguere nomi comuni e propri.
6. Usare nuove parole in frasi, per dimostrare di averne compreso il significato.
7. Riflettere sul meccanismo di alterazione delle parole.
8. Riconoscere alcune parti fondamentali del discorso: il verbo.
9. Individuare le informazioni date dal verbo in relazione al tempo.
10. Utilizzare i verbi al tempo presente, passato e futuro nella costruzione di frasi e nel completamento di testi.

STORIA

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madre lingua.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il concetto di fonte storica: visiva e materiale ➤ Il concetto di fonte scritta e d'archivio. ➤ Il concetto di contemporaneità. ➤ La cronologia. ➤ La linea del tempo. ➤ Le trasformazioni dovute al trascorre del tempo ➤ Oggetti del passato. Museo ➤ Il tempo lungo e breve. Strumenti per misurare il tempo. ➤ Ore, minuti, secondi. I vari tipi di orologio. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produrre informazioni usando si orienta tracce di esperienze vissute dai bambini. 2. Conoscere la molteplicità degli elementi informativi delle tracce. 3. Rappresentare graficamente e verbalizzare attività e fatti vissuti e narrati. 4. Individuare fatti riferiti all'esperienza personale e rappresentarli sulla linea del tempo. 5. Cogliere analogie e differenze tra passato generazionale e presente. 6. Distinguere le informazioni in base a mutamenti, permanenze ed eventi. 7. Usare l'orologio nelle sue funzioni. 8. Collegare ore della giornata e attività. 9. Conoscere i cambiamenti avvenuti nel tempo in relazione alle differenti generazioni. 10. Rappresentare le conoscenze apprese con disegni, grafici, mappe. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce gli elementi significativi del passato personale, familiare e del suo ambiente di vita e vi attribuisce significato storico. ✓ Comprende che il passato si ricostruisce con l'uso di fonti diverse. ✓ Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita e delle generazioni adulte e sa organizzare informazioni in temi coerenti. ✓ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni relative alla propria esperienza e all'esperienza collettiva individuando successioni, contemporaneità, periodi, durata e cicli. ✓ Espone i fatti con l'aiuto di schemi e mappe. ✓ Rielabora i testi letti o ascoltati con grafici, schemi, mappe, tabelle.

GEOGRAFIA

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madre lingua.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ambiente e paesaggio. ➤ Orientamento ➤ Locali arredi e strutture fisse di uno spazio ➤ Percorsi e punti di riferimento ➤ Visione frontale, laterale e dell'alto. ➤ Simbologia cartografica ➤ Confine naturale e confine artificiale ➤ Organizzazione dello spazio. ➤ Il concetto di territorio. ➤ Elementi naturali e antropici. ➤ Il reticolo geografico ➤ I percorsi e il piano di evacuazione. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere elementi dello spazio vissuto. 2. Adottare punti di riferimento significativi al fine di orientarsi nello spazio vissuto. 3. Rappresentare graficamente la carta mentale degli spazi del quartiere. 4. Individuare percorsi negli spazi del quartiere e la loro rappresentazione grafica. 5. Rappresentare l'aula in pianta, anche utilizzando misure non convenzionali. 6. Distinguere spazi aperti e spazi chiusi. 7. Acquisire i concetti di confine e regione. 8. Conoscere l'organizzazione di un'abitazione e la sua funzione. 9. Riconoscere e distinguere gli elementi caratterizzanti di un paesaggio: gli elementi fisici e antropici. 10. Individuare le interrelazioni esistenti tra elementi di un paesaggio. 11. Analizzare il territorio di appartenenza per cogliere in esso le trasformazioni operate dall'uomo. 12. Progettare azioni che tendano a migliorare alcuni spazi del proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Si orienta nello spazio circostante utilizzando indicatori topologici e mappe mentali di spazi noti. ✓ Rappresenta graficamente percorsi abituali, segnalando i principali punti di riferimento lungo il percorso. ✓ Rappresenta con il disegno la pianta dell'aula e utilizza misure non convenzionali. ✓ Riconosce nel proprio ambiente di vita, la funzione dei vari spazi e le loro interconnessioni. ✓ Progetta possibili azioni di miglioramento di alcuni spazi del proprio territorio sulla base di esigenze proprie e dei suoi coetanei. ✓ Coglie le trasformazioni operate dall'uomo nel territorio di appartenenza e ne valuta i risultati.

