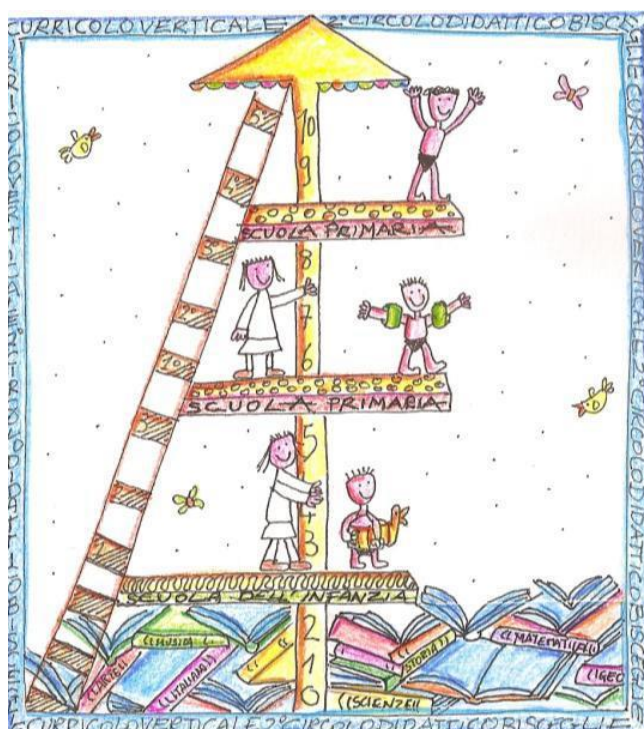




Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



Classe Seconda

ITALIANO	CLASSE SECONDA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Ascolto e racconto</i> <i>Leggo e comprendo</i> <i>Primi testi</i> <i>Rifletto sulle parole</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ascolta e comprende semplici testi orali "diretti" cogliendone le informazioni esplicite e il senso globale. 2. partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola e formulando messaggi chiari; 3. legge semplici testi, comprendendone il senso globale e individuando le informazioni principali; 4. scrive frasi e brevi testi corretti legati all'esperienza, prestando attenzione all'ortografia. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando il proprio turno. • Comprendere e formulare semplici istruzioni di lavoro. • Consolidare le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Raccontare storie personali rispettando l'ordine cronologico. • Leggere sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Individuare gli elementi principali di un testo narrativo. • Produrre semplici frasi per raccontare esperienze personali con l'uso dei connettivi temporali. • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi a applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni in gruppo su argomenti di studio o esperienze personali. • Letture ad alta voce. • Le inferenze sul testo. • Individuazione dei connettivi temporali. • Dettati ortografici • Esercitazioni ortografiche anche su suoni complessi. • Composizione e scomposizione di parole e frasi. • Divisione in sillabe. • La concordanza tra parole nelle frasi 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ITALIANO	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Ascolto e comprendo</i></p> <p align="center"><i>Lecture in libertà</i></p> <p align="center"><i>Racconti e poesie</i></p> <p align="center"><i>Rifletto sulle parole e sulla struttura della frase</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Ascolta e comprende testi orali diretti cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 6. Legge in modo corretto, scorrevole ed espressivo vari tipi di testo, comprendendone il senso globale e individuando le informazioni principali; 7. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. 8. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico –sintattica della frase semplice. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e formulare semplici istruzioni di lavoro. • Leggere sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, che in quella silenziosa. • Leggere e comprendere testi di vario genere. • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. • Scrivere e/o elaborare brevi testi di diverse tipologie. • Riconoscere una frase corretta ortograficamente e morfologicamente. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esposizione orale in forma narrativa di esperienze vissute. • Comprensione di un argomento di conversazione. • Illustrazione delle sequenze corredate da frasi didascaliche. • Riconoscimento di "frasi intruse". • Lettura analitica di brevi narrazioni per rilevarne costanti nella struttura e gli elementi narrativi che caratterizzano ogni parte. • Semplice revisione dei testi prodotti. • Esercitazioni ortografiche su suoni complessi con relativa divisione in sillabe. • Lettura, comprensione e memorizzazione di filastrocche e poesie con rime e similitudini. • Esercitazioni sulle diverse convenzioni ortografiche. • Arricchimento lessicale. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Funny english</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende messaggi orali e scritti. 2. Individua alcuni elementi culturali. 3. Interagisce nel gioco. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e riconoscere parole semplici legate al vissuto. • Leggere e scrivere i numeri, i colori. • Interagire con i compagni per salutare, presentarsi e giocare. • Comprendere istruzioni di uso quotidiano. • Individuare e nominare gli oggetti scolastici e le loro posizioni. • Riconoscere e descrivere emozioni. • Identificare e nominare le varie parti del corpo. • Utilizzare espressioni e frasi memorizzate. • Riconoscere alcuni simboli legati alle festività. • Utilizzare espressioni augurali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recitazione e animazione di una filastrocca per la memorizzazione dei numeri e dei colori. • Giochi finalizzati all'apprendimento del lessico relativo ai colori, ai numeri, agli oggetti scolastici, agli animali. • Utilizzo di flashcards, schede e poster didattici. • Realizzazione di lapbook. • Attività laboratoriali. • Visione di filmati. • Action game per facilitare la memorizzazione dei comandi e del lessico presentato. • Drammatizzazione. • Formulazione di messaggi augurali. • Utilizzo di schede per l'apprendimento di alcuni simboli della festività di Halloween e del Natale. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE		CLASSE SECONDA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>English time</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Comprende messaggi orali e scritti. 5. Interagisce nel gioco. 6. Individua alcuni elementi culturali. 		<p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e nominare gli animali della fattoria. • Identificare e nominare cibi e bevande. • Comprendere e utilizzare i numeri da undici a venti. • Comprendere istruzioni, parole ed espressioni legate alla famiglia e al gioco. • Trascrivere parole e semplici strutture relative agli argomenti trattati. • Interagire con i compagni utilizzando espressioni memorizzate • Riconoscere alcuni simboli legati alle festività. • Utilizzare espressioni augurali 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di semplici dialoghi. • Memorizzazione del lessico presentato attraverso l'utilizzo di immagini. • Conversazioni guidate. • Giochi finalizzati. • Visione di filmati. • Giochi interattivi alla LIM. • Drammatizzazione. • Lettura e scrittura di parole e completamento di semplici frasi. • Utilizzo di schede e flashcards per l'apprendimento di alcuni simboli della festività di Pasqua. 	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>	

