

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: ITALIANO**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici. Legge e comprende semplici e brevi testi. Produce autonomamente testi e frasi di senso compiuto. Completa con un breve periodo una storia. Svolge attività di riflessione sulla lingua.</p>	<p>Ascolto e parlato -Ascoltare e comprendere una serie di indicazioni date in sequenza -Ascoltare delle domande e rispondere coerentemente -Ascoltare e comprendere un messaggio orale -Ascoltare e individuare le informazioni contenute in brevi testi -Comprendere le informazioni durante una conversazione -Ascoltare e comprendere brevi testi narrativi, espositivi e poetici sapendone riferire gli elementi essenziali -Comprendere il significato e la sequenza temporale di istruzioni -Riflettere sul modo di comunicare usato fra pari e con gli adulti -Usare un linguaggio rispettoso nei confronti di coetanei ed adulti -Esprimere oralmente</p>	<p>-Esperienze vissute -Ambiente -Stagioni -Ricorrenze pubbliche e private -Emozioni</p>	<p>-Ascolto di letture dell'insegnante -Conversazioni -Giochi di ruolo con verbalizzazione a coppie e in piccolo gruppo -Discussione e scelta di regole di vita comunitaria o di giochi -Produzione e recitazione di rime, filastrocche e conte -Giochi linguistici con scambio di vocali, di consonanti, di parole -Descrizioni di sé, di persone, di animali e di oggetti, realistiche e fantastiche.</p>

	esperienze personali, pensieri ed emozioni		
<p>L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici.</p> <p>Legge e comprende semplici e brevi testi.</p> <p>Produce autonomamente testi e frasi di senso compiuto.</p> <p>Completa con un breve periodo una storia.</p> <p>Svolge attività di riflessione sulla lingua.</p>	<p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> -Leggere a voce alta in modo corretto, scorrevole ed espressivo -Leggere silenziosamente dimostrando di comprendere il contenuto -Leggere semplici sequenze narrative e tradurle in immagini grafiche -Leggere e comprendere un testo narrativo individuandone le informazioni principali -Ricostruire la successione logico-temporale in un testo diviso in sequenze -Leggere e comprendere un testo descrittivo cogliendone le informazioni principali -Leggere e comprendere un testo informativo cogliendone le informazioni principali -leggere e comprendere un semplice testo poetico 	<ul style="list-style-type: none"> -Fiabe -Filastrocche -Poesie -Istruzioni di gioco -Regole di convivenza 	<ul style="list-style-type: none"> -Lettura collettiva (alternandosi i bambini) e individuale di testi narrativi, descrittivi, poetici, informativi, regolativi -Uso della biblioteca scolastica, per letture a scuola e per il prestito
	<p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> -Scrivere rispettando le convenzioni ortografiche. -Organizzare un testo narrativo –fantastico coerente con la struttura individuata. -Rielaborare testi descrittivi intervenendo sulle 	<ul style="list-style-type: none"> -L'ordine alfabetico. -I caratteri di scrittura. Lettera maiuscola e doppie. -Fonemi complessi. -Divisione in sillabe. -Gli elementi del testo narrativo. -Le categorie del nome. -C'è, c'era, c'erano. 	<ul style="list-style-type: none"> -Dettato -Produzione collettiva e individuale di testi narrativi, descrittivi, poetici, informativi e regolativi -Giochi linguistici con scambio di vocali, consonanti, parole -Manipolazione di un testo,

	<p>caratteristiche dei personaggi.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interagire in un dialogo in modo adeguato alla situazione comunicativa. -Leggere e comprendere e analizzare la descrizione di un ambiente interno. -Raccogliere dati e informazioni finalizzati alla descrizione. -Produrre semplici testi descrittivi. -Manipolare una favola con l'inserimento di elementi descrittivi. -Esprimere e motivare preferenze rispetto alla lettura autonoma dei libri. 	<ul style="list-style-type: none"> -La concordanza nome-articolo (determinativo-indeterminativo), gli articoli apostrofati, e/è, l' "h" nel verbo avere. -La concordanza nome/articolo in base al genere e al numero; i plurali particolari. -Formule augurali per bigliettini e cartoline natalizie. -Famiglie di parole (derivazione, parole composte), qu/cqu. -Caratteristiche fisiche di animali fantastici e reali. -Aggettivi qualificativi 	<p>modificando svolgimento, finale, azioni dei personaggi</p>
<p>L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici.</p> <p>Legge e comprende semplici e brevi testi.</p> <p>Produce autonomamente testi e frasi di senso compiuto.</p> <p>Completa con un breve periodo una storia.</p> <p>Svolge attività di riflessione sulla lingua.</p>	<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inferire dal contesto il significato di parole sconosciute -Utilizzare un lessico appropriato alla situazione, facendo uso dei nuovi termini appresi 	<ul style="list-style-type: none"> -Situazioni offerte dalle esperienze riferite dai bambini -Tavole illustrate proposte dal testo di classe -Parole -Frase 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi di gruppo per scandire l'alfabeto -Giochi linguistici orali e scritti per riordinare frasi scombinare -Autocorrezione e autovalutazione -Scansione ritmica delle sillabe -Scomposizione di parole fuse -Ricomposizione scritta o con collage di frasi -Giochi orali con uso di sinonimi e contrari -Mappe con parola-chiave e collegamenti semantici -giochi a coppie e in piccolo gruppo per compilare liste di sinonimi e contrari

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti imparando a rispettare i fondamentali principi di sicurezza.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare oggetti, le caratteristiche e le parti che li compongono. -Classificare gli oggetti usati a scuola. -Classificare gli oggetti secondo un attributo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare e confrontare le caratteristiche di oggetti di vetro, plastica, metallo, legno, stoffa, carta. -Osservare e descrivere alcuni oggetti-strumenti di uso quotidiano individuandone la loro funzione.
<p>Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni.</p>	<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni. -Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzare manufatti utilizzando semplici materiali: carta, colla, creta, colori.
<p>Rileva la trasformazione di alcuni utensili e processi produttivi confrontandoli con oggetti del passato.</p>	<p>Conoscere e raccontare</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. 	<ul style="list-style-type: none"> -Strumenti per scrivere di ieri e di oggi. 	<ul style="list-style-type: none"> -Ricerca immagini di oggetti e strumenti di ieri e di oggi. -Realizzare un cartellone che illustri l'evoluzione degli strumenti di scrittura.

<p>Impara ad usare le nuove tecnologie per sviluppare semplici lavori in tutte le discipline.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e nominare le principali parti hardware di un computer: tastiera, mouse, monitor, unità centrale. -Rappresentazione delle procedure di accensione e spegnimento di un computer. -Avviare e chiudere programmi da utilizzare. -Riconoscimento e uso delle icone per aprire e chiudere un'applicazione. -Disegnare con Paint. Utilizzo dei colori personalizzati: le sfumature. Utilizzo della matita, pennello, lente di ingrandimento e della griglia. 	<ul style="list-style-type: none"> -Usare il PC per realizzare disegni liberi e geometrici utilizzando i colori. -Scrivere semplici testi di vario genere.
--	--	---	--

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche</p>	<p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rintracciare la struttura simmetrica all'interno di immagini ed oggetti. -Realizzare immagini simmetriche -Utilizzare il colore per rappresentare una situazione, uno stato d'animo o una percezione. -Modellare intenzionalmente materiali cartacei di diversa consistenza attraverso azioni manuali. 	<ul style="list-style-type: none"> -Destra sinistra, sotto sopra specularità. -Le associazioni simboliche e sensoriali tra immagini e colori. -Le azioni manipolative su materiali cartacei 	<ul style="list-style-type: none"> -Sperimentazione della simmetria assiale con macchie di colore diluito -Ricerca e raccolta di immagini da riviste ordinandole per associazione e incollandole su fogli diversamente colorati. -Realizzazione di disegni liberi e guidati. Sperimentazione di azioni manuali su materiali cartacei di varia consistenza attraverso le quali scoprirne le possibilità duttili e malleabili. -Realizzazione di manufatti nei vari periodo dell'anno utilizzando varie tecniche