ARTE

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madre lingua.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza digitale.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Immagini e opere d'arte. ➤ I contesti ➤ I segni simbolo nelle immagini, nell'ambiente, nelle opere d'arte. ➤ I contrasti di colore ➤ Caratteristiche di peso ed equilibrio nelle rappresentazioni. ➤ Produzioni creative astratte. ➤ Forme irregolari e geometriche. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare con curiosità le cose intorno a noi. 2. Osservare oggetti e elementi del paesaggio visivo e cogliere i principali aspetti formali 3. Esprimere liberamente creatività, sentimenti ed emozioni per mezzo di produzioni personali. 4. Individuare nel linguaggio filmico ed audio visivo le diverse tipologie di codici. 5. Giocare con le immagini utilizzando la tecnica della trasformazione. 6. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 7. Utilizzare tecniche grafico-pittoriche diverse. 8. Produrre immagini di vario tipo usando tecniche diverse e materiali e mettendo in atto le conoscenze del linguaggio visivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osserva, esplora e descrive la realtà visiva, le immagini, i messaggi multimediali. ✓ Si esprime in modo creativo e personale utilizzando varie tipologie di testi visivi ed espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi. ✓ Rielabora in modo espressivo le immagini utilizzando molteplici tecniche, materiali e strumenti grafico-espressivi, pittorici, ma anche audiovisivi e multimediali. ✓ Ricerca in un'opera d'arte il contenuto espressivo racchiuso nei suoi aspetti formali.

MUSICA

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madre lingua.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Suoni e silenzi. ➤ Voce parlata e voce cantata ➤ Musiche da film ➤ Idee musicali di tutti i colori. ➤ La scrittura musicale ➤ La forma musicale ➤ Pulsazioni, accenti e ritmi ➤ Canto corale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Porre attenzione ai suoni e alle loro caratteristiche. 2. Utilizzare la voce in modo consapevole. 3. Cantare con intonazione ed espressività. 4. Ricercare ed esprimere un'idea musicale utilizzando i gesti, materiali sonori e strumenti musicali. 5. Ascoltare un brano musicale individuandone le caratteristiche espressive e iniziando a coglierne alcuni aspetti formali. 6. Organizzare graficamente i suoni e la musica attraverso semplici partiture. 7. Eseguire in gruppo brani vocali/strumentali curando l'interpretazione. 8. Porre attenzione alla qualità dei suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esplora gli eventi sonori, le possibilità espressive della voce, dei materiali e degli strumenti musicali. ✓ Improvvisa liberamente e in modo creativo ricercando ed esprimendo, anche con l'utilizzo dell'espressione grafica, un'idea musicale. ✓ Esegue da solo e in gruppo semplici brani vocali o strumentali imparando a organizzare tecniche e materiali, suoni e silenzi. ✓ Ascolta, descrive e interpreta brani musicali di diverso genere