STORIA		CLASSE SECONDA			
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>L'anno scolastico</i> <i>Successioni e contemporaneità</i>			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità; 2. organizza le informazioni e le conoscenze individuando la durata e la ciclicità. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Individuare ed esprimere fatti/azioni che si svolgono in successione e contemporaneità. • Organizzare le informazioni sulla linea del tempo. • Comprendere la contemporaneità degli eventi. • Riconoscere le principali successioni cicliche dell'anno: giornata, settimana, mesi, anno. • Partecipare a scambi comunicativi rispettando le regole. • Conoscere ed applicare le principali regole anti Covid. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione e rappresentazione grafica di esperienze personali. • Ciclicità dei giorni, mesi, stagioni. • La giornata e la settimana scolastica. • Caratteristiche e durata delle stagioni. • Il calendario. • Connettivi temporali per la contemporaneità. • Gioco di investigazione per comprendere la contemporaneità nell'esperienza quotidiana. • La convivenza regolata in classe. • Simulazione della procedura del lavaggio delle mani. 		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA			

STORIA		CLASSE SECONDA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<p><i>Il tempo che passa</i> <i>Le fonti</i></p>		
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> organizza le informazioni e le conoscenze individuando la durata e la ciclicità; riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita; costruisce e legge linee del tempo che rappresentano successioni e durate di fatti vissuti e narrati. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere e rappresentare le ore sull'orologio. Ricostruire il passato usando le fonti storiche. Organizzare le informazioni sulla linea del tempo. 	<p>DI</p>	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Giochi di simulazione per conoscere la durata reale e psicologica. Conoscenza della storia degli strumenti di misurazione del tempo. Costruzione e lettura dell'orologio. Raccolta di testimonianze del passato dei bambini e relativa catalogazione (interviste, oggetti, fotografie). Rielaborazione delle informazioni e costruzione di uno schema di sintesi. Rappresentazione degli eventi sulla linea del tempo. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

GEOGRAFIA	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>L'orientamento spaziale</i> <i>Piante e rappresentazioni spaziali</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici; 2. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. 	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante. • Utilizzare gli indicatori topologici. • Orientarsi attraverso punti di riferimento. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi • Individuare gli interventi positivi e negativi dell'uomo. • Rappresentare dall'alto oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula) • Leggere e interpretare la pianta dello spazio noto 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi ed esercitazioni sugli indicatori topologici. • Ricostruzione di semplici percorsi. • Individuazione della posizione propria, altrui e di oggetti rispetto ad un punto di riferimento. • Elementi fissi e mobili. • Rappresentazione e verbalizzazione di posizioni in un reticolo. • I punti di vista. • Analisi degli oggetti che identificano uno spazio strutturato. • Collegamenti oggetto – spazio. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

GEOGRAFIA		CLASSE SECONDA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Le rappresentazioni dello spazio</i> <i>Elementi fisici e antropici</i> <i>La sicurezza in strada</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 3. ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti; 4. utilizza il linguaggio della geo – graficità per progettare percorsi; 5. si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici 		Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare uno spazio noto usando alcune tecniche cartografiche (simbologia, riduzione, vista dall'alto). • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita. • Formulare regole da rispettare come pedoni. 		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di un oggetto in diverse rappresentazioni. • Riconoscimento di uno spazio rappresentato sulla carta (pianta e mappa) • Analisi della simbologia utilizzata (legenda). • Rappresentazione della pianta (aula, cameretta) • Uso delle coordinate per l'individuazione di elementi del paesaggio su mappe. • Osservazione di un paesaggio. • Individuazione dei relativi elementi naturali e artificiali. • Le regole del pedone. • I simboli dei segnali stradali. 	Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MATEMATICA	CLASSE SECONDA	
PERIODO: I Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Quantità e numeri</i> <i>Operiamo con i numeri</i> <i>Figure</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> intuisce che gli strumenti matematici sono utili nella vita quotidiana; riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici; si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. riconosce forme del piano e dello spazio nell'ambiente circostante; 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Conoscere i numeri fino a 99. Confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri naturali, rappresentandoli anche sulla retta. Analizzare alcune caratteristiche dei numeri. Eseguire addizioni e sottrazioni con strumenti e tecniche diverse. Utilizzare strategie di calcolo veloce. Riconoscere denominare e indicare le principali caratteristiche di semplici figure piane e solide. Rilevare la simmetria nelle figure piane. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Conteggio di oggetti o eventi. Introduzione dell'abaco e/o dei BAM: valore posizionale della decina Rappresentazione numerica di tipo analogico. Confronti e ordinamenti numerici. Giochi di esercitazioni per la scoperta di strategie di calcolo orale e della relazione inversa tra addizione e sottrazione. Calcoli in riga, in colonna, con il diagramma, in tabella, sulla linea dei numeri e rappresentazione analogica per comprendere tecniche di calcolo scritto: Risoluzione di problemi con la struttura additiva e con la differenza. Riconoscimento e descrizione di figure geometriche piane e solide. Trasformazione di figure semplici attraverso la tecnica degli origami. Scoperta della simmetria di figure con varie tecniche e con utilizzo di materiali riflettenti. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MATEMATICA		CLASSE SECONDA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Risoluzione di problemi</i> <i>Figure nel piano e nello spazio</i> <i>Relazioni e indagini</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 5. riconosce semplici situazioni problematiche e riflette sul procedimento risolutivo, riconoscendo che possono esistere più soluzioni a uno stesso problema; 6. ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni; 7. denomina e classifica alcune figure in base a caratteristiche geometriche; 8. intuisce che gli strumenti matematici sono utili nella vita quotidiana; 9. riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici; 10. si orienta nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali . 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere situazioni problematiche formulando e giustificando ipotesi di soluzione. • Individuare e rappresentare il procedimento risolutivo. • Leggere e scrivere, ordinare e confrontare numeri a tre cifre. • Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Comprendere il significato di moltiplicazione con utilizzo di strumenti e strategie diverse. • Comprendere il significato di divisione e applicarla come operazione inversa della 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Analisi del testo di situazioni problematiche reali. Individuazione degli elementi in un testo necessari per la soluzione. • Riconoscimento delle “parole chiave” che indicano l’operazione risolutiva. • Costruzione e soluzione di testi problematici a partire da immagini e viceversa. • Indagini significative, lettura di dati in tabelle e grafici. • Classificazioni in base a uno o più attributi. • Osservazione di modelli tridimensionali e “parti” bidimensionali che li compongono • Esperienze di percorsi liberi o su indicazioni. • Rappresentazione di percorsi • Giochi di esercitazioni per la 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l’esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l’esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l’apprendimento collaborativo.	

<p>moltiplicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino al 10. • Interpretare semplici grafici e ricavarne dati. • Rappresentare dati di un grafico. • Discriminare eventi certi, possibili e impossibili. • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Eseguire alcune semplici misurazioni con strumenti non convenzionali e convenzionali. 	<p>scoperta di strategie di calcolo orale e della relazione inversa tra addizione e sottrazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoperta del concetto di moltiplicazione e divisione in esperienze quotidiane. • Attività concreta per conoscere le tabelline. 	<p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>
---	--	---

SCIENZE		CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Gli esseri viventi e i non viventi</i> <i>La vita delle piante</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; 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. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Individuare le caratteristiche degli esseri viventi. Osservare i momenti significativi nella vita delle piante. Individuare somiglianze e differenze nel percorso di sviluppo delle piante. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Esplorazione della realtà attraverso i cinque sensi. Schematizzazione delle caratteristiche dei viventi e dei non viventi. Confronto tra le due categorie (ricerca e tabulazione). Conversazioni guidate. Osservazione diretta, analisi e confronto di vari tipi di piante e semi. Esperienza di semina, osservazione sistematica e descrizione della germinazione. Osservazione delle parti del fiore e di alcuni tipi di vegetali. Mappe concettuali di sintesi. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la ricerca di nuove conoscenze. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

SCIENZE	CLASSE SECONDA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre	<i>L'acqua</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 4. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente che condivide con gli altri: 5. Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. 6. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche dell'acqua. • Individuare il rapporto tra acqua e sopravvivenza degli esseri viventi. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming e circle time. • L'acqua come fonte di vita ed elemento indispensabile per soddisfare i bisogni dell'uomo. • Il ciclo dell'acqua: osservazione dei tre stati dell'acqua con semplici esperimenti. • Visione di documentari. • Schematizzazioni e attività di ricerca. • Mappe concettuali di sintesi 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la ricerca di nuove conoscenze. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MUSICA		CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>La senti questa voce</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo spaziale ed in riferimento alla loro fonte;		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Rilevare stimoli conosciuti rispetto all'ambiente sonoro circostante; • ricercare negli ambienti circostanti i suoni e la loro provenienza; 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto ed esplorazione di suoni e rumori nella realtà circostante; Giochi relativi alla provenienza del suono-rumore; 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Utilizzare l'ambiente circostante come laboratorio. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Organizzare lavori di gruppo. Organizzare lavori individuali per le diversità	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

MUSICA		CLASSE SECONDA	
PERIODO	TITOLO		
II Quadrimestre	<i>Voce e strumenti</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <p>2. esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a culture differenti</p>		<p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Sperimentare, in gruppo o da solista, modalità di produzione sonora. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Giochi di imitazione di brevi sequenze sonore proposte. Giochi di produzione (per imitazione) di suoni e ritmi usando il proprio corpo. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE <p>Utilizzare l'ambiente circostante come laboratorio.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Organizzare lavori di gruppo.</p> <p>Organizzare lavori individuali per le diversità</p>
			COMPITO DI REALTÀ <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>

ARTE E IMMAGINE		CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Il colore</i> <i>Collage e materiali</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sperimenta molteplici tecniche e strumenti per produrre opere espressive con diversi materiali. 2. Utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i colori primari e secondari. • Utilizzare a fini espressivi i toni di colore caldo e freddo per produrre rappresentazioni. • Attribuire un personale significato espressivo alla classificazione dei colori. • Utilizzare ai fini espressivi le tecniche sperimentate (puntinismo). • Ricercare soluzioni figurative originali con la tecnica del collage. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione del colore. • Indagine senso percettiva sul colore partendo dall'esperienza. • Attribuzione di un valore simbolico al colore. • Produzione di rappresentazioni grafiche. • Ricerca di strumenti per riprodurre il punto. • Sperimentazione dei punti nello spazio del foglio. • Produzione collaborative (laboratori) 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

ARTE E IMMAGINE		CLASSE SECONDA	
PERIODO II Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Il volto</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Interpretare l'espressività del volto umano. Descrivere immagini riferite a diverse espressioni del volto. Sperimentare soluzioni di coloritura inedita di superfici differenti 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Osservazione di Emoticons. Pratica di mimica facciale. Ritratto espressivo di un compagno. Elaborazione di facce su cartoncino colorato. Esperienze tattili per la ricerca di "Texture" Costruzione di una campionatura di superfici tattilmente differenti. Produzione di composizioni. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Controllo motorio</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. 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; 2. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse • Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria • Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica • Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare la valutazione delle proprie scelte e azioni in relazione ad attrezzi e compagni. • Staffette a squadre. • Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati ad affinare la valutazione spazio-temporale. • Giochi di orientamento per sperimentare l'uso corretto dello spazio e del tempo a disposizione. • Giochi, anche con piccoli attrezzi, finalizzati a sviluppare il controllo e la coordinazione dell'occhio con piedi e mani. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

EDUCAZIONE FISICA	CLASSE SECONDA	
PERIODO II Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Espressività corporea</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 3. 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; 4. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole. 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse • Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria • Orientare gesti e azioni in funzione della situazione ludica • Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. • Sperimentare attività ludiche di altre culture. 	ATTIVITA' <ul style="list-style-type: none"> • Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare occasioni di scelta e decisione. • Giochi di reazione motoria per sperimentare situazioni di previsione dell'effetto di una azione motoria. • Giochi individuali e/o in piccoli gruppi/piccole squadre nei quali sperimentare condizioni di equilibrio/disequilibrio del proprio corpo in situazioni statica e dinamica. • Sperimentazione mimico-facciale e mimico-gestuale di ruoli differenti (giocatore, giudice/arbitro, allenatore/istruttore, tifoso) in giochi di sfida a squadra. Riflessione guidata sulla mimica messa in atto sulla sua efficacia comunicativa. • Giochi in piccoli gruppi/piccole squadre finalizzati a "portare punti" a proprio favore in relazione alla simulazione di corrette scelte di tipo alimentare. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

TECNOLOGIA	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Oggetti scolastici</i></p> <p align="center"><i>Le mani laboriose</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, spiegandone il funzionamento; 2. è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. 	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere relazioni, forme e funzioni in oggetti di uso quotidiano. • Realizzare modelli di manufatti indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione. • Eseguire semplici istruzioni per realizzare elaborati grafici in pixel art. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrizione degli elementi del mondo artificiale. • Individuazione delle differenze di forme, materiali e funzioni degli oggetti di uso comune. • Semplici schematizzazioni per catalogare i materiali idonei alla realizzazione di manufatti in base a pesantezza, leggerezza, resistenza, durezza etc... • Istruzioni d'uso. • Riproduzione di immagini partendo da un codice e viceversa. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

TECNOLOGIA	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Tutto si trasforma</i></p> <p align="center"><i>Disegno con Paint</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <p>3. è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>4. si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni e testi. Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Raccolta e riuso creativo di carta e di oggetti di plastica; classificazione dei materiali riciclabili e non. Conoscenza e uso della Lim; avvio al programma Paint (tracciare e colorare linee, figure, disegni). 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre	TITOLO Il Creatore e le creature Il Natale e le sue tradizioni	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. riflette su Dio Creatore e Padre 2. riflette sul significato cristiano del Natale		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) • Comprendere attraverso i racconti biblici, che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo. • Conoscere figure significative, esempi di amore per il creato. • Scoprire l'importanza del Natale attraverso la tradizione del Presepe	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI - Presentazione e conversazione guidata sull'argomento. -Ascolto e comprensione di semplici racconti biblici. Lecture di racconti fantastici inerenti l'argomento - Visita guidata nell'ambiente circostante -Attività grafico pittoriche inerenti l'argomento. Drammatizzazione e rappresentazione grafico-pittoriche-manipolative di segni e simboli. Realizzazione cartellone con immagini e frasi da murali. Bans e canti mimati. Bigliettino augurale. -Schede strutturate di verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' • Nella grotta con Gesù

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE SECONDA	
PERIODO II Quadrimestre	TITOLO Il Tempo di Gesù La Pasqua La comunità cristiana	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. Conoscere Gesù di Nazareth, la sua vita e il suo messaggio 2. Scopre i momenti più importanti della storia della Pasqua 3. Comprendere che il dono dello Spirito Santo è l'inizio della Chiesa attraverso il sacramento del Battesimo		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) • Conoscere l'ambiente al tempo di Gesù: abitudini, case, luoghi di culto... • Scoprire il significato del messaggio di Gesù, fondato sull'amore e il rispetto del prossimo • Riflettere sugli avvenimenti della Settimana Santa • Comprendere che la Chiesa è fin dalle origini una comunità che accoglie, vive e annuncia il messaggio di Gesù	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Dialogo guidato. Letture di semplici brani biblici, Drammatizzazione e rappresentazione grafico-pittoriche-manipolative di alcuni elementi della vita in quel periodo: giochi, scuola, preghiera. Confronto con la vita di oggi con attività pratiche. Rappresentazione grafico-pittoriche-manipolative dei simboli pasquali. Racconto ed ascolto di esperienze da parte dei genitori o nonni del loro vissuto. Bigliettino pasquale. Rappresentazione grafico-pittoriche-manipolative di segni e simboli. Visita guidata in una Chiesa. Schede strutturate di verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' • Viaggio nel tempo