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno acquisisce 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 un linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali. Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro utilizzando la palla. -Organizzare, gestire le capacità coordinative in relazione a equilibrio, orientamento, sequenze ritmiche. -Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico e dinamico del proprio corpo. -Organizzare e gestire l'orientamento e le condizioni di equilibrio statico e dinamico del proprio corpo. -Controllare e rielaborare informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche). -Assumere e controllare in forma consapevole posture e gestualità in funzione espressiva. -Modulare le capacità di resistenza 	<ul style="list-style-type: none"> -Gli schemi motori dinamici (afferrare, lanciare, colpire) -La percezione temporale, spaziale, ritmica. -Schemi e condotte motorie in posizioni statiche e dinamiche. -Gli schemi motori di base. -Passaggi, traiettorie, lanci, distanze. -La comunicazione attraverso posture e azioni motorie. -La capacità di resistenza in relazione al compito motorio. -La capacità di rapidità in relazione al compito motorio. -I ruoli del gioco e l'interdipendenza tra i partecipanti. 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi di percezione e di movimento a coppie, in piccolo e grande gruppo finalizzate alla conoscenza reciproca e alla socializzazione. -Attività ludiche per l'esplorazione degli spazi di gioco. -Esercizi ludici per padroneggiare l'uso della palla con una e/o due mani, con i piedi : lanciare al fine di raggiungere, colpire, passare ad un compagno. -Percorsi a circuiti organizzati con specifici compiti motori a corpo libero e con piccoli attrezzi. -Giochi a corpo libero. -Esercizi gioco anche in forma di gara a squadre con piccoli attrezzi e oggetti finalizzati ad affinare la coordinazione oculo manuale e ocula podalica. -Situazioni ludiche individuali e di gruppo finalizzate alla

	<p>adeguandole all'intensità del gioco.</p> <ul style="list-style-type: none">-Modulare le capacità di forza e velocità adeguandole all'intensità e alla durata del gioco.-Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività in relazione a sé e agli altri. <p>Sperimentare comportamenti di corresponsabilità all'interno di situazioni ludiche.</p>		<p>cooperazione ed interazione con gli altri valorizzando le diverse abilità motorie.</p>
--	--	--	---

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: GEOGRAFIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.</p>	<p>CONCETTI GEOGRAFICI E CONOSCENZE -Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, etc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). -Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, etc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. -Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.</p>	<p>-I punti di riferimento spaziali; -I percorsi; -Il reticolo geografico e i suoi elementi; -I simboli e la legenda nella rappresentazione cartografica.</p>	<p>-Proporre giochi di movimento per riflettere sulla differenza fra spazi aperti e chiusi. -Descrivere la posizione dei compagni usando gli indicatori spaziali. -Verbalizzare e rappresentare il percorso casa scuola. -Disegnare una casa dai diversi punti di vista. -Riflettere sulla riduzione in scala realizzando la pianta dell'aula, della mensa, della propria stanza.</p>
<p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici.</p>	<p>COMPRESIONE DELLE RELAZIONI -Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. -Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi del proprio ambiente</p>	<p>-Individuare gli elementi fisici e antropici all'interno di uno spazio conosciuto; -Gli edifici e gli spazi del paesaggio urbano: localizzazione e funzione.</p>	<p>-Classificare i diversi ambienti analizzando immagini e fotografie. -Ricerca immagini, cartoline, fotografie per realizzare cartelloni relativi agli ambienti montani, collinari, pianeggianti, marini.</p>

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: MATEMATICA**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno esegue calcoli scritti e mentali con i numeri naturali.</p> <p>Riesce a risolvere semplici problemi spiegando a parole il procedimento seguito.</p>	<p>I numeri.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre.. -Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale, confrontarli e ordinarli sulla retta. -Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. -Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. -Eseguire le operazioni con i numeri e con gli algoritmi scritti usuali. 	<ul style="list-style-type: none"> -I numeri e la relativa scrittura simbolica rispetto al valore posizionale; -L'insieme unione e i sottoinsiemi; -I calcoli in riga e in colonna senza e con il cambio; -Le relazioni inverse; -Il resto e la differenza; -Il numero complementare; -Lo zero e l'uno; -La moltiplicazione come operazione ripetuta, prodotto cartesiano -Le tabelline; -Il doppio e il triplo; -Il valore posizionale dei numeri fino a 100; -La divisione in riga e colonna, con resto zero e diverso da zero. 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi per comporre e scomporre i numeri. -Rappresentare i numeri con l'ausilio dei regoli, l'abaco -Costruire la linea dei numeri. -Usare tabelle per eseguire addizioni sottrazioni. -Costruire la tabella degli schieramenti e della moltiplicazione (tavola pitagorica). -Avviare i concetti di divisione come ripartizione e contenenza, utilizzando esperienze vissute. -Eseguire divisioni utilizzando la linea dei numeri e gli schieramenti.
<p>Percepisce e rappresenta forme e relazioni che si trovano in natura o costruite dall'uomo, utilizzando</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Introduzione al pensiero razionale -Individuare la richiesta e i dati essenziali per la soluzione di 	<ul style="list-style-type: none"> -I problemi matematici e non matematici; -Il testo, i dati, le domande e le relazioni; 	<ul style="list-style-type: none"> -Simulare di maneggiare denaro da usare per compravendite. -Proporre esperienze concrete

i più comuni strumenti di misura.	situazioni problematiche concrete. -Rappresentare graficamente la soluzione di problemi aritmetici.	-Gli algoritmi di soluzione e sistemi di rappresentazione.	per presentare linee rette, curve, miste
Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.	Misure -Misurare grandezze (lunghezze, tempo, etc.) utilizzando unità arbitrarie.	-Le proprietà degli oggetti e le grandezze misurabili; -Le relazioni di congruenza e di equivalenza con materiali vari.	
Utilizza rappresentazioni di dati adeguate.	Geometria -Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. -Disegnare figure geometriche	-I solidi con facce piane e curve; -Le figure piane e le linee; -La simmetria assiale.	-Individuare nella realtà vissuta, le forme legate ad alcune figure piane: triangolo, quadrato, rettangolo, cerchio. -Osservare la simmetria in figure intorno a noi, scoprirla attraverso attività manipolative e realizzare figure simmetriche sul quaderno.
Impara a riconoscere situazioni di incertezza iniziando a usare le espressioni “è più probabile”, “è meno probabile”.	Dati e previsioni -Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a secondo dei contesti e dei fini. Relazioni -Leggere e produrre semplici grafici. -Riconoscere situazioni di incertezza utilizzando termini specifici.	-I diagrammi di Venn; -Le relazioni e i quantificatori; -Le indagini statistiche; -I termini specifici. -Relazioni; -Quantificatori, connettivi (e/non); -Vero/falso; -Grafici di Eulero-Venn e di Carroll; -Ideogramma, istogramma a colonne verticali e orizzontali.	-Raccogliere dati per una statistica e decidere come rappresentare le risposte. -Discutere con i bambini di situazioni di vita reale per scoprire relazioni tra elementi, oggetti, numeri, figure e riflettere su quelle che possono essere le rappresentazioni più adatte.

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: MUSICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori. Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali. Esegue, da solo o in gruppo, brani strumentale e vocali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere le possibilità sonore di elementi naturali. -Riprodurre, classificare e rappresentare attraverso forme di notazione analogica alcuni eventi sonori naturali. -Realizzare semplici "coreografie" sulla musica ascoltata. -Cogliere gli elementi musicali all'interno di strutture linguistiche di tipo espressivo. -Riconoscere e nominare le note sul pentagramma. -Sperimentare le possibilità sonore di alcuni materiali di uso quotidiano: la carta, la plastica e il vetro. -Riprodurre sequenze ritmiche e semplici brani vocali, rispettando e indicando dinamiche indicate sulla partitura. -Riconoscere e discriminare gli elementi di base di un 	<ul style="list-style-type: none"> -Le sonorità dell'ambiente. -Semplici danze e mimi . -Filastrocche e cantilene. -Creazione di semplici partiture con oggetti e materiali di uso quotidiano. -Brani musicali di vario genere. -Rappresentazione grafica di un brano ascoltato. 	<ul style="list-style-type: none"> -Attività di ascolto ed esplorazione senso-percettiva di un ambiente anche con un sussidio audio. -Riflessioni e rappresentazione grafica degli eventi sonori ascoltati. -Memorizzazione di alcuni passi e realizzazione di semplici danze di gruppo. -Esercizi di lettura ritmica e intonata. -Scrivere e leggere piccole partiture ritmiche utilizzando la notazione non convenzionale. -Giochi motori ed esecuzioni vocali di gruppo. -Giochi di ascolto, loro interpretazione vocale, gestuale e grafica . -Esecuzione di brani corali

	<p>particolare genere musicale.</p> <ul style="list-style-type: none">-Eseguire con la voce un brano musicale.-Riconoscere e discriminare gli elementi strutturali e alcuni elementi espressivi di un brano musicale.		
--	--	--	--

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: SCIENZE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
<p>L'alunno inizia a sviluppare capacità operative e manuali in contesti di esperienza concreta.</p>	<p>OGGETTI MATERIALI E TRASFORMAZIONI -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.</p>	<p>-Conoscere strumenti di lavoro e la loro applicazione</p>	<p>-Osservare e distinguere le parti che compongono strumenti di uso quotidiano.</p>
<p>Fa riferimento alla realtà, e in particolare all'esperienza che fa in classe, nel gioco, in famiglia, per chiarire le proprie curiosità, imparando a identificarne gli elementi e gli eventi.</p>	<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO -Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, etc.).</p>	<p>-Gli stati in cui l'acqua si presenta in natura. -I materiali e gli stati della materia</p>	<p>-Indagare alcune caratteristiche dei diversi stati della materia utilizzando contenitori di diversa forma e capacità.</p>
<p>Sviluppa atteggiamenti di cura e di rispetto verso l'ambiente scolastico e quello naturale.</p>	<p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE -Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.</p>	<p>-Il lavoro dell'uomo nelle stagioni e l'uso degli strumenti -L'acqua negli usi quotidiani. -Il consumo consapevole dell'acqua; -Il fenomeno dell'inquinamento idrico</p>	<p>-Confrontarsi sulle abitudini nell'uso dell'acqua. -Discussioni e proposte di strategie per non sprecare l'acqua.</p>

<p>Impara a individuare problemi da indagare a partire dalla propria esperienza.</p>	<p>-Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze, al movimento, al calore, etc..</p>	<p>-Il sole e l'evaporazione; -La formazione delle nubi; -Pioggia, neve, grandine. -Gli esseri viventi e il loro habitat.</p>	<p>-Raccogliere informazioni sull'acqua e descriverne il ciclo mediante la rappresentazione iconica.</p>
<p>Racconta con più precisione ciò che ha fatto e imparato.</p>	<p>-Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. -Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.</p>		<p>-Osservare le piante e le parti che le compongono: radici, fusti, fiori e foglie. -Utilizzare letture ed immagini per descrivere il comportamento degli animali per adattarsi all'ambiente.</p>
<p>Sviluppa comportamenti e abitudini adeguati nel rispetto del proprio corpo.</p>	<p>-Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo, caldo, etc.).</p>	<p>-Conoscenza degli alimenti e delle loro principali proprietà</p>	<p>-Realizzare cartelloni, partendo da indagini sulle abitudini alimentari degli alunni, utilizzando immagini e disegni degli alimenti.</p>

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI SECONDE
DISCIPLINA: STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe II	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti	Attività
Usa la linea del tempo, per collocare un fatto o un periodo storico.	Uso delle fonti -Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. -Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	-Indicatori temporali (giorni, settimane e mesi) -Le categorie temporali (passato presente e futuro)	-Conversazione guidata finalizzata a rintracciare le varie scansioni e l'organizzazione della settimana scolastica. -Costruire una tabella oraria settimanale.
L' alunno conosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	Organizzazione delle informazioni -Ordinare fatti in successione. -Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale).	-Strumenti di misurazione del tempo	-Ordinare azioni in successione cronologica e individuare azione contemporanee. -Uso della linea del tempo sulla quale collocare eventi significativi della vita scolastica. -Conoscere la successione dei giorni della settimana, dei mesi, delle stagioni con l'utilizzo delle ruote del tempo. -Utilizzare il calendario per individuare periodi e durate.
Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio.	Strumenti concettuali -Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali e/o categorie.	-Racconto orale come fonte di indagine storiografica	-Discussione guidata sui vari modi per misurare il tempo. - Realizzazione di esperimenti di misurazione del tempo utilizzando candele, luce

	<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none">-Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle-Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.-Elaborare in brevi testi orali e scritti gli argomenti studiati.		<p>solare, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">-Osservazioni di un orologio analogico: nomenclatura e funzione delle varie parti. Lettura delle lancette, dei minuti e delle ore.-Realizzazione di un modello cartaceo di un orologio. <p>-Individuare e classificare le varie fonti (orali, iconiche, scritte e materiali), e stabilire la relazione tra ricordi e tracce e i cambiamenti avvenuti nel tempo.</p> <ul style="list-style-type: none">-Discussione guidata con il racconto della propria storia e preparazione di un'intervista da sottoporre ai genitori.-Conversazioni problematiche sulle conoscenze personali rispetto all'origine della propria storia. Intervista ai nonni e testimonianze.-Confronto tra la storia di oggi e quella di ieri e l'utilizzo dei diversi oggetti: moderni e antichi.
--	--	--	--