MATEMATICA

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madre lingua.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valore del sistema decimale e posizionale dei numeri naturali entro il 50, il 70, il 100. ➤ Aspetto cardinale e ordinale ➤ Le relazioni d'ordine. ➤ Successioni ➤ Raggruppamenti ➤ Decine e unità ➤ Il centinaio ➤ I numeri oltre... ➤ Ruolo dello zero nel centinaio e nei numeri oltre il 100. ➤ Pari e dispari dei numeri fino a 99. ➤ Strategie per il calcolo veloce. ➤ La funzione degli operatori e tecniche per il calcolo orale. ➤ Addizioni e sottrazioni in colonna senza cambio e riporto. ➤ Il numero zero in addizioni e sottrazioni. ➤ Addizioni e sottrazioni operazioni inverse. ➤ Il cambio e il riporto con l'abaco e in colonna. ➤ Il significato dell'operazione di 	<p style="text-align: center;">A. NUMERI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rappresentare in modo concreto la quantità numerica e far corrispondere le quantità ai rispettivi numeri. 2. Confrontare e ordinare i numeri naturali collocandoli sulla semiretta numerica. 3. Contare oggetti o eventi a voce, mentalmente e per iscritto In senso progressivo e regressivo. 4. Confrontare e ordinare i numeri e usare i simboli convenzionali per stabilire relazioni. 5. Leggere e scrivere i numeri naturali senza limiti prefissati 6. Consolidare il concetto di decina. 7. Comporre e scomporre i numeri. 8. Raggruppare per 10, nell'ambito delle unità, delle decine e delle centinaia. 9. Riconoscere numeri pari e dispari. 10. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. 11. Scomporre e ricomporre i numeri per calcolare in riga. 12. Comprendere il significato 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Padroneggia e utilizza i numeri naturali ➤ Rappresenta e riordina quantità numeriche. ➤ Intuisce che gli strumenti matematici sono utili nella vita quotidiana. ➤ Esegue e completa successioni numeriche. ➤ Riconosce il valore posizionale delle cifre. ➤ Confronta i numeri utilizzando i simboli maggiore, minore, uguale e li ordina sulla retta. ➤ Legge e scrive i numeri in cifre e lettere. ➤ Compone e scompone quantità in base 10. ➤ Individua il significato dello zero per usarlo correttamente. ➤ Utilizza le regole del sistema posizionale nel calcolo orale e scritto. ➤ Utilizza strategie di calcolo ➤ Risolve problemi di

<p>moltiplicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La moltiplicazione e le tabelline. ➤ Paio e coppia ➤ Il significato dell'operazione di divisione ➤ La divisione e la moltiplicazione. ➤ La metà e la terza parte. ➤ Dozzina ➤ Le quattro operazioni ➤ Misure di lunghezze, pesi, capacità. ➤ Strumenti e misure di tempo e di valore ➤ I rapporti spaziali ➤ Figure piane e solide ➤ Descrizioni di percorsi con parole e simboli. ➤ Diversi tipi di linee. ➤ Confini e regioni. ➤ Figure geometriche. ➤ Simmetria ➤ Classificazioni ➤ Grafici e Tabelle ➤ Rappresentazione di rilevamenti statistici ➤ Situazioni problematiche e non. ➤ Testo, dati, domanda. ➤ Certo, possibile, impossibile 	<p>dell'addizione.</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Comprendere il significato della sottrazione come operazione che calcola il resto, la differenza e il complementare. 14. Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna senza cambio, anche nella risoluzione di situazioni problematiche. 15. Conoscere la relazione tra addizione e sottrazione e utilizzarla per calcolare. 16. Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con il cambio. 17. Contare mentalmente per 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9...almeno entro il 100. 18. Individuare e applicare la regola che genera la successione numerica. 19. Acquisire il concetto di moltiplicazione attraverso l'addizione ripetuta, la combinazione, lo schieramento, gli incroci. 20. Eseguire moltiplicazioni sulla linea dei numeri 21. Memorizzare le tabelline. 22. Acquisire il concetto di divisione: distribuzione, contenenza, operazione inversa della moltiplicazione. 23. Comprendere e calcolare la metà, il doppio, un terzo, il triplo, un quarto, il quadruplo di un numero 24. Rappresentare moltiplicazioni e divisioni. 25. Scegliere la rappresentazione in riga, in colonna per risolvere problemi. 26. Acquisire il concetto di misura. 27. Misurare lunghezze, utilizzando unità di misura arbitrarie e non. 28. Misurare pesi e capacità e ordinare le grandezze date. 29. Conoscere le monete e le banconote dell'euro e utilizzarli per comporre valori dati. <p>A. SPAZIO E FIGURE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percepire lo spazio occupato dal proprio corpo assumendo 	<p>addizioni e sottrazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire addizioni e sottrazioni con tecniche diverse: in colonna e sull'abaco. ➤ Opera con addizioni e sottrazioni con il cambio. ➤ Riconosce la moltiplicazione come addizione ripetuta ➤ Eseguire moltiplicazioni in riga con diverse tecniche ➤ Costruisce le tabelline con diverse tecniche per memorizzarle. ➤ Eseguire calcoli orali con la moltiplicazione ➤ Eseguire moltiplicazioni in colonna con il moltiplicatore ad una cifra. ➤ Risolve problemi con la moltiplicazione. ➤ Riconosce la divisione come operazione che distribuisce e raggruppa ➤ Conosce la relazione tra divisione e moltiplicazione e la utilizza per calcolare ➤ Eseguire divisioni esatte e con il resto ➤ Risolve problemi con la divisione. ➤ Eseguire calcoli in colonna con le quattro operazioni. ➤ Legge e scrive i numeri con la virgola, relativi a esperienze di misura e di uso di monete ➤ Valuta l'ordine di grandezza di una data quantità. ➤ Riconosce e denomina le principali figure solide e le parti di cui sono costituite: facce, vertici, spigoli.
--	---	---

	<p>posizioni diverse.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Indicare le distanze del proprio corpo rispetto ad alcuni oggetti presi come punto di riferimento usando come campione parti del corpo. 3. Localizzare oggetti nello spazio indicando come punti di riferimento altri oggetti, le loro distanze reciproche, le distanze dell'oggetto stesso. 4. Riconoscere che la rappresentazione di un modello comporta l'assunzione di un punto di vista. 5. Descrivere percorsi con parole e simboli appropriati. 6. Classificare figure piane e solide in base ad alcune proprietà. 7. Riconoscere diversi tipi di linee. 8. Individuare confini e regioni. 9. Distinguere poligoni da non poligoni. 10. Riconoscere le principali caratteristiche delle figure geometriche piane secondo lati e vertici. 11. Individuare simmetrie in oggetti e figure date. 12. Riconoscere figure simmetriche e individuare in esse l'asse di simmetria interno e esterno <p>B. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Classificare numeri, figure, oggetti nell'ambito della propria esperienza 2. Spiegare con un linguaggio chiaro, preciso ed efficace il criterio o i criteri scelti per la classificazione 3. Raccogliere dati e informazioni usando grafici e tabelle. 4. Organizzare le informazioni in un ideogramma e in un istogramma. 5. Descrivere il procedimento seguito 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce che gli oggetti geometrici possono essere pensati in qualsiasi posizione ➤ Rappresenta modelli di figure in 2D e di figure in 3D su un foglio bianco/quadrettato. ➤ Riconosce le principali figure piane. ➤ Costruisce, disegna, denomina e descrive le principali figure geometriche nello spazio. ➤ Traccia percorsi sul piano quadrettato seguendo istruzioni. ➤ Riconosce e denomina linee rette, curve, miste, spezzate. ➤ Riconosce regioni interne, esterne e confini ➤ Riconosce in un poligono la superficie e il contorno. ➤ Riconosce e denomina i principali poligoni. ➤ Individua simmetrie all'interno di una figura o tra coppie di figure. ➤ Classifica in base a uno o più attributi. ➤ Utilizza connettivi logici ➤ Utilizza quantificatori. ➤ Costruisce e rappresenta relazioni tra diversi elementi. ➤ Argomenta le proprie scelte usando il linguaggio matematico o quello naturale. ➤ Confronta rappresentazioni diverse di una stessa situazione ➤ Costruisce e legge ideogrammi ed
--	---	--

	<p>per la risoluzione di situazioni problematiche</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Usare le quattro operazioni per risolvere problemi. 7. Scegliere un campione opportuno e adeguato per misurare una grandezza. 8. Acquisire i termini propri della probabilità. 9. In situazioni di gioco individuare eventi certi, possibili, impossibili 	<p>istogrammi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Risolve problemi scegliendo l'operazione adatta. ➤ Riconosce semplici situazioni problematiche, le rappresenta graficamente e riflette sul procedimento risolutivo riconoscendo che possono esserci più soluzioni ad uno stesso problema. ➤ Espone e giustifica le sue idee, confrontandosi con il punto di vista di altri. ➤ Osserva oggetti ed individua grandezze misurabili. ➤ Compie confronti diretti di grandezze. ➤ Uso coerente delle espressioni: certo, incerto, possibile, impossibile.
--	---	--

