



I.C. GIANNI ORZINI APRILIA (LT)

Programmazione annuale per competenze disciplinare CLASSE 2[^]

1. Obiettivi educativi trasversali
2. Italiano
3. Inglese
4. Storia
5. Geografia
6. Matematica
7. Scienze
8. Musica
9. Arte e immagine
10. Motoria
11. Tecnologia
12. IRC
13. Educazione alla cittadinanza

OBIETTIVI EDUCATIVI TRASVERSALI

CRITERI	OBIETTIVI	COMPORTAMENTI ATTESI/ABILITÀ
Socializzazione	● Interagire correttamente con i coetanei. ● Interagire correttamente con gli adulti.	→ Rispettare i compagni → Non attirare l'attenzione con atteggiamenti esibizionisti. → Essere disponibili a collaborare con i compagni. → Rispettare insegnanti e personale ATA. → Non avere timore di esprimersi. → Esporre senza timore eventuali difficoltà.
Partecipazione	● Disponibilità. ● Curiosità. ● Interazione dinamica. ● Autocontrollo.	→ Prestare attenzione. → Rispettare le regole. → Mantenere fede agli impegni. → Chiedere spiegazioni. → Partecipare attivamente a discussioni.
Impegno	● Costanza nell'applicazione. ● Puntualità nell'esecuzione e nella consegna. ● Attenzione alla vita di classe.	→ Applicarsi. → Affrontare difficoltà. → Portare a termine.
Organizzazione	● Organizzazione autonoma del lavoro.	→ Uso dei libri di testo costante e appropriato. → Puntualità nell'eseguire le consegne.
Conoscenza di sé	● Consolidamento della consapevolezza delle proprie potenzialità.	→ Consolidare la scoperta delle proprie attitudini. → Chiedere aiuto. → Inserirsi nel mondo reale in maniera dinamica ed evolutiva.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI ITALIANO
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza.		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Ascolto e parlato</i>		
Leggere e comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo collaborando con compagni ed insegnanti.	Leggere con correttezza adeguata. Padroneggiare la lettura silenziosa e ad alta voce. Leggere semplici testi rispettando i segni di punteggiatura. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi, come il titolo e le immagini. Comprendere il significato di parole nuove in base al testo. Leggere semplici testi cogliendo l'argomento centrale ed individuandone le informazioni principali.	Le diverse tipologie di lettura (silenziosa, ad alta voce, dramatizzata). Le modalità di lettura (intonazione e pause). Alcune tipologie testuali: testo narrativo (fiabe, favole, leggende), descrittivo, regolativo, poetico. Le fasi narrative di un testo. Gli elementi principali di un testo: personaggi, luoghi e tempi.
<i>Nucleo fondante: Scrittura</i>		
Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi, pianificando e la stesura ed applicando semplici strategie di autocorrezione.	Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute che rispettino le prime convenzioni ortografiche. Completare parti mancanti di un testo di vario genere. Produrre semplici testi, anche con l'aiuto di immagini. Avviare alla produzione di semplici e coerenti testi di vario tipo rispettando le fondamentali convenzioni ortografiche.	Le fondamentali convenzioni ortografiche. I segni di punteggiatura. La struttura della frase. Criteri di logicità e successione temporale. Alcuni nessi logici. Il discorso diretto ed indiretto. La struttura di alcune tipologie testuali.

	Produrre testi legati a scopi diversi. Rielaborare un testo partendo da elementi dati e rispettandone la struttura. Ampliare progressivamente il lessico.	Tecniche per avviare il riassunto. Parole adeguate al contesto.
<i>Nucleo fondante: Riflessione sulla lingua</i>		
Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	Riconoscere ed usare correttamente le fondamentali convenzioni ortografiche. Riconoscere ed utilizzare i principali segni di punteggiatura. Riconoscere, distinguere e classificare alcune categorie morfosintattiche. Riconoscere la frase come sequenza logica e ordinata di parole. Riconoscere l'enunciato minimo. Ampliare il lessico riflettendo sul significato delle parole.	Le fondamentali convenzioni ortografiche. La punteggiatura (punto, virgola, punto interrogativo, esclamativo, due punti, trattino, virgolette). Il discorso diretto. Nomi: di cosa, di persona, di animali; comune, proprio; genere e numero. Articoli: genere e numero. Verbo/azione; il tempo dell'azione (prima, ora, poi-ieri, oggi, domani). Verbo essere ed avere (uso dell'h). Aggettivi qualificativi (qualità dei nomi). Concordanza ed analisi di parole. Costruzione della frase: soggetto, predicato (frase minima). Le espansioni. Semplici categorie lessicali.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI INGLESE
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Alfabetica funzionale, multilinguistica, digitale, personale, sociale e capacità di imparare a imparare, in maniera di cittadinanza e di consapevolezza ed espressione culturali, imprenditoriale.		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Ascolto</i>		
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso, ai compagni, alla famiglia	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana* ¹ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane* ² Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze...)* ³ Brevi e semplici storie
<i>Nucleo fondante: Parlato</i>		
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali	Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note * Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana* ¹ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane * ² Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...) * ³
<i>Nucleo fondante: Lettura</i>		
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata	Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori,	Strutture di comunicazione semplici e quotidiane * ² Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi

rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro) dalla lettura di testi	cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	memorizzate di uso comune
<i>Nucleo fondante: Scrittura</i>		
Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati	Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana* ¹ Strutture di comunicazione semplici e quotidiane* ² Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...) * ³

***1 Lessico di base su argomenti di vita quotidiana:**

- School object (clock, door, lamp, window, cupboard, board, carpet, desk, bin, chair).
- Preposition of place (in, on, behind, in front of, under).
- Feelings (happy, sad, angry, scared, disgusted, surprised)
- Physical emotions (hungry, thirsty, cold, hot)
- Magic words please, thank you, sorry).
- Greetings (hello, hi, good morning, goodbye)
- Body (eyes, nose, mouth, ears, arms, hands, tummy, legs, feet, hair)
- Adjectives (long, short, blond, dark).
- Animals (horse, cow, bird, pig, duck, duckling, frog, sheep, hen, chick, swan).
- Action verbs (run, jump, swim, fly)
- Foods (carrots, tea, meat, pasta, biscuits, water, cheese, fish, lettuce, chicken)
- Adjectives (sweet, disgusting, tasty, savoury).
- Numbers from 11 to 20

***2 Strutture di comunicazione semplici e quotidiane:**

- Where is ...? It's on/ under/ behind/ in front of.....?

- What colour is...? It's...
- I'm..
- Are you...? Yes, I'm. No, I'm not.
- How are you today? I'm ...
- I've got ... Have you got....? Yes, I have / No, I haven't got.
- I can (jump), I can't (swim)
- Can you? Yes, I can. No, I can't
- I like... Do you like (tea)? Yes, I do/No, I don't.
- I like it.I don't like it.
- I love....
- How many? Have you got (two legs)?

***3 Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua (usanze, feste, ricorrenze ...):**

- Halloween Party, Christmas Time, Happy Easter

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI STORIA
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza.		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Cronologia e periodizzazione</i>		
Orientarsi e collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute	Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (calendario, linea temporale, orologio)	La successione cronologica in azioni, fatti e vicende Il calendario La linea del tempo L'orologio
<i>Nucleo fondante: Il tempo ciclico, lineare, atmosferico</i>		
Organizzare informazioni e conoscenze per individuare successioni, contemporaneità, durate	Cogliere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate	Il rapporto di contemporaneità tra azione e tra eventi La durata di azioni, avvenimenti, fenomeni La ciclicità dei fenomeni temporali e la loro durata: giorni, settimane, mesi, stagioni, anno Gli effetti del tempo su persone, animali, oggetti
<i>Nucleo fondante: Le fonti</i>		
Riconoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita	Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul passato personale, familiare e del proprio ambiente di vita	Tracce e fonti Classificazione delle fonti

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI GEOGRAFIA
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; competenza alfabetica funzionale; competenza in materia di cittadinanza.		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Orientamento e linguaggio della geograficità</i>		
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Concetto di spazio aperto, chiuso, confini naturali, artificiali, elementi fissi, elementi mobili, punti di riferimento. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e 4 tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino	Elementi essenziali di cartografia: simbologia, rappresentazione dall'alto, riduzione Ingrandimento. Piante, mappe, carte. Elementi di orientamento
<i>Nucleo fondante: Paesaggio</i>		
Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico. Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni.	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita, della propria regione.	Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del Paese e loro usi.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI MATEMATICA
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; competenza alfabetico-funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Numeri</i>		
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico, scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali.	Contare in senso progressivo e regressivo collegando correttamente la sequenza numerica verbale con attività manipolative e percettive. Confrontare quantità e numeri usando i simboli convenzionali : < > = . Raggruppare quantità, rappresentarle e scriverle in base 10 Riconoscere il valore posizionale delle cifre. Comporre e scomporre i numeri naturali. Eseguire addizioni e sottrazioni con o senza cambio. Individuare le relazioni tra addizione e sottrazione Costruire e memorizzare le tabelline. Eseguire moltiplicazioni e divisioni utilizzando adeguate rappresentazioni. Individuare le relazioni tra moltiplicazione e divisione. Eseguire moltiplicazioni con moltiplicatore ad una cifra. Eseguire divisioni con divisore ad una cifra Calcolare il doppio, il triplo, il quadruplo Calcolare la metà, la terza e la quarta parte di un numero.	I numeri interi entro il 100 e oltre con materiale strutturato e non. I numeri ordinali Rappresentazioni, operazioni, ordinamento entro il 100. Sistema di numerazione decimale e posizionale. Addizioni e sottrazioni in riga e in colonna con e senza cambio. La differenza. La moltiplicazione come addizione ripetuta , schieramenti, incroci. Tabelline Divisioni come distribuzione e raggruppamento. Numeri pari e dispari. Operazioni inverse.

<i>Nucleo fondante: Spazio e figure</i>		
Rappresentare, confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali, determinare misure	Individuare la posizione di oggetti nello spazio fisico usando termini adeguati: sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra, eseguendo semplici percorsi. Associare a oggetti della realtà forme geometriche atte a rappresentarli Costruire e disegnare modelli delle figure principali. Riconoscere le caratteristiche dei principali tipi di linea. Identificare regioni interne ed esterne ad un confine Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato. Effettuare e descrivere spostamenti Produrre e individuare simmetrie Misurare lunghezze, capacità, pesi utilizzando unità di misura arbitrarie Compiere confronti diretti di grandezze Misurare tempo e denaro con unità di misura convenzionali Avviare all'uso del righello.	La posizione di oggetti nello spazio fisico (Concetti topologici) Linee: orizzontali, verticali, spezzate, curve, miste, semplici, intrecciate, aperte e chiuse. Confini e regioni. Principali figure geometriche solide e piane. Trasformazioni geometriche: simmetria. Piano e coordinate cartesiane. Misure convenzionali e non.
<i>Nucleo fondante: Misure, relazioni, dati e previsioni</i>		
Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	Effettuare semplici indagini per raccogliere dati e risultati. Rappresentare graficamente i dati raccolti. Osservare oggetti e fenomeni e individuare grandezze misurabili. Effettuare misure con oggetti e strumenti elementari. Misurare con unità di misura arbitrarie.	Tabelle, grafici e diagrammi. Le indagini Eventi certi, possibili e impossibili. Misure di lunghezza, peso, capacità I quantificatori. Connettivi logici “e” / “o” “non”. Le classificazioni.

	Usare opportunamente i termini: certo, possibile, impossibile. Valutare in contesti reali o di gioco se un evento è più o meno probabile. Utilizzare i quantificatori. Utilizzare i connettivi logici “e”/”o” Classificare, rappresentare oggetti in base a una o due proprietà con opportuni diagrammi. Risolvere semplici problemi logici.	
<i>Nucleo fondante: Problemi</i>		
Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.nf	Individuare i dati numerici e le informazioni utili alla risoluzione di un problema dato. Individuare la domanda di un problema dato. Rappresentare graficamente la situazione problematica. Riconoscere dati sovrabbondanti. Risolvere situazioni problematiche che richiedono l'addizione e la sottrazione. Risolvere situazioni problematiche che richiedono la moltiplicazione e la divisione. Inventare semplici testi di problemi matematici.	Elementi di un problema. Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni. Terminologia specifica.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI SCIENZE
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; competenza alfabetico-funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di cittadinanza.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Esplorare e descrivere oggetti e materiali</i>		
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni	Analizzare, attraverso l'uso dei cinque sensi, oggetti e materiali di uso comune e descrivere le caratteristiche e le proprietà cogliendo differenze, somiglianze, regolarità. Osservare fenomeni, porre domande e formulare ipotesi direttamente legate all'esperienza Realizzare semplici esperimenti	I sensi Le proprietà di oggetti e materiali Le fasi di realizzazione di un esperimento La terminologia specifica L'uso di tabelle, istogramma e altre modalità di rappresentazione di dati
<i>Nucleo fondante: Osservare e sperimentare sul campo</i>		
Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi	Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali Osservare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo.	Il ciclo vitale degli animali e dei vegetali Le trasformazioni di piante, animali e ambiente Il tempo atmosferico I cambiamenti stagionali Urbanizzazione, coltivazione
<i>Nucleo fondante: L'uomo, i viventi e l'ambiente</i>		
Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al	Descrivere le differenze tra viventi e non viventi Confrontare e classificare i viventi Conoscere le parti delle piante e le loro funzioni	Gli esseri viventi e non viventi Caratteristiche dei viventi Ciclo vitale

proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse	Individuare le trasformazioni delle piante nelle varie stagioni Classificare vegetali e animali in base alle loro caratteristiche Osservare le caratteristiche e le proprietà dell'acqua Scoprire gli stati dell'acqua e riconoscere le cause del passaggio da uno stato all'altro Conoscere il ciclo dell'acqua Comprendere l'importanza dell'acqua per l'ambiente e per gli esseri viventi Riflettere sulle proprie abitudini nell'uso dell'acqua Acquisire comportamenti corretti e atteggiamenti responsabili nel rapporto con l'ambiente	Le piante Gli animali L'acqua Regole per il rispetto dell'ambiente
---	---	--

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI MUSICA
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; competenza alfabetico-funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza.		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Produzione</i>		
Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione...) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.	Usare le risorse espressive della vocalità intonando semplici brani su imitazione. Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Eseguire semplici ritmi usando anche la gestualità e il movimento corporeo. Usare semplici strumenti ritmici.	Intonazione corale di semplici brani natalizi e non. Riproduzione di ritmi e semplici melodie.
<i>Nucleo fondante: Fruizione</i>		
Riconoscere ed analizzare elementi formali e strutturali costitutivi del linguaggio musicale facendo uso della notazione tradizionale, di altri sistemi di scrittura e di un lessico appropriato.	Rappresentare in modo corretto la notazione musicale avvalendosi di sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.	Le note musicali. La chiave di violino. Pentagramma.
<i>Nucleo fondante: Ascolto</i>		

Conoscere ed analizzare opere musicali, eventi, materiali anche in relazione al contesto e alla loro funzione sociale.	Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.	Distinzione tra suono e rumore. Classificazione dei suoni (altezza, durata). Sonorità degli strumenti. Riproduzione di un ritmo. Riproduzione vocale di un brano. Note musicali.
--	--	---

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Osservare e leggere immagini</i>		
Leggere, comprendere e descrivere immagini appartenenti al linguaggio figurato e al patrimonio artistico-culturale.	Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine, utilizzando gli elementi grammaticali e tecnici di base del linguaggio visuale. Individuare le diverse funzioni che le immagini possono svolgere. Conoscere e rispettare i principali beni artistico-culturali e artigianali presenti nel proprio territorio.	Linee. Colori primari e secondari. Colori caldi e freddi. Distinzione della figura dallo sfondo e viceversa. Lettura di colori presenti nelle immagini. Produzione di disegni che esprimono stati d'animo, sentimenti ed emozioni. Lettura di semplici opere d'arti.
<i>Nucleo fondante: Esprimersi e comunicare</i>		
Realizzare produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche, materiali e strumenti diversi.	Saper utilizzare le conoscenze del linguaggio visuale per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. Sapere esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo. Saper utilizzare in modo creativo materiali, tecniche e strumenti diversi.	Composizione di figure bidimensionali: la tecnica del ritaglio e del collage. Gli strumenti della pittura: i pastelli, i pennarelli, gli acquerelli, le tempere, i pennelli. I supporti della pittura: carta e cartoncino. Uso dei materiali per produrre semplici cartoncini. Uso di pastelli, acquerelli e tempere e/o materiali di recupero per la produzione di oggetti, forme ed immagini.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI MOTORIA
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; competenza in materia di cittadinanza; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i>		
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. Orientarsi all'interno di uno spazio strutturato. Ordinare azioni motorie in una successione temporale. Rinforzare schemi motori di base. Scoprire il piacere di giocare.	Il sé corporeo. Gli schemi motori di base (correre, saltare, lanciare, strisciare, rotolare). Orientamento spaziale e lateralizzazione. Coordinazione generale e oculo-manuale. Percezione ritmica e spaziale. Giochi motori a squadre con percorsi misti. Gioco dei quattro cantoni. Esercizi eseguiti in un circuito. Giochi: staffetta con passaggio di testimone.
<i>Nucleo fondante: Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i>		
Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo	Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti.	Movimento del corpo in relazione allo spazio e coordinamento di un'azione corporea associata ad un determinato ritmo musicale o canzone.

	Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. Inventare ed eseguire in autonomia semplici ritmi, gesti o movimenti del corpo.	Riproduzioni facciali e corporee di stati d'animo o semplici emozioni. Esercizi per sviluppare le attività espressive, ludiche e motorie.
<i>Nucleo fondante: Il gioco, lo sport, le regole, il fair play</i>		
Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. Conoscere diversi tipi di giochi cooperativi e competitivi. Scoprire il valore delle regole. Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara. Assumere ruoli diversi nel gioco e nella sua organizzazione.	Giochi tradizionali individuali e a piccoli gruppi Giochi semplici in ambiente naturale. Approccio ai giochi di squadra con uso di materiale strutturato e non. Giochi collaborativi a coppie, a piccoli gruppi e a squadre. Giochi tradizionali popolari. Giochi a coppie, giochi competitivi di strategia e di risoluzione di problemi. Attività e situazioni ludiche per il rispetto delle regole. Attività e situazioni ludiche per il rispetto dei compagni. Giochi liberi.
<i>Nucleo fondante: Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</i>		
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico motoria.	Conoscenza e utilizzo in modo corretto e appropriato di attrezzi e spazi di attività. Percezione e riconoscimento di "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI TECNOLOGIA
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; Competenza alfabetica funzionale; Competenza imprenditoriale; Competenza in maniera di cittadinanza; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza digitale.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Intervenire e trasformare</i>		
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	Smontare semplici oggetti e meccanismi. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio arredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Utilizzare sul computer un comune programma di utilità. Utilizzare il PC per eseguire giochi didattici.	Le principali proprietà di alcuni materiali, come latte, carta ecc.... e la loro classificazione. Funzioni degli elementi che compongono un computer e loro utilizzo per scopi didattici. Riutilizzo di materiali, come la carta, per realizzare lavoretti ed oggetti vari. Concetto di rifiuto come risorsa. Esercitazione di lingua italiana e matematica.
<i>Nucleo fondante: Vedere e osservare</i>		
Utilizzare con dimestichezza le comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio	Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, movimento. Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. Individuare le proprietà caratteristiche di materiali comuni, liquidi e solidi. Conoscere il PC nelle sue funzioni generali.	Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. Caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita del bambino e loro funzioni. Nomenclatura e utilizzo del PC.
<i>Nucleo fondante: Prevedere e immaginare</i>		

Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Conoscere i principali segnali all'interno della scuola. Costruire un semplice strumento musicale.	Concetto di "rifiuto". Riciclo e risparmio della carta. Costruzione della segnaletica più semplice.
--	---	--

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI IRC
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale; Competenza multilinguistica; Competenza digitale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Dio e l'uomo</i>		
Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.	La creazione come dono di Dio/Padre.
<i>Nucleo fondante: Il linguaggio religioso</i>		
Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà tradizione popolare.	Riconosce alcuni simboli relativi alle principali feste cristiane.	I principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua.
<i>Nucleo fondante: La Bibbia e altre fonti</i>		
Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome.	Riconosce la persona di Gesù e il contesto in cui è vissuto.	Conosce brani riguardanti la vita di Gesù. Le comunità.
<i>Nucleo fondante: I valori etici e religiosi</i>		
Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	Esprime e comunica con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa.	Il messaggio d'amore di Gesù da attualizzare nel proprio vissuto.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI
CURRICOLO DI CITTADINANZA
CLASSE 2[^]

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale; competenza in materia di cittadinanza; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<i>Nucleo fondante: Costituzione</i>		
Avere cura di sé, dell'altro degli spazi vissuti e delle cose proprie e altrui.	Rispettare le persone, il loro punto di vista e saper interagire correttamente con i pari e con gli adulti. Conoscere e rispettare le regole di un gioco. Saper vincere e perdere. Comprendere e accettare incarichi e svolgere semplici compiti collaborando per il benessere della comunità. Attuare i comportamenti di riconoscimento sociale quali il saluto e le formule di cortesia. Aver cura delle proprie e delle altrui cose, rispettare gli ambienti scolastici e comportarsi in modo adeguato.	Rispetto dei compagni e degli adulti. Il giusto valore delle cose . La condivisione. Formule di saluto, di richiesta, di ringraziamento, di scuse. Il valore della pace. Rispetto dei beni comuni.
<i>Nucleo fondante: Sviluppo sostenibile</i>		
Conoscere l'ambiente dove si vive e il problema dei rifiuti. Conoscere le basi dell'igiene personale.	Scoprire e descrivere i luoghi naturali e i vari ambienti della vita quotidiana. Attuare comportamenti corretti e responsabili per il loro mantenimento. Conferire e riciclare correttamente i rifiuti. Individuare le principali azioni di igiene personale.	Rispetto degli spazi comuni. Rispetto e tutela delle piante. Rispetto e tutela degli animali. Distinzione dei principali materiali riciclabili. Regole fondamentali per la tutela della salute.