



Progettazione didattica annuale
Anno scolastico
2021 – 2022
Classi seconde

PROGETTAZIONE ANNUALE CLASSI SECONDE

2021/2022

ITALIANO

Competenze-Chiave EUROPEE:

- ◆ competenza alfabetica funzionale;
- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

- 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
- 6) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.

Nucleo tematico A: “ASCOLTO E PARLATO”

Traguardi di competenza

1. L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
2. Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
7. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio: principali connettivi.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1) Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola	• Regole della conversazione	- Giochi e simulazioni per stabilire le regole per prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola - Ascolto ed esecuzione di consegne relativa a giochi o esecuzione di semplici compiti

A2) Comprendere l'argomento di discorsi affrontati in classe	• Conversazioni	- Conversazione su vari argomenti rispettando le regole stabilite - Conversazione e riflessioni guidate mirate alla comprensione degli argomenti affrontati in classe
A3) Ascoltare testi narrativi e semplici testi poetici mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta	• Testi narrativi: racconti realistici, fiabe, favole • Testi poetici: filastrocche, poesie	- Ascolto di testi narrativi, comprensione attraverso rielaborazione guidata da conversazioni, immagini guida, brainstorming - Rielaborazione mimico gestuale e verbale di filastrocche - Drammatizzazione di semplici poesie
A4) Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico	• Vissuti personali • Storie fantastiche	- Racconto di esperienze personali, vissute a scuola o in altri contesti, nel rispetto di parametri spazio temporali - Racconto di storie fantastiche nel rispetto di parametri spazio temporali - Rielaborazione e completamento di storie

Nucleo tematico B: "LETTURA"

Traguardi di competenza

3. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi
4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica
5. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
B1) Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa	• Lettura ad alta voce e silenziosa • Testi narrativi • Testi realistici • Testi descrittivi • Testi poetici	- Lettura espressiva a voce alta di semplici testi di vario genere rispettando i segni di punteggiatura - Lettura autonoma e silenziosa finalizzata alla comprensione di brevi testi - Lettura di semplici testi narrativi, realistici, descrittivi e poetici - Lettura, memorizzazione e drammatizzazione di poesie e filastrocche
B.2 Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini	• La struttura di un testo	- Individuazione in un testo narrativo dei tre momenti principali: inizio, svolgimento, conclusione
B.3 Leggere testi (narrativi, descrittivi) cogliendo l'argomento di cui si parla	• Testi di vario genere	- Formulazione di ipotesi sul contenuto di testo in base agli indizi forniti dal titolo o dalle immagini
B.4 Leggere semplici e brevi testi mostrando di saperne cogliere il senso globale	• Testi narrativi e descrittivi • Testi misti (parole, immagini)	- Lettura e comprensione di testi narrativi e descrittivi con ricerca guidata di informazioni - Lettura e comprensione di semplici testi descrittivi riconoscendo gli elementi essenziali attraverso i dati sensoriali - Lettura di immagini e relative didascalie; riordino di sequenze narrative

Nucleo tematico C: “SCRITTURA”

Traguardi di competenza

4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica
7. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio
8. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
C1) Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura	• I diversi caratteri grafici • La lettera, la sillaba, la parola, la frase	- Riconoscimento dei diversi caratteri grafici e corretta riproduzione scritta degli stessi - Discriminazione di lettere, sillabe e parole in un contesto noto e riproduzione scritta nello spazio grafico - Trascrizioni dallo stampato al corsivo - Scrittura autonoma di parole - Scrittura di parole corrispondenti ad un'immagine - Riordino di sillabe per scrivere parole - Completamento e composizione di parole - Riordino di parole per formare frasi
C2) Scrivere sotto dettatura curando anche l'ortografia	• Dettato	- Scrittura sotto dettatura di sillabe, parole, frasi e semplici testi rispettando le principali regole ortografiche - Esercizi di autodettatura
C3) Produrre semplici frasi e testi	• Frasi e semplici testi	- Scrittura di semplici frasi con supporto visivo di immagini

		- Scrittura autonoma di semplici frasi - Scrittura di didascalie associate ad immagini per ricostruire un testo letto in ordine cronologico - Scrittura di frasi relative al proprio vissuto - Produzione guidata di brevi testi per raccontare esperienze personali - Produzione di una breve descrizione seguendo una traccia
--	--	---

Nucleo tematico D:
“ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO”

Traguardi di competenza

4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica
6. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
7. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio: principali connettivi
9. È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo)

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
D1 Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole	• Parole non note • Famiglie di parole	- Identificazione di parole ed espressioni nuove contenute in un testo letto o ascoltato - Conversazioni finalizzate alla comprensione e all'arricchimento del lessico - Giochi di ruolo e simulazione di situazioni comunicative - Giochi linguistici con uso di omonimi, sinonimi e contrari

D.2 Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura	• Relazione lessicale tra le parole (omonimi, sinonimi e contrari) • Patrimonio lessicale	- Identificazione intuitiva del significato di parole non note dal contesto - Attività mirate ad arricchire il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche - Conversazioni finalizzate all'arricchimento del lessico - Ascolto e lettura di testi finalizzati all'ampliamento del patrimonio lessicale
D.3 Usare in modo appropriato le parole man mano apprese	• Parole non note	- Simulazioni e giochi mirati all'uso di nuove parole apprese in vari contesti comunicativi - Scrittura di frasi utilizzando le nuove parole apprese - Scrittura di brevi e semplici utilizzando le nuove parole apprese

Nucleo tematico E:

“ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA”

Traguardi di competenza

6. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli
8. Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
10. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
E1) Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta	• L'ordine alfabetico • I caratteri grafici • Regole ortografiche	- Ripasso dell'ordine alfabetico - Riconoscimento ed utilizzo dei diversi caratteri grafici - Trascrizioni dallo stampato al corsivo - Discriminazione ed utilizzo dei suoni affini (b/p; f/v; l/r; f/z; d/t;) - Discriminazione e utilizzo dei suoni complessi (br; dr; fr; gr; pr; tr; scr; sgr; str; sdr; spr; sbr;) - Consolidamento e approfondimento dei suoni duri e dolci di C e G e dei relativi digrammi e trigrammi - Consolidamento e approfondimento dei suoni MB/MP - Consolidamento e approfondimento dei gruppi SCE/SCI/SCIE/SCIA/SCIO/SCIU/SCHE/SCHI - Consolidamento e approfondimento di QU/CU +vocale e CQU; GN/NI - Discriminazione dei suoni GLI/LI - Attività su doppie, divisione in sillabe, accento e apostrofo - Attività mirate all'uso di E/È, C'É, CI SONO, C'ERA, C'ERANO - Presentazione di alcuni segni di punteggiatura e loro utilizzo per una lettura espressiva - Dettati e autodettati ortografici
E2) Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali	• La frase	- Riordino di fonemi grafemi per ricostruire una parola - Riordino di parole in disordine per ricostruire frasi di senso compiuto - Introduzione alla frase, intesa come

		insieme ordinato e logico di parole - Riconoscimento e scrittura di frasi minime - Riconoscimento e uso del predicato e del soggetto - Giochi mirati all'arricchimento della frase minima
	• Il nome	- Riconoscimento dei nomi: di persona, di animale, di cosa -genere, numero, nomi comuni, nomi propri - Avvio all'analisi dei nomi
	• Il verbo	- Riconoscimento intuitivo del verbo come azione - Avvio all'intuizione del tempo del verbo: presente- passato – futuro
	• L'articolo	- Identificazione e scrittura degli articoli determinativi e indeterminativi - Avvio all'analisi dell'articolo: genere e numero
	• L'aggettivo	- Riconoscimento e uso intuitivo degli aggettivi qualificativi e delle concordanze delle parole in una frase - Avvio all'analisi dell'aggettivo: genere e numero

**Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza:
(livello atteso per la seconda classe)**

L'alunno:

- ◆ Comunica in modo coerente e coeso fatti noti e riferisce in modo corretto testi letti o ascoltati.
- ◆ Interagisce nelle conversazioni in modo pertinente, rispettando il proprio turno
- ◆ Legge in autonomia in modo corretto ed espressivo testi diversi e ne comprende l'argomento principale
- ◆ Scrive in autonomia, rispettando le principali convenzioni ortografiche, semplici testi coerenti e coesi
- ◆ Riconosce se una frase è no completa, costituita cioè da elementi essenziali (soggetto, verbo)

LINGUA INGLESE

Competenze-Chiave EUROPEE:

- ◆ Competenza multilinguistica
- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- ◆ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- ◆ Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

- 2) È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
- 7) Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.
- 10) Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Nucleo tematico A: "ASCOLTO"

Traguardi di competenza		
T.1 L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.		
T.4 Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1) Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni e alla famiglia.	• Ambiti lessicali relativi alla scuola e agli arredi scolastici, alle stanze e agli arredi della casa, agli animali della fattoria, al cibo e alle bevande, alle parti del viso e del corpo, ai numeri da 11 a 20 • Ambiti lessicali relativi alle festività di Halloween, Christmas, Easter • CLIL Lessons: New	- Attività di ascolto di vario genere: comandi, istruzioni, canzoni, filastrocche, conte e brevi storie - Attività di listen and point - Attività di listen and colour/count/match - Giochi con flashcards e wordcards - Identificazione di colori, figure, oggetti e loro abbinamento con parole

	rules at school, Health and nutrition, Materials	
--	--	--

Nucleo tematico B: “PARLATO”

Traguardi di competenza

T.2 L'alunno descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

T.3 Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
B.1 Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	• Formule di saluto • Semplici richieste di tipo scolastico • Espressioni per dare informazioni su se stessi e per chiederne agli altri	- Attività di role play - Drammatizzazioni di situazioni comunicative - Giochi - Attività di storytelling: ascolto, comprensione e riproduzione di canti, filastrocche, espressioni di uso quotidiano

- **Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza: (livello atteso per la seconda classe)**

L'alunno:

- ◆ comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia
- ◆ Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni memorizzate

STORIA

Competenze-Chiave EUROPEE:

- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- ◆ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
- ◆ Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

- 5) Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
- 7) 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.
- 10) Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (presente in tutti i traguardi di competenza).

Nucleo tematico A: "USO DELLE FONTI"

Traguardi di competenza

1. L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
2. Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1) Ricavare da fonti di vario tipo informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	• Tracce e fonti • Fonti materiali • Fonti iconografiche • Fonti scritte. • Fonti orali	- Conversazioni guidate e completamento schede strutturate finalizzate ad individuare e classificare i vari tipi di fonte. - Raccolta di fonti, osservazione, analisi, classificazione e riordino delle stesse. • <u>fonti materiali</u> (oggetti e reperti) • <u>fonti iconografiche</u> (fotografie) • <u>fonti scritte</u> (documenti scritti) • <u>fonti orali</u> (racconti di nonni, genitori, parenti)

	• La storia personale.	- Collocazione spazio-temporale di vari fatti ed eventi vissuti. - Rielaborazione dei materiali per la ricostruzione della storia personale.
--	--	---

Nucleo tematico B: “ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI”

Traguardi di competenza

1. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni
4. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali
5. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti
6. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche
7. Usa carte geo-storiche, anche con l’ausilio di strumenti informatici

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
B1) Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità e durata, (periodi, cicli temporali, mutamenti) in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.	• Gli indicatori temporali • La successione • La durata • La contemporaneità • Causa ed effetto • La trasformazione di persone, animali, oggetti., ambienti... dovute al trascorrere del tempo. • Trasformazioni reversibili ed irreversibili.	- attività per consolidare e ampliare la conoscenza delle parole del tempo: prima, dopo, poi, successivamente, infine... - passato, presente, futuro, contemporaneamente - schede ed attività per individuare la durata delle azioni. - riconoscimento dei rapporti “causa-effetto” in avvenimenti quotidiani; - riconoscimento di trasformazioni reversibili e irreversibili
B2) Comprendere la funzione e l’uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo	• Misurazione del tempo e cicli temporali: l’orologio e Il calendario: giorni, settimane, mesi,	- misurare il tempo: l’orologio - esercizi per leggere l’ora (minuti, secondi) - schede per individuare i giorni,

(orologio, calendario, linea temporale...).	anni	le settimane, i mesi, le stagioni e l'anno: attività per individuare il cambio delle stagioni
B3) Conoscere la scansione temporale della giornata anche utilizzando le esperienze personali	• Le stagioni • Le parti del giorno	- le parti del giorno: schede, disegni - riordino in sequenza di immagini relative alla giornata (mattina, pomeriggio, sera, notte) rispettando la ciclicità degli eventi - costruzione della ruota dei momenti salienti della giornata.

Nucleo tematico C: “STRUMENTI CONCETTUALI”

Traguardi di competenza

- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
C1) Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	• La cronologia • I grafici • La linea del tempo.	- Rappresentare attraverso grafici le conoscenze apprese - Utilizzare la linea del tempo per ordinare eventi (la propria storia, gli eventi di una giornata, la settimana...)

Nucleo tematico D: “PRODUZIONE SCRITTA E ORALE”

Traguardi di competenza

8. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
D1) Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni e testi scritti e con risorse digitali	• I grafici • Il disegno • Risorse digitali: word, Internet, Paint.	- Completamento schemi, tabelle, grafici per rappresentare le conoscenze apprese. - Rappresentazione grafico-pittorica e iconica dei contenuti. - Realizzazione cartelloni murali. - Costruzione della linea del tempo.
D2) Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite	• L’elaborato scritto e orale	- Rielaborazione verbale secondo corretti criteri logico-temporali delle conoscenze apprese - Semplici rielaborazioni scritte

Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza: (livello atteso per la seconda classe)

L'alunno:

- ◆ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate.
- ◆ Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- ◆ Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- ◆ Racconta i fatti studiati in modo semplice e coerente.
- ◆ Comprende la funzione e l’uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.

GEOGRAFIA

Competenze-Chiave EUROPEE:

- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- ◆ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
- ◆ Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

- 5) Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
- 7) 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.
- 10) Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (presente in tutti i traguardi di competenza).

Nucleo tematico A: "ORIENTAMENTO"

Traguardi di competenza

1. L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
2. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzando semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra etc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali)	• Indicatori topologici e temporali • Punti di riferimento fissi e mobili • Spazio vissuto e spazio rappresentato	- Schede ed attività per il riconoscimento e l'uso dei concetti topologici e temporali - Schede ed attività per individuare e conoscere i punti di riferimento: fissi/mobili - Schede ed attività per individuare e conoscere gli spazi intorno a noi: spazi chiusi/aperti, spazi pubblici/privati

Nucleo tematico B: “LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ”

Traguardi di competenza

2. Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzando semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
3. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
B1) Rappresentare graficamente oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula) e tracciare percorsi attraverso l'utilizzo di simbologie convenzionali.	• Le piante. • I punti di vista. • I punti di riferimento • I simboli convenzionali • Le legende. • Classificazione degli spazi.	- Individuazione di punti di riferimento in riproduzione cartografica di spazi vissuti e non. - Primo approccio con la carta geografica: decodificazione dei colori di una carta geografica (il blu indica il mare, il verde, la montagna ecc.). - Schede ed attività per individuare e conoscere i punti di riferimento: fissi/mobili - Schede ed attività per individuare e conoscere gli spazi intorno a noi: chiusi/aperti, pubblici/privati - Descrizione verbale di un ambiente naturale o antropico nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata

Nucleo tematico C: “PAESAGGIO”

Traguardi di competenza

4. Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, mari, monti, oceani ecc.)
5. Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e altri continenti.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
C1) Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita.	• Gli elementi del paesaggio • I paesaggi	- Osservazione e analisi di immagini per discriminare gli elementi naturali ed antropici, riconoscendo le più evidenti modificazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio. - Schede ed attività per individuare e conoscere i paesaggi: la montagna, il mare, la città, la campagna. - Conversazioni e riflessioni guidate

Nucleo tematico D: “REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE”

Traguardi di competenza

6. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
7. 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.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
D1) Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane	• Gli elementi antropici del paesaggio	- Schede ed attività per comprendere le modifiche che l'uomo apporta al Territorio
D2) Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni	Funzione degli spazi Organizzazione degli spazi vissuti	- Osservazione degli spazi vissuti e delle loro funzioni - Riconoscimento di elementi fissi e mobili degli arredi di uno spazio - Schede ed attività per comprendere la funzione e l'organizzazione degli spazi vissuti

Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza: (livello atteso per la seconda classe)

L'alunno:

- ◆ Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.
- ◆ Rappresenta oggetti e ambienti noti.
- ◆ Conosce il territorio circostante attraverso l'osservazione diretta.
- ◆ Comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.
- ◆ Riconosce nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.
- ◆ Legge e interpreta la pianta dello spazio vicino.
- ◆ Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici fisici (fiumi, monti, pianure, colline, laghi, mari).

EDUCAZIONE CIVICA

Competenze- Chiave EUROPEE:

- ◆ Competenza alfabetica funzionale
- ◆ Competenza matematica e competenze in scienze e tecnologie e ingegneria
- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- ◆ Competenza in materia di cittadinanza
- ◆ Competenza imprenditoriale
- ◆ Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

- 1) Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
- 2) Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.
- 3) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
- 4) 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.
- 5) Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

Nucleo tematico A: “COSTITUZIONE, DIRITTO (NAZIONALE E INTERNAZIONALE), LEGALITA' E SOLIDARIETA'”

Traguardi di competenza

1. L'alunno, al termine della scuola primaria, sa prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.
2. Rispetta gli altri ed è consapevole dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità.
3. Conosce il concetto di Stato, Regione, Comune e conosce i principi sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, in particolare la “Dichiarazione universale dei diritti del fanciullo” e gli elementi essenziali della forma dello Stato Italiano.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1) Prendere coscienza delle proprie caratteristiche e comunicare bisogni o negoziare eventuali conflitti con attenzione al rispetto degli altri e delle regole	• Regole di convivenza in classe • Concetto di legalità	- Brainstorming sulle regole convivenza - Stesura condivisa delle regole da rispettare in classe - Realizzazione del “Cartellone delle Regole”
A2) Prendere gradualmente coscienza che tutte le persone hanno pari dignità sociale	• Tolleranza/Rispetto • Bullismo • Parità di genere • Giornata della Memoria	- Lettura e comprensione di semplici testi sulla tolleranza e il rispetto dell’altro - Giochi cooperativi per acquisire fiducia - Lettura e comprensione di poesie sulla pace - Dialogo costruttivo e collaborativo formulando domande, dando risposte e fornendo esempi e spiegazioni rispettando il turno di parola e le opinioni espresse dagli altri - Individuazione dei differenti ruoli sociali tra maschi e femmine nelle fiabe. - Ricerca, condivisione e divulgazione di storie di “buoni aiuti” che hanno salvato tanti ebrei.
A3) Cogliere l’importanza della “Convenzione dei diritti dell’infanzia”	• “Convenzione Internazionale dei diritti dell'Infanzia”	- Conoscenza dei contenuti essenziali della “Convenzione Internazionale dei diritti dell'Infanzia” - Schede strutturate
A4) Mettere in atto comportamenti responsabili	• Norme di igiene personale • La sicurezza in classe	- Conoscenza e importanza del rispetto delle più semplici regole di igiene personale. - Norme sulla sicurezza in classe - Buone pratiche di comportamento in classe

Nucleo tematico B: “SVILUPPO SOSTENIBILE”

(educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio)

Traguardi di competenza

4. Comprende l'importanza degli ecosistemi, nonché dell'uso consapevole delle risorse ambientali e mette in atto forme di rispetto e di salvaguardia delle cose, l'ambiente e la natura.
5. Conosce e distingue le fonti energetiche, sa classificare i rifiuti, sviluppando l'attività di riciclaggio.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
B1) Adottare semplici comportamenti di tutela del proprio territorio e riconoscere l'importanza di un consumo responsabile delle risorse del pianeta	• Cura e tutela del patrimonio naturale, artistico e culturale a partire dal territorio di appartenenza.	- Elaborazione di regole per il piccolo turista. - Individuazione degli addetti alla difesa dell'ambiente.
B2) Comprendere che il futuro della biosfera è affidato alla responsabilità di ciascuno	• Consumo responsabile	- Discussione guidata sul problema degli sprechi (acqua, cibo...) - Elaborazione di un catalogo di buoni consigli sul consumo responsabile
B3) Attivare comportamenti ecosostenibili riconoscendo il proprio ambiente di vita come bene comune da tutelare	• Materiali di riciclo • Agenda 2030	- Manipolazione dei materiali più comuni per la progettazione e produzione di un semplice manufatto con materiali di riciclo - Conoscenza dei “Goals” dell'Agenda 2030

Nucleo tematico C: “CITTADINANZA DIGITALE”

Traguardi di competenza		
6. Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette, per interagire con altre persone e per produrre contenuti. 7. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto comportamenti rispettosi della privacy propria e altrui.		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
C1) Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali, alcuni semplici software per attività didattiche e rischi collegati al Web C2) Utilizzare Google Meet e Classroom per attività didattica in modalità sincrona/asincrona con il supporto della famiglia C3) Collaborare attraverso le tecnologie digitali per la realizzazione di obiettivo comune C4) Comprendere la necessità della navigazione sicura in presenza di un adulto	• Piattaforma G Suite For Education • Rischi del Web • Hangouts Meet • Classroom • La navigazione sicura e consapevole su internet	- Accesso ed utilizzo guidato della piattaforma per la visione dei materiali e dei contenuti multimediali caricati. - Utilizzo delle applicazioni Google Meet e Classroom per attività didattica in modalità sincrona/asincrona con il supporto della famiglia. - Uso creativo e consapevole delle tecnologie per la fruizione di materiali e la risoluzione di problemi

Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza: 2° livello (livello atteso per la seconda classe)

L'alunno:

- ◆ Sa prendersi cura di sé e di ciò che lo circonda.
- ◆ Rispetta se stesso e gli altri accentandone le diversità.
- ◆ Conosce i principali diritti dell'infanzia e la forma di governo dello Stato Italiano.
- ◆ Mette in atto forme di salvaguardia dell'ambiente che lo circonda.
- ◆ Utilizza diversi strumenti digitali e accede alla rete per comunicare, produrre contenuti e ricavare informazioni, conoscendo i rischi legati al Web e l'importanza del rispetto della privacy.

MATEMATICA

Competenze- Chiave europee:

- ◆ Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- ◆ Competenza imprenditoriale;
- ◆ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali;

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

- 3) Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali
- 6) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni
- 9) Dimostra originalità e spirito d'iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti

PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui. (Curricolo Digitale)

Nucleo tematico A: "NUMERI"

Traguardi di competenza

1. 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.
7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
10. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
11. 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.

Obiettivi di apprendimento:	Contenuti	Attività
A1) Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre A2) Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale	• Numeri naturali (entro e oltre il 100) • Numeri ordinali /Numeri cardinali: • rappresentazione • valore assoluto • valore relativo (u-da-h)	- Rappresentazione di quantità numeriche - Confronto, ordinamento, successioni, relazioni di numeri - Costruzione di linee numeriche - Registrazione di raggruppamenti

(entro e oltre il 100) avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta A3) Eseguire semplici operazioni con materiale strutturato e non, con rappresentazioni iconiche e con i numeri naturali utilizzando gli algoritmi usuali A4) Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo A5) Eseguire le operazioni di addizione e sottrazione senza e/o con il cambio con gli algoritmi scritti usuali A6) Eseguire le operazioni di moltiplicazione (addizione ripetuta e calcolo del prodotto cartesiano) e con gli algoritmi scritti usuali. A7) Comprendere il concetto di divisione come ripartizione e contenenza utilizzando, in contesti reali, materiale strutturato e non	• Il sistema numerico: • decimale • posizionale • ordinato • Addizione/Sottrazione • Funzione • Termini • Segno • Risultato • Casi particolari • Proprietà • Calcolo orale/scritto • Moltiplicazione/Divisione • Funzione • Termini • Segno • Risultato • Calcolo con materiale strutturato e non	del primo ordine in base dieci - Composizione e scomposizione della struttura del numero con l'ausilio di materiale strutturato (regoli e/o abaco e/o BAM) e non - Lettura e scrittura di numeri cardinali entro il cento, in cifre e in lettere - Riordino di numeri in senso crescente e/o decrescente sulla retta numerica - Registrazione di raggruppamenti del secondo ordine in base 10 con l'utilizzo dell'abaco - Individuazione del valore assoluto e posizionale di "u", "da" e "h" - Conoscenza e denominazione dei numeri ordinali - Lettura e scrittura dei numeri ordinali - Conoscenza della moltiplicazione come addizione ripetuta, come schieramenti e incroci - Conoscenza e costruzione delle tabelline - Rappresentazione di addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, in situazioni reali, graficamente, in riga e in colonna - Esecuzione di addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni sulla linea dei numeri, in tabella, in riga e in colonna - Esercizi per la comprensione del cambio nell'addizione, nella sottrazione e nella moltiplicazione - Conoscenza delle proprietà dell'addizione e della moltiplicazione (commutativa, associativa) - Costruzione della tabella dell'addizione, della sottrazione e della moltiplicazione - Utilizzo di tabelle per scoprire i
--	--	--

		“casi particolari” legati al comportamento di “1”, di “0” nell’addizione, nella sottrazione e nella moltiplicazione - Conoscenza della divisione come ripartizione e contenenza, in situazioni concrete - Esecuzione di divisioni senza e con resto - Situazioni problematiche risolubili mediante l’utilizzo di una delle quattro operazioni aritmetiche
--	--	--

Nucleo tematico B: “SPAZIO E FIGURE”

Traguardi di competenza

- 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.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (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

Obiettivi di apprendimento:	Contenuti	Attività
B1) Orientarsi nello spazio B2) Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati	• Regioni e confini • Le linee • I reticoli • Gli incroci • Assi di simmetria • I percorsi: direzione/verso • Le figure Piane • Forma • Caratteristiche	- Individuazione nella realtà e su carta di confini e regioni (interna ed esterna) - Riconoscimento, classificazione e rappresentazione di linee aperte, chiuse, semplici e intrecciate - Classificazione di linee in “rette”, “curve”, “spezzate” e “miste” - Riconoscimento della posizione della retta sul piano (verticale, orizzontale, obliqua) - Esecuzione di percorsi nello

B3) Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno B4) Riconoscere e denominare figure geometriche B5) Disegnare figure geometriche	• Denominazione • Dimensioni • Rappresentazione • I corpi solidi • Forma • Caratteristiche • Denominazione • Dimensioni • Elementi • Rappresentazione	spazio fisico secondo indicazioni date su “direzione” e “verso” - Rappresentazione di percorsi con mediatori iconici e/o sul piano cartesiano - Localizzazione di oggetti nello spazio rispetto a se stessi e/o ad altri e/o ad oggetti utilizzando gli opportuni indicatori di posizione. - Localizzazione e/o rappresentazione di oggetti e figure geometriche sul piano cartesiano rispettando le coordinate - Percorsi nella realtà e su carta. - Costruzione con materiale concreto di figure geometriche solide - Disegno, costruzione e denominazione, descrizione di alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio. - Rappresentazione e classificazione di figure geometriche piane
---	--	---

Nucleo tematico C: “RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI”

Traguardi di competenza

5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici
8. 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.
9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
11. 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. (P.3) (P. 6) (P. 9)

Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dalla attività di studio. Conosce e utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale (curricolo digitale)

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
C1) Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune C2) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. C3) Cogliere, rappresentare e risolvere situazioni problematiche C4) Apprendere i principi base del Coding C5) Utilizzare la programmazione visuale (Riconoscere le categorie di blocchi) C6) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle C7) Misurare grandezze (lunghezze, tempo, capacità, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti non convenzionali (metro, orologio, calendario,...)	• Il problema • Classificazioni • Le relazioni: • Diagrammi • Tabelle • Schemi • Connettivi • Simboli • Coding “unplugged” • La successione dei blocchi visuali • I quantificatori • Unità di misura (arbitrarie) • Le misure di tempo (orologio, calendario)	- Individuazione, in contesti reali di situazioni problematiche e ricerca di soluzioni possibili - Analisi del “testo” di un problema individuandone dati e richiesta - Decodifica della richiesta e comprensione del significato - Discriminazione di dati essenziali rispetto a quelli superflui e/o sovrabbondanti - Individuazione di dati mancanti - Risoluzione di problemi utilizzando rappresentazioni iconiche, diagrammi, schemi, tabelle e le opportune operazioni - Realizzazione di un’idea o risoluzione di un problema facendo leva sulla creatività e sugli strumenti giusti - Pixel Art - Mettere in successione le istruzioni dei blocchi visuali per costruire un semplice algoritmo - Individuazione del grado di verità di una proposizione logica - Conoscenza e utilizzo dei più comuni quantificatori logici - Individuazione di somiglianze e differenze tra figure simili - Classificazione di elementi in base ad uno e/o più attributi utilizzando diagrammi di vario tipo - Individuazione e rappresentazione di relazioni tra elementi utilizzando strumenti adeguati (tabelle, diagrammi sagittali...) - Raccolta di dati, registrazione su tabella e lettura degli stessi (istogrammi, ideogrammi) - Confronto tra misure relative all’esperienza concreta (lunghezza, capacità, peso, tempo, valore...) - Effettuazione di misure secondo unità non convenzionali - Conoscenza ed utilizzazione di strumenti di misura convenzionali e relativi al trascorrere del tempo vissuto

**Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza:
(livello atteso per la seconda classe)**

L'alunno:

- ◆ Conta in senso progressivo e regressivo entro ed oltre il 100, conosce il valore assoluto e relativo delle cifre e, nel calcolo, ne tiene opportunamente conto
- ◆ Esegue mentalmente e per iscritto le operazioni di addizione, sottrazione e moltiplicazione (in relazione a quest'ultima opera utilizzando la tavola pitagorica) con numeri naturali
- ◆ Esegue percorsi nella realtà e su carta, anche su istruzione di altri
- ◆ Denomina correttamente figure geometriche piane, le descrive e le rappresenta graficamente
- ◆ Classifica oggetti, figure e numeri in base a più attributi e argomenta sul criterio seguito
- ◆ Utilizza semplici diagrammi, schemi, tabelle per rappresentare fenomeni concreti e facilmente esperibili
- ◆ Esegue misure utilizzando strumenti e unità di misura arbitrarie e/o convenzionali
- ◆ Risolve semplici problemi matematici relativi ad ambiti di esperienza
- ◆ Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante e sa chiedere un aiuto e assistenza per risolvere un problema legato all'utilizzo di strumenti digitali. (Curricolo digitale)

SCIENZE E TECNOLOGIA

Competenze-Chiave EUROPEE:

- ◆ Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologie e ingegneria
- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- ◆ Competenza in materia di cittadinanza
- ◆ Competenza digitale

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

- 3) Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico - tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
- 6) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.
- 12) Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

NUCLEI TEMATICI: “ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI/VEDERE E OSSERVARE/PREVEDERE E IMMAGINARE/INTERVENIRE E TRASFORMARE”

Traguardi di competenza

2. L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
 3. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
 8. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
 9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.
- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. (tecnologia)
- 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 (tecnologia)
 - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. (tecnologia)
 - E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energie, e del relativo impatto ambientale (Tecnologia)

NUCLEO TEMATICO A: “ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI”

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1 Individuare, attraverso l’interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d’uso.	• Materiali • Composizione degli oggetti • Proprietà • Caratteristiche • Funzioni	- Distinzione tra materiali naturali e artificiali - Classificazione dei materiali e delle loro caratteristiche - Funzioni degli oggetti e loro uso - Realizzazione di semplici manufatti seguendo istruzioni date - Osservazione di diversi materiali per riconoscerne la provenienza e l’uso. - Osservazione e confronto delle caratteristiche di oggetti di vetro, plastica, metallo, legno, stoffa, carta. - Ricerca a casa e descrizione di alcuni oggetti o strumenti di uso quotidiano individuandone la loro funzione. - Realizzazione di piccoli manufatti, rappresentando e verbalizzando il procedimento
A2 Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, alle forze e al movimento, al calore, ecc.	• Gli stati fisici della materia • liquido • solido • gassoso • Galleggiamento dei corpi	- Semplici esperimenti sugli stati della materia. - Schede strutturate, disegni sugli stati della materia. - Semplici esperimenti sul fenomeno del galleggiamento
A.3 Riconoscere i passaggi di stato della materia e il ciclo dell’acqua.	• Ciclo dell’acqua • Passaggi di stato • evaporazione • solidificazione • condensazione • sublimazione	- Scoperta delle caratteristiche generali di ciascuno stato - Esperimenti per scoprire come la variazione di temperatura provoca, in alcuni materiali, il cambiamento di stato fisico. (solido, liquido, gassoso)

NUCLEO TEMATICO B: “VEDERE E OSSERVARE” (TECNOLOGIA)

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
B1 Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni e rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi	Rappresentazione di dati attraverso mappe, tabelle, diagrammi, disegni, testi.	- Creazione di tabelle - Creazione di mappe - Esperimenti sulle proprietà dei materiali

NUCLEO TEMATICO C: “PREVEDERE E IMMAGINARE” (TECNOLOGIA)

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
C1 Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.	Concetto di riciclo e riutilizzo	- Riutilizzo di materiali e oggetti danneggiati.
C2 Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari.	Produzione di semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato	- Cartelloni - Biglietti augurali - Oggetti di uso quotidiano - Allestimento di un’aiuola

NUCLEO TEMATICO D: “INTERVENIRE E TRASFORMARE” (TECNOLOGIA)

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
D1 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Documentazione delle fasi di lavoro	- Cartelloni - Biglietti augurali - Oggetti di uso quotidiano
D2 Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni	Osservazione ed esplorazione di oggetti di uso comune	Montaggio e smontaggio di oggetti

NUCLEO TEMATICO E: “OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO”

Traguardi di competenza

2. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l’aiuto dell’insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti: Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
3. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
4. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
7. Ha atteggiamenti di cura verso l’ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell’ambiente sociale e naturale.
9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
E1) Distinguere e classificare esseri viventi e esseri non viventi. E2) Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. E3) Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. E4) Distinguere le caratteristiche degli animali in base alle principali funzioni vitali (ambiente di appartenenza, nascita, nutrizione, respirazione, movimento, difesa, ...). E5) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione ecc.).	•Viventi e non viventi •Piante e animali •Trasformazioni naturali e artificiali •Le trasformazioni dell'ambiente legate al "ciclo" stagionale	- Conversazioni guidate e schede strutturate per la classificazione degli organismi viventi e non. - Individuazione delle funzioni vitali degli esseri viventi. - Osservazione di organismi vegetali e individuazione delle parti. - Osservazione e sperimentazione del ciclo di vita delle piante. - Registrazione dei dati osservati in semplici tabelle o disegni. - Individuazione delle trasformazioni dell'ambiente dovuti ai fenomeni atmosferici e all'intervento dell'uomo.

NUCLEO TEMATICO F: “L’UOMO I VIVENTI E L’AMBIENTE”

Traguardi di competenza

5. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
6. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
7. Ha atteggiamenti di cura verso l’ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell’ambiente sociale e naturale.
9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
F1) Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.	• Ambiente: elementi naturali e artificiali	- Schede, conversazioni disegni per classificare diversi tipi di ambiente
F2) Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	• Habitat	- Individuare relazioni tra viventi e ambiente di appartenenza. - Schede, disegni, conversazioni per comprendere come tutti i viventi hanno bisogni analoghi
F3) Rispettare gli spazi vissuti e l’ambiente	• Spazi comuni e ambiente	- Conversazioni sulle azioni da attuare per il rispetto degli spazi comuni e dell’ambiente.

**Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza:
(livello atteso per la seconda classe)**

SCIENZE

L'alunno:

- ◆ Guarda con curiosità gli elementi e i fenomeni del mondo circostante opera classificazioni in base a criteri dati.
- ◆ Distingue elementi naturali da elementi antropici riconoscendone la provenienza e le caratteristiche principali.
- ◆ Osserva riconosce e confronta i momenti significativi di piante e animali
- ◆ Riconosce vari ambienti e le relazioni che intercorrono tra essi e gli esseri viventi che lo popolano
- ◆ Rispetta gli spazi comuni e interagisce con i compagni per la realizzazione di un obiettivo comune
- ◆ Ha consapevolezza della struttura del proprio corpo, nei suoi diversi organi, ne riconosce e descrive il funzionamento ed ha cura della sua salute.

TECNOLOGIA

L'alunno:

- ◆ Produce, attraverso rilievi dell'ambiente vissuto semplici mappe rilevando pericoli.
- ◆ Effettua semplici prove ed esperienze su materiali e rappresenta i dati dell'osservazione, su mappe, diagrammi e/o tabelle forniti dall'insegnante.
- ◆ Rappresenta semplici oggetti utilizzando tecniche e strumenti adeguati
- ◆ Effettua stime approssimative, pianifica la fabbricazione, il montaggio e la decorazione di semplici oggetti, dimostrando originalità, descrive le sequenze e riconosce difetti o danni e ipotizza rimedi.

MUSICA

Competenze-Chiave EUROPEE:

- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- ◆ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

8) In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.

11) Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

Traguardi di competenza

1. L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte
2. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri, fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
4. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
5. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
6. Esegue, da solo o in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
7. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
8. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1) Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori. Riconoscere alcuni elementi costitutivi dei brani ascoltati: altezza, intensità, durata.	• Gesti-suono (prodotti da mani, piedi, bocca e altre parti del corpo: battendo, schioccando, sfregando, soffiando). • Eventi sonori della realtà (vento, pioggia, zoccoli di un cavallo). Silenzio e non silenzio (voci, suoni, rumori). • Suoni onomatopeici (versi degli animali, suoni prodotti da oggetti comuni di uso quotidiano). • Parametri del suono: altezza (acuto/grave) e intensità. • Suoni di diversa durata: lunghi/brevi.	- Riproduzione di suoni e rumori con il corpo: mani, piedi, bocca - Ascolto del silenzio. - Ascolto del proprio corpo, delle sue possibilità sonore. - Ascolto di eventi sonori del mondo circostante - Attività sull'ascolto della voce non parlante (rumori, onomatopee, ...), parlante (variazioni di altezza, tono, volume, ...) - Conte, filastrocche, scioglilingua, parole nonsense, indovinelli - Sequenze ritmiche: suono / pausa. - Canti monodici e corali
A2) Utilizzare il corpo, la voce e gli oggetti sonori in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori.	• Strumentario ritmico: (legnetti triangoli, maracas, sonagli, tamburelli, ecc.). • Brani musicali di vario genere • Canti corali e monodici.	- Giochi sullo spazio e sul ritmo, andature, percussione corporale, strumentario ritmico - Uso espressivo del corpo per interpretare situazioni statiche e dinamiche - Giochi di espressione vocale - Giochi di espressione gestuale con le varie parti del corpo e con la voce. - Giochi psicomotori: (andature, posture, ...) - Racconti drammatizzati.

**Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza:
(livello atteso per la seconda classe)**

L'alunno:

- ◆ Percepisce stimoli sonori diversi, discrimina suoni e rumori e riconosce ambienti sonori.
- ◆ Riconosce alcuni elementi costitutivi dei brani ascoltati: altezza, intensità, durata.
- ◆ Utilizza il corpo, la voce e gli oggetti sonori in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori.

ARTE ED IMMAGINE

Competenze-Chiave EUROPEE:

- ◆ Competenza alfabetica funzionale
- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- ◆ Competenza imprenditoriale
- ◆ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

- 5) Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ed ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
- 8) In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali
- 9) Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.

Nucleo tematico A: “ESPRIMERSI E COMUNICARE”

Traguardi di competenza

1. 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)

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1) Usare i colori e utilizzare tecniche e materiali per produrre lavori accurati ed espressivi	• I colori	- Realizzazione di disegni per esprimere sentimenti e sensazioni.
A2) Rappresentare figure umane con uno schema corporeo adeguato	• Lo schema corporeo	- Uso di diverse tecniche pittoriche e strumenti per colorare in modo creativo.
A3) Rappresentare gli elementi del paesaggio fisico	• Il paesaggio fisico • Tecniche pittoriche	- Rappresentazione grafica di figure umane - Riproduzioni di immagini rappresentanti paesaggi

Nucleo tematico B: “OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI”

Traguardi di competenza

2. È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d’arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
3. Individua i principali aspetti formali dell’opera d’arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
B1) Descrivere ed analizzare immagini riconoscendo le relazioni spaziali	• Il punto • la linea • I colori (primari, secondari, complementari, caldi, freddi) • Uso dei colori e delle tecniche di coloritura	- Uso creativo del punto e della linea per creare disegni. - Coloritura con la tecnica della linea e del punto. - Giochi per l’individuazione dei colori nell’ambiente circostante. - Attività ludiche e schede strutturate per l’individuazione dei colori primari, secondari, complementari, caldi freddi. - Riconoscimento di diverse tecniche e strumenti per colorare in modo creativo (pennarelli, colori a matita, tempera).
B2) Comprendere il significato che l’autore intende trasmettere con determinate scelte pittoriche (scelta del colore, tecnica pittorica...)	• Sensazioni legate ai colori.	- Osservazione di dipinti e descrizione delle emozioni suscitate

Nucleo tematico C: “COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D’ARTE”

Traguardi di competenza

4. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
C1) Familiarizzare con i principali luoghi naturalistici e non del territorio (Parchi, musei, mostre, pinacoteche, mostre d'arte, museo del giocattolo...) C2) Riprodurre e completare, con il colore e/o aggiunta di particolari, le opere osservate C3) Descrivere ciò che si vede in un'opera sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni riflessioni	• Conoscenza del patrimonio artistico del proprio territorio. • La forma. • La creatività • Sensazioni suscitate dall'osservazione di un'opera d'arte	- Visite virtuali presso musei, mostre e pinacoteche locali. - Lettura nelle immagini e nelle opere d'arte dell'aspetto denotativo e connotativo. - Riproduzione creativa di opere d'arte osservate. - Espressione di sensazioni legate a colori e gesti osservate in immagini statiche e in movimento.

**Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza:
(livello atteso per la seconda classe)**

L'alunno:

- ◆ Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per rappresentare figure umane con uno schema corporeo adeguato, rappresentare gli elementi del paesaggio fisico circostante.
- ◆ L'alunno produce disegni e sequenze d'immagini usando adeguatamente i colori in modo realistico e rielabora creativamente le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)

EDUCAZIONE FISICA

Competenze-Chiave EUROPEE:

- ◆ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- ◆ Competenza in materia di cittadinanza
- ◆ Competenza imprenditoriale
- ◆ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

- 6) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.
- 8) In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.
- 10) Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
- 11) Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
- 12) Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

Nucleo tematico A: "IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO"

Traguardi di competenza

1. 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

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
A1) Organizzare e gestire l'orientamento del corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. A2) Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori di base (camminare, saltare, correre, lanciare)	• Coordinazione globale (schemi motori di base) e segmentaria (oculo – manuale, ...). • Coordinazione spazio-temporale.	- Spostamenti del corpo con modalità e ritmi diversi. - Simulazione di movimenti di animali. - Esecuzione di movimenti ad un segnale stabilito. - Giochi con l'uso di colori. - Giochi con l'uso di rumori, ritmi e ascolto di musica. - Percorsi motori strutturati effettuati singolarmente.

Nucleo tematico B: “IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA”

Traguardi di competenza

2. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
B1) Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti.	• Comunicazione mimico/gestuale e linguaggio del corpo.	- Esecuzione di gesti e azioni con finalità comunicative ed espressive. - Giochi mimico-gestuali con l'uso di canzoncine. - Giochi di trasformazione con l'uso della mimica - Giochi di imitazione di animali e stati d'animo.

Nucleo tematico C: “IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY”

Traguardi di competenza

3. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
4. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
7. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
C1) Eseguire correttamente giochi di movimento rispettandone le semplici regole ed interagire positivamente con i compagni.	• Le regole • Il fair play	- Giochi collettivi finalizzati al rispetto delle regole mantenendo il distanziamento sociale.

Nucleo tematico D: “SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA”

Traguardi di competenza

5. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico
6. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
D1) Riconoscere le principali situazioni di pericolo negli ambienti di vita	• Il rispetto dei criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.	- Visione di filmati e discussione guidata sulla sicurezza propria e altrui nei vari ambienti di vita.
D2) Percepire/riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico- motoria.	• La corretta respirazione durante l'attività motoria. • Il benessere psico-fisico legato all'attività ludico-motoria.	- Esercizi respiratori per la corretta esecuzione del movimento motorio. - Esercizi di defaticamento posturale.

Tabella di valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza:(livello atteso per la seconda classe)

L'alunno:

- ◆ Ha acquisito consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali
- ◆ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali
- ◆ Rispetta le regole dei giochi di movimento praticati
- ◆ Segue le istruzioni per la propria sicurezza negli spazi di attività.

PROGRAMMAZIONE DI RELIGIONE

CLASSE SECONDA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Imparare ad imparare

Competenze sociali e civiche

Consapevolezza ed espressione culturale

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

5) Si orienta nello spazio e nel tempo, osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

7) 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.

12) Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

Nucleo tematico A: DIO E L'UOMO

Traguardo di competenza:

- L'alunno riflette su Dio creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive;
- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale;
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.

Nucleo tematico	Contenuti	Attività
DIO E L'UOMO	<i>L'alleanza di Dio con gli uomini</i>	• Lettura e comprensione di episodi proposti dal testo e racconti di vario genere
Obiettivi di apprendimento	• Dio si rivela all'uomo e gli offre la sua amicizia	• Saper riferire brevi discorsi orali sui brani proposti
A.1 Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.		• Lettura di semplici cartografie e rappresentazioni di paesaggi
A.2 Conoscere Gesù di Nazaret, crocifisso e risorto e, come tale, testimoniato dai cristiani.	<i>L'ambiente di Gesù</i> • Il Paese di Gesù • Il villaggio di Nazareth • L'abbigliamento • La scuola • I giocattoli • Il cibo • I mestieri al tempo di Gesù	• Descrizione di un ambiente e collocazione dei fatti nella storia • Esecuzioni di semplici

Nucleo tematico B: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

Traguardo di competenza:

- L'alunno riconosce che la Bibbia è il libro sacro dei cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili per collegarle alla propria esperienza

Nucleo tematico	Contenuti	Attività
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<i>Brani biblici tratti dal Vangelo relativi alla figura di Gesù (adattamento)</i>	• Ascolto, lettura e comprensione di racconti biblici del libro della Genesi in riferimento all'alleanza di Dio con l'uomo
Obiettivi di apprendimento		
B.1 Ascoltare, leggere e saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali tra cui i racconti della creazione ed episodi chiave dei racconti evangelici	• I Vangeli ci fanno conoscere Gesù • L'annunciazione dell'angelo a Maria • Nascita di Gesù e annuncio ai pastori • La visita dei Magi • Gesù tra i dottori della Legge • Il battesimo di Gesù • La pecorella smarrita • Il seminatore • Le nozze di Cana • Il buon samaritano • La moltiplicazione dei pani e dei pesci • La tempesta sedata • La preghiera del Padre Nostro • L'ultima cena; la lavanda dei piedi • La crocifissione • La risurrezione • L'Ascensione • La discesa dello Spirito Santo	• Ascolto, lettura e comprensione di episodi evangelici in riferimento alla vita di Gesù • Saper riferire circa alcune pagine bibliche

Nucleo tematico C: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

Traguardo di competenza:

- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegna per mettere in pratica il suo insegnamento.

Nucleo tematico	Contenuti	Attività
-----------------	-----------	----------

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<i>I segni del Natale e della Pasqua: riti religiosi e tradizioni popolari</i>	• Memorizzazioni di poesie • Racconti e tradizioni popolari • Rappresentazioni grafiche e schede operative • Esecuzioni di semplici consegne • Attività ludiche e realizzazione di manufatti
Obiettivi di apprendimento		
C.1 Riconosce i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente e nella pietà e nella tradizione popolare. C.2 Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.)		

Nucleo tematico D: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

Traguardo di competenza: • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.

Nucleo tematico	Contenuti	Attività
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<i>Il valore dell'amicizia al di là dell'etnia, della cultura e della religione</i>	• Rievocazioni di esperienze personali • Esecuzione di semplici consegne • Schede operative e rappresentazioni grafiche • Attività ludiche mirate a far apprezzare ed applicare il valore della pace, dell'amore e del perdono: canti, giochi e filastrocche
Obiettivi di apprendimento D.1 Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù. D.2. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità		

VALUTAZIONE DELLA PADRONANZA ACQUISITA DEI TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno, comprende Dio come Creatore e Padre che si prende cura del mondo e delle sue creature e impara a mettere in pratica azioni positive per la custodia del creato. Apprende i contenuti attraverso la lettura e l'ascolto di brani biblici. Conosce l'ambiente e l'attività pubblica di Gesù e ne apprende la divinità nei suoi gesti taumaturgici e la potenza del suo messaggio. Riconosce i segni del Natale e della Pasqua nell'ambiente e nella tradizione popolare. Scopre il significato di alcuni gesti e celebrazioni nell'edificio Chiesa. Riconosce nel comandamento dell'amore il fondamento della morale cristiana, il valore dell'amicizia e il dono di sé.