SCIENZE

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madre lingua.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza digitale.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gli animali e i vegetali. ➤ Strategie di adattamento. ➤ Classificazioni ➤ I cambiamenti stagionali nei viventi. ➤ Frutta a merenda ➤ Alimentazione ➤ I rifiuti abbandonati ➤ Caratteristiche del terreno. ➤ Riciclaggio in natura. ➤ Rispetto per l'ambiente ➤ Struttura del terreno. ➤ Struttura delle piante. ➤ Fasi della crescita dei vegetali. ➤ Le piante, la vegetazione e la vita dell'uomo. ➤ L'importanza del verde. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ordinare e classificare animali in base ad alcune caratteristiche fisiche, a come nascono e come si nutrono 2. Classificare oggetti e materiali in base a una caratteristica comune percepita con i sensi o secondo un criterio noto. 3. Conoscere caratteristiche e proprietà di alcuni frutti 4. Formulare ipotesi sulla decomposizione dei materiali organici 5. Distinguere la materia organica ed inorganica. 6. Riconoscere la componente organica del terreno. 7. Comprendere l'importanza del rispetto per l'ambiente. 8. Riconoscere le diverse strutture della radice e la loro funzione. 9. Osservare e descrivere vari tipi di terreno con l'esperienza della stratificazione. 10. Conoscere alcune caratteristiche fisiche del terreno attraverso la sperimentazione. 11. Riconoscere il terreno più 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce le principali caratteristiche di organismi animali e vegetali in relazione all'ambiente. ✓ Consulta varie fonti per cercare informazioni sui problemi che lo interessano. ✓ Osserva se stesso e gli altri riconoscendo i sensi e le sensazioni come strumenti per relazionarsi con il mondo. ✓ Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di osservazioni che lo stimolano a cercare spiegazioni di ciò che lo circonda. ✓ Descrive cose, fatti, fenomeni ed eventi avanzando anche ipotesi autonome. ✓ Individua nei fenomeni osservati somiglianze e

	<p>adatto alle piante.</p> <p>12. Osserva i momenti significativi della vita delle piante.</p> <p>13. Riconosce in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri.</p> <p>14. Descrivere fenomeni della vita quotidiana dei viventi legati alle loro caratteristiche, al nutrimento e all'ambiente.</p> <p>15. Esplorare fatti e fenomeni della natura e della vita quotidiana.</p> <p>16. Descrivere cose ed eventi avanzando anche ipotesi autonome.</p> <p>17. Individuare aspetti qualitativi e quantitativi nei fenomeni osservati.</p> <p>18. Riconoscere le principali caratteristiche di organismi animali e vegetali in relazione all'ambiente.</p>	<p>differenze.</p> <p>✓ Misura con strumenti non convenzionali e registra i dati significativi.</p> <p>✓ Assume comportamenti responsabili rispetto all'ambiente per il quale ha atteggiamenti di cura.</p>
--	--	---

TECNOLOGIA

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madre lingua.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza digitale.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La tecnologia del bottone. ➤ L'invenzione della ruota. ➤ Lenti d'ingrandimento. ➤ Pentole e padelle. ➤ Gli strumenti per misurare. ➤ Gli aquiloni 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare e scoprire le caratteristiche e le funzioni di un oggetto di uso comune. 2. Proporre sistemi alternativi. 3. Disegnare e realizzare esempi di applicazione della funzionalità della ruota. 4. Osservare fenomeni d'ingrandimento. 5. Osservare e classificare in base all'uso richiesto. 6. Comprendere la logica di funzionamento degli strumenti di osservazione e di misurazione. 7. Realizzare situazioni di equilibrio con oggetti: costruire un aeroplano di carta o un aquilone. 8. Sperimentare le forze dell'aria che permettono il movimento. 9. Comprendere l'importanza della forza di gravità. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce alcuni oggetti e strumenti di uso quotidiano come artefatti. ✓ Descrive la funzione principale, la struttura, il funzionamento i criteri d'uso di alcuni oggetti di uso quotidiano. ✓ Riconosce ed identifica, nell'ambiente che lo circonda, oggetti e trasformazioni artigianali. ✓ Riconosce eventuali relazioni tra fenomeni della scienza e artefatti della tecnologia. ✓ Osserva e descrive oggetti e materiali. ✓ Formula domande anche sulla base di ipotesi personali. ✓ Produce modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.

MOVIMENTO

Competenze chiave Europee

- Comunicazione nella madre lingua.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caccia al tesoro. ➤ Orientamento spaziale. ➤ Giochi di agilità. ➤ Il corpo e il movimento. ➤ Giochi inventati. ➤ Istruzioni... a colori. ➤ Recite e balli. ➤ Giochi di ruolo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 2. Applicare il massimo della velocità nelle azioni motorie. 3. Saper giocare applicando indicazioni e regole. 4. Utilizzare nei giochi materiali di riciclo in modo creativo. 5. Utilizzare diversi schemi motori con finalità espressive. 6. Assumere comportamenti adeguati alle diverse situazioni di gioco e di sport. 7. Utilizzare il proprio corpo per esprimersi anche attraverso forme di drammatizzazione e di danza. 8. Affinare il coordinamento fra percezione visiva e movimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percepisce il corpo come soggetto unitario di esperienza nello spazio, nel tempo, nella relazione. ✓ Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la conoscenza del proprio corpo e l'adattamento agli schemi motori di base. ✓ Sperimenta, in forma gradualmente più complessa, diverse gestualità tecniche varie dal punto di vista della coordinazione. ✓ Riconosce il valore della corporeità e del movimento come fonte di benessere. ✓ Utilizza il corpo per esprimersi, comunicare, giocare. ✓ Comprende il valore del gioco e il senso delle regole. ✓ Agisce imparando a rispettare i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso di attrezzi. ✓ Comprende il valore della collaborazione e della lealtà.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

Trasversalmente a tutte le discipline:

CONTENUTI	OBIETTIVI
<p>In questo percorso educativo si intende porre le basi per educare e sensibilizzare gli alunni, con attività semplici e ludiche, ai grandi temi dell'ambiente, della salute, dell'affettività, della convivenza civile.</p> <p>In questa ottica si vuole porre l'attenzione sui seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Diritti e doveri.• La difesa dell'ambiente.• L'uguaglianza.• Le pari opportunità.• La libertà e le regole.• La salute. <p>I temi sono pensati in relazione ad alcuni fondamentali articoli della Costituzione e anche collegati con alcune date importanti del calendario civile: 27 gennaio: Giornata della memoria; 8 marzo: Festa della donna; 25 aprile: Festa della Liberazione d'Italia, 1° maggio: Festa dei lavoratori; 2 giugno: Festa della Repubblica.</p> <p>Gli obiettivi di seguito proposti possono essere trattati trasversalmente in tutte le discipline e in tutte le classi della scuola primaria, adattando le attività alle singole situazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere l'importanza delle regole nella vita della classe.• Individuare regole utili all'ascolto ed esercitarsi a rispettarle.• Riflettere sul valore dell'amicizia.• Collaborare nella realizzazione di un progetto comune.• Interagire con l'insegnante e i compagni scambiando formule di saluto.• Partecipare a giochi, collettivi e non, rispettando indicazioni, consegne e regole e/o contrattando le regole in gruppo.• Conoscere e rispettare le regole d'uso di alcuni ambienti scolastici.• Attuare la cooperazione per trovare insieme delle soluzioni condivise a problemi e collaborare attivamente nel lavoro di gruppo.• Mettere in atto comportamenti di autocontrollo e autonomia.• Attivare modalità relazionali positive con i compagni e rispettare le norme comportamentali basilari.• Comunicare gusti e preferenze.• Confrontare le proprie ipotesi con quelle dei compagni, in modo rispettoso.• Riflettere su uno dei diritti fondamentali dei bambini: l'istruzione.• Assumere atteggiamenti di cura verso il proprio corpo.• Riconoscere e assumere atteggiamenti di cura verso se stessi, gli altri e l'ambiente circostante.• Comprendere l'importanza della tutela del proprio ambiente di vita attraverso la raccolta differenziata.• Acquisire atteggiamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e degli esseri viventi.• Riconoscere i segnali stradali convenzionali e conoscere e rispettare le principali norme della sicurezza stradale.

INFORMATICA

CONTENUTI	ABILITA'	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE II
<p>OTTOBRE/NOVEMBRE Conoscere l'utilizzo del mouse Conoscere l'utilizzo della tastiera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il computer • Presentazione del mouse • Accendere e spegnere il computer. • Usare il mouse. • Individuazione delle regole per un corretto utilizzo del mouse (cura e attenzione) • Esercitazioni pratiche individuali sull'utilizzo del mouse • Verbalizzazione dei simboli incontrati e dei diversi utilizzi dei tasti del mouse • Saper utilizzare il mouse per "puntare" un oggetto e cliccare <p>Conoscere l'utilizzo della tastiera Presentazione e osservazione della tastiera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del tasto "lucchetto", della barra spaziatrice e del tasto "Invio" • Videoscrittura di alcune lettere e numeri sotto forma di gioco • Presentazione del tasto "maiuscolo", del tasto "gomma" (backspace) e "Canc" • Videoscrittura di parole e frasi • Presentazione delle frecce direzionali • Utilizzo di giochi elettronici (puzzle, labirinti, frasi da completare o ricomporre, ecc.) come stimolo all'utilizzo della tastiera 	<p>VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA MINIMA</p> <p>L'ALUNNO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conosce le principali parti del computer; • accende e spegne correttamente la macchina; • salva e riapre un file; • utilizza un programma di disegno e uno di videoscrittura.
<p>DICEMBRE/MARZO Disegni e storie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare un programma di disegno. <p>Disegniamo al computer e usiamo il programma Paint e lo strumento TESTO</p>	<p>SA SALVARE IL FILE IN UNA CARTELLA</p>
<p>GENNAIO/FEBBRAIO</p> <p>Il programma Paint Saper utilizzare il programma Paint</p>	<p>Usiamo il programma Paint per giocare con DISEGNI e le principali forme geometriche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il disegno al computer • Saper utilizzare il programma Paint • Presentazione dell'icona e dei comandi per entrare nel programma Paint • Individuazione dei tasti di scelta rapida per disegnare a mano libera, per cambiare colore, per disegnare le diverse forme geometriche, per colorarle • Individuazione dei tasti di scelta rapida per la 	

<p>FEBBRAIO/GIUGNO Conoscere la videoscrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare il programma di videoscrittura Word • Saper entrare nel programma di videoscrittura Word • Saper scrivere e formattare a video parole e frasi <p>SAPER SALVARE IL FILE IN UNA CARTELLA</p>	<p>stampa, il salvataggio e l'apertura del disegno fatto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedura di uscita dal programma • Stampa dei disegni fatti • Verbalizzazione dei tasti e delle procedure conosciute e realizzazione di un cartellone riassuntivo <p>Presentazione dell'icona e dei comandi per entrare nel programma Word.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composizione e/o ricopiatura di testi • Individuazione dei tasti di scelta rapida per la stampa, il salvataggio e l'apertura del testo scritto • Procedura di uscita dal programma • Individuazione dei tasti di scelta rapida per la formattazione del testo (grassetto, corsivo, colore, sottolineato, dimensione e stile carattere, allineamento, elenchi puntati) • Stampa dei testi scritti • Primo inserimento di titoli con Word-Art , clipart e immagini • Verbalizzazione dei tasti e delle procedure conosciute e realizzazione di un cartellone riassuntivo. 	
---	--	--