|  |
| --- |
| **CLASSE II** |
| DISCIPLINA : **SCIENZE** |
| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia |
| NUCLEO FONDANTE | ABILITÁ | CONOSCENZE |
| **OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO** | * Individuare, attraverso l’interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne le qualità e riconoscerne alcuni modi d’uso.
* Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.
* Osservare, descrivere e confrontare elementi della realtà circostante attraverso l’uso dei cinque sensi.
* Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.
* Osservare, con uscite all’esterno, alcune caratteristiche di piante e animali.
 | Seriazione e classificazione oggetti in base alle loro proprietà. Distinguere gli stati della materia non vivente riconoscendo liquidi, solidi ed aeriformi. Sperimentare i cambiamenti di stato dell'acqua Le differenze tra viventi e non viventi. Animali e vegetali: somiglianze e differenze. |
| **L’UOMO, I VIVENTI E L’AMBIENTE** | * Riconoscere e descrivere alcune caratteristiche del proprio ambiente.
* Analizzare la struttura delle piante.
* Osservare , descrivere e riconoscere la struttura degli esseri viventi.
 | Classificazioni di animali e vegetali in base al luogo in cui vivono, al modo in cui si muovono ed al cibo di cui si nutrono. Osservazione dei fenomeni atmosferici e del ciclo dell’ acqua |
| **CLASSE II** |
| DISCIPLINA: **TECNOLOGIA** |
| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia.  Competenza digitale.  |
| NUCLEO FONDANTE | ABILITÁ | CONOSCENZE |
| **VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE**  | * Riconoscere e rappresentare elementi del mondo artificiale.
* Riconoscere e identificare nell’ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale.
* Riconoscere gli strumenti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC .
 | Il tutto e le parti di oggetti di uso comune e il loro utilizzo. Esecuzione di semplici esperimenti.  |
| **PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE** | * Classificare gli oggetti e gli strumenti in base alle loro funzioni.
* Riconoscere e raccontare storie di oggetti del passato.
* Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d’uso comune).
 | Classificazione di oggetti in base al materiale di cui sono composti. |
| **INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE** | * Usare oggetti in modo corretto osservando le norme di sicurezza.
* Eseguire semplici misurazioni sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
* Utilizzare manufatti e strumenti tecnologici di uso comune descrivendone la funzione, smontando e rimontando giocattoli.
 | Avvio alla costruzione guidata di semplici diagrammi e tabelle. Realizzazione di semplici manufatti. Ordinamento delle sequenze mediante il diagramma di flusso. |

|  |
| --- |
| **CLASSE II** |
| DISCIPLINA:**ARTE E IMMAGINE** |
| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Consapevolezza ed espressione culturale. |
| NUCLEO FONDANTE | ABILITÁ | CONOSCENZE |
| **ESPRIMERSI E COMUNICARE** | * Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell’ambiente utilizzando le capacità sensoriali e il corpo.
* Esprimere e descