

**PROGRAMMAZIONE CLASSI SECONDE – SCUOLA
PRIMARIA**

ITALIANO - CLASSI SECONDE

INDICATORI PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Ascoltare e parlare (padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti)</p>	<p>1.1 Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti. 1.2 Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. 1.3 Seguire la narrazione di semplici testi ascoltati o letti cogliendone il senso globale. 1.4 Raccontare oralmente una storia personale o fantastica secondo l'ordine cronologico. 1.5 Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o attività che conosce bene.</p>	<p>– Le regole della conversazione. – Conversazioni, riflessioni, osservazioni guidate. – Brevi indagini. – Letture dell'insegnante diracconti e libri di narrativa per l'infanzia. – Giochi vari finalizzati a sviluppare curiosità nei confronti della lettura. – Domande guida per ricordare e riordinare racconti o descrizioni. – Racconti di esperienze concrete. – Invenzione di racconti fantastici. – Ascolto, memorizzazione e creazione di poesie e filastrocche.</p>
<p>2. Leggere (Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo)</p>	<p>2.1 Leggere semplici testi di vario tipo in modo espressivo, cogliendone l'argomento centrale. 2.2 Leggere semplici testi rispettando i segni di punteggiatura (punto, virgola, punto interrogativo ed esclamativo).</p>	<p>– Lettura di immagini e storie. – Lettura espressiva di testi di vario tipo. – Testi narrativi: individuazione della struttura base (inizio, svolgimento, conclusione). – Testi descrittivi: individuazione della struttura e degli indicatori spaziali. – Testi descrittivo-narrativi su aspetti legati al proprio vissuto. – Giochi con le rime.</p>
<p>3. Scrivere (Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi)</p>	<p>3.1 Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti e a situazioni quotidiane. 3.2 Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute che rispettino le prime convenzioni ortografiche. 3.3 Scrivere in modo graficamente corretto tutti i suoni della lingua italiana. 3.4 Produrre semplici testi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane.</p>	<p>– Composizione e scomposizione di parole usando unità sillabiche anche complesse. – Scrittura spontanea e sotto dettatura. – Dalla lettura di immagini alla creazione di storie. – Racconti da riordinare o completare con le parti mancanti. – Arricchimento di testi con informazioni suggerite da domande guida. – Completamento di schemi da cui ricavare semplici testi descrittivi.</p>
<p>4. Riflettere sulla lingua (Svolgere attività esplicite di riflessione linguistica)</p>	<p>4.1 Riconoscere ed usare correttamente le convenzioni ortografiche.</p>	<p>– Discriminazione acustica attraverso giochi linguistici. – Convenzioni ortografiche: accento e apostrofo.</p>

	<p>4.2 Costruire correttamente enunciati.</p> <p>4.3 Riconoscere e raccogliere per categorie le parole ricorrenti.</p> <p>4.4 Stabilire semplici relazioni lessicali fra parole sulla base dei contesti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Classificazione di parole (articoli, nomi, verbi, aggettivi qualificativi). - Concordanza e analisi di parole. - Verbo essere e avere (uso dell'h). - Potenziamento del lessico (sinonimi e contrari, derivazioni, parole nuove). - Conoscenza e utilizzo della punteggiatura (punto, punto interrogativo, punto esclamativo, due punti). - Avvio all'uso della punteggiatura nel discorso diretto. - Riconoscere ed utilizzare correttamente il tempo del verbo (passato-presente-futuro).
--	--	---

STORIA - CLASSI SECONDE

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Orientarsi e collocare nel tempo fatti ed eventi</p>	<p>1.1 Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.</p> <p>1.2 Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percezione della durata di eventi e azioni. - L'orologio: costruzione e lettura delle ore - Prima e dopo, successioni temporali e causali in situazioni di vita quotidiana. - Situazioni problematiche e storie in successioni logiche.
<p>2. Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche.</p>	<p>2.1 Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cambiamenti e trasformazioni. - Storia personale.
<p>3. Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato locale.</p>	<p>1.1 Collocare nel tempo tratti peculiari del proprio ambiente di vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ricostruzione del passato tramite oggetti, testimonianze, documenti e fotografie - Storia locale: proverbi e tradizioni

GEOGRAFIA – CLASSI SECONDE

INDICATORI PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Orientamento	<p>1.1 Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.)</p> <p>1.2 Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante.</p> <p>1.3 Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta</p> <p>1.4 Orientamento</p> <p>1.5 Linguaggio della geograficità</p> <p>1.6 Regione e sistema territoriale</p> <p>1.7 Paesaggio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresenta graficamente percorsi e ambienti del proprio vissuto - Simbologie intuitive - I concetti topologici
2. Linguaggio della geograficità	<p>2.1 Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La lateralizzazione - Direzione e percorsi - Analisi di spazi vissuti: la scuola, l'aula, la casa, ecc.
3. Paesaggio	<p>3.1 Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individua gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano il proprio ambiente di vita -
4. Regione e sistema territoriale	<p>4.1 Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)

INGLESE - CLASSI SECONDE

INDICATORI PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">1. ASCOLTARE</p> <p>Capacità di decodificare globalmente ed in tutti i suoi elementi un messaggio orale, parlato o registrato</p>	<p>1.1 Comprendere semplici istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ascoltare e identificare oggetti della scuola e animali - ascoltare e identificare dati personali (età) - ascoltare e identificare dati relativi a cibi più comuni utilizzati dai bambini e a gusti personali - ascoltare e identificare i luoghi più importanti della propria casa - ascoltare e identificare i nomi che caratterizzano i colori principali e i numeri fino a venti - ascoltare e identificare il lessico che caratterizza l'aspetto fisico proprio e altrui
<p style="text-align: center;">2. PARLARE</p> <p>Capacità di usare la lingua straniera in modo corretto per esprimere messaggi adeguati al contesto comunicativo</p>	<p>2.1 Giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose</p>	<ul style="list-style-type: none"> - esprimere oralmente su oggetti della scuola e animali - esprimere oralmente la propria età e chiederla - descrivere oralmente i cibi più comuni utilizzati dai bambini e a gusti personali - esprimere oralmente i nomi dei luoghi più importanti della propria casa - esprimere oralmente i nomi dei colori principali e i numeri fino a venti - esprimere oralmente il lessico che caratterizza l'aspetto fisico proprio e altrui
<p style="text-align: center;">3. LEGGERE</p> <p>Capacità di cogliere le informazioni globali e specifiche di testi scritti di vario tipo</p>	<p>3.1 Comprendere brevi messaggi, accompagnati da vignette, cogliendo il significato generale delle frasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - leggere parole su oggetti della scuola e animali - leggere i dati personali (età) - leggere i nomi dei cibi più comuni utilizzati dai bambini - leggere i nomi dei luoghi più importanti della propria casa - leggere i colori principali e i numeri fino a venti - leggere il lessico che caratterizza l'aspetto fisico proprio e altrui
<p style="text-align: center;">4. SCRIVERE</p> <p>Capacità di elaborare messaggi scritti di vario tipo in modo corretto ed adeguato al contesto comunicativo</p>	<p>4.1 Copiare e scrivere parole e semplici frasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - scrivere parole su oggetti della scuola e animali - scrivere i dati personali (età) - scrivere i nomi dei cibi più comuni utilizzati dai bambini

		<ul style="list-style-type: none">- scrivere i nomi dei luoghi più importanti della propria casa- scrivere i nomi che caratterizzano i colori principali e i numeri fino a venti- scrivere il lessico che caratterizza l'aspetto fisico proprio e altrui
--	--	--

MATEMATICA - CLASSI SECONDE

Indicatori di COMPETENZA	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Numeri (Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica)	1.1 Contare oggetti o eventi, con la voce o mentalmente, in senso progressivo e regressivo, per salti di due, di tre... 1.2 Leggere e scrivere i numeri naturali, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli con la retta. 1.3 Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. 1.4 Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. 1.5 Eseguire le operazioni con i numeri naturali.	- I numeri naturali entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non. - Il valore posizionale delle cifre numeriche. - Quantità numeriche entro il 100: ordine e confronto. - Raggruppamenti di quantità in base 10. - Addizioni e sottrazioni entro il 199 con uno o più cambi. - Moltiplicazioni entro il 199 con moltiplicatori ad una cifra. - La tavola pitagorica. - Calcolo di doppi/metà, triplo/terza parte. - Esecuzione di semplici calcoli mentali con rapidità. - La proprietà commutativa nell'addizione e nella moltiplicazione. - Primi accenni dei concetti di ripartizione e contenenza.
2. Spazio e figure (confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni)	2.1 Comunicare la posizione degli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra). 2.2 Eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. 2.3 Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.	- La posizione di oggetti e persone nel piano e nello spazio. - Rappresentazione di linee aperte, chiuse, curve, rette. - Regioni interne, esterne e il confine. - Le simmetrie. - Le principali figure piane - Figure geometriche diverse: dal modello alla fantasia.
3. Problemi (individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi)	3.1 Rappresentare e risolvere i problemi, partendo da situazioni concrete.	- La situazione "problema". - La situazione problematica (rappresentazione attraverso il disegno). - I dati e la domanda del problema. - Le strategie risolutive con diagrammi adatti e con il linguaggio dei numeri
4. Relazioni, misure, dati e previsioni.	4.1 Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più	- Semplici indagini per raccogliere dati e risultati.

<p>(analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche usando consapevolmente gli strumenti di calcolo)</p>	<p>proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. 4.2 Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<p>- Rappresentazione grafica di dati raccolti.</p>
---	---	---

SCIENZE - CLASSI SECONDE

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Osservare, porre domande, formulare ipotesi e verificarle	1.1 Analizzare ambienti vicini e cogliere i segni dell'intervento antropico. 1.2 Saper osservare e descrivere alcune caratteristiche fisiche di piante, animali ed oggetti.	<ul style="list-style-type: none"> - Manipolazione e osservazione di oggetti; - Confronto fra oggetti per ricavarne somiglianze e differenze, per classificarli secondo caratteristiche comuni; - Classificazione di animali e piante; - I passaggi di stato della materia; - Il ciclo dell'acqua;
2. Riconoscere e descrivere i fenomeni fondamentali del mondo fisico, biologico e tecnologico	2.1 Riconoscere la varietà di forme e comprenderne il rapporto forma- funzione. 2.2 Cogliere le trasformazioni di materiali diversi. 2.3 Cogliere i cambiamenti ambientali secondo il ciclo delle stagioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Descrizione e rappresentazione grafica di un oggetto; - Riconoscimento dei materiali più comuni; - Uso degli oggetti coerentemente con i principi di sicurezza
3. Realizzare esperienze concrete e operative	3.1 Cogliere i cambiamenti di stato della materia. 3.2 Seguire le fasi di un esperimento e verbalizzare.	

Tecnologia - CLASSI SECONDE

INDICATORI PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÁ	CONOSCENZE
1. Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e gli strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale e la struttura.	1.1 Classificare i materiali conosciuti in base alle loro principali caratteristiche. 1.2 Schematizzare semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune indicando i materiali piú idonei alla loro realizzazione.	- Gli strumenti, gli oggetti e le macchine che soddisfano i bisogni primari dell'uomo - Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono - La costruzione di semplici modelli.

ARTE E IMMAGINE - CLASSI SECONDE

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">1. Percettivo visive <i>(Possedere la capacità di percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative, ludiche ed espressive)</i></p>	<p>1.1 Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali e tattili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione di immagini e forme naturali. - Ricerca e osservazione di immagini tematiche (le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste e ricorrenze,...). - Analisi compositiva, simbolica, espressivo-comunicativa di alcune opere d'arte. - Percorsi multisensoriali
<p style="text-align: center;">2. Leggere <i>(Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico)</i></p>	<p>2.1 Descrivere tutto ciò che si vede in un'opera d'arte, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni e riflessioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il punto - La linea - Il colore (colori caldi e freddi) - Scala dei colori - Il ritmo e l'alternanza di elementi compositivi: forme, colori e segni.
<p style="text-align: center;">3. Produrre <i>(Utilizzare gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa e autonoma, sul piano espressivo e comunicativo)</i></p>	<p>3.1 Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo, utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera. - Tecniche plastiche con uso di materiali vari anche materiali di riciclo. - Il collage e la bidimensionalità. - Creazioni monocromatiche utilizzando sfumature, forme e materiali dello stesso colore. - Combinazioni ritmiche. - Riproduzione di semplici paesaggi visti, copiati, ricordati o inventati.

MUSICA – CLASSI SECONDE

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Gestire le diverse possibilità espressive della voce. Utilizzare semplici strumenti</p>	<p>1.1 Saper eseguire in gruppo semplici canti rispettando le indicazioni date</p> <p>1.2 Usare oggetti sonori o il proprio corpo per produrre, riprodurre, creare e improvvisare eventi musicali di vario genere o per accompagnare i canti.</p>	<p>– Conoscere e utilizzare canti e brani tratti dal repertorio musicale di genere popolare e contemporaneo</p>
<p>2. Riconoscere semplici elementi linguistici in un brano musicale.</p>	<p>3.1 Ascoltare un brano e coglierne gli aspetti espressivi e strutturali traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.</p>	<p>– Conoscere brani musicali di differenti repertori per poterli utilizzare durante le proprie attività espressive</p>

EDUCAZIONE FISICA - CLASSI SECONDE

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>1. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p>	<p>1.1 Utilizzare, coordinare e controllare gli schemi motori di base.</p> <p>1.2 Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare...)</p> <p>1.3 Orientarsi nello spazio seguendo indicazioni date.</p> <p>1.4 Saper controllare le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi e semplici percorsi basati sull'uso degli indicatori spaziali (dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, destra e sinistra). - Giochi con l'utilizzo degli schemi motori di base in relazione ad alcuni indicatori spazio-temporali. - Il movimento naturale del saltare. - I movimenti naturali del camminare e del correre: diversi tipi di andatura e di corsa. - Il movimento naturale del lanciare: giochi con la palla e con l'uso delle mani. - Il corpo (respiro, posizioni, segmenti, tensioni, rilassamento muscolare). - Esercizi e attività finalizzate allo sviluppo delle diverse qualità fisiche. - Percorsi misti in cui siano presenti più schemi motori in successione.
<p>2. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p>	<p>2.1 Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.</p> <p>2.2 Assumere e controllare posture del corpo con finalità espressive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il linguaggio dei gesti: rappresentazione con il corpo di filastrocche e poesie, canzoncine aventi come protagonista il corpo e le sue parti o relative a contenuti affrontati con gli alunni anche in altri contesti disciplinari. - Giochi espressivi su stimolo verbale, iconico, sonoro, musicale-gestuale.

<p>3. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p>	<p>3.1 Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del “valore” delle regole e dell’ importanza di rispettarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Assunzione di responsabilità e ruoli in rapporto alle possibilità di ciascuno. - Giochi di complicità e competitività fra coppie o piccoli gruppi. Giochi competitivi di movimento.
--	--	--

EDUCAZIONE CIVICA - CLASSI SECONDE

Indicatori PER LE COMPETENZE	Obiettivi\ABILITÀ	CONOSCENZE
1. COSTITUZIONE	1.1 Conoscere e rispettare le regole fondamentali da rispettare nei diversi contesti sociali. 1.2 Conoscere e rispettare le regole nel contesto scolastico. 1.3 Conoscere i rischi e i comportamenti di prevenzione nei diversi ambienti.	<ul style="list-style-type: none"> - Saper prendersi cura di sè, del proprio ed altrui materiale; - Risettare le regole di convivenza stabilite dalla classe in un contesto di gioco e di studio; - Saper riconoscere il segnale convenzionale di pericolo dagli altri segnali acustici usati a scuola; - Conoscere corrette regole di comportamento da tenere in caso di evacuazione e il percorso da effettuare a scuola dai diversi spazi utilizzati.
2. SVILUPPO SOSTENIBILE	2.1 Rispettare gli ambienti scolastici, gli spazi comuni della scuola ed il territorio; 2.2 Riconoscere la necessità di rispettare il pianeta Terra.	<ul style="list-style-type: none"> - Dimostrare rispetto per l'ambiente nel gestire la raccolta differenziata dei rifiuti; - Avere comportamenti idonei nello spazio giardino rispettandone le piante presenti e non lasciando rifiuti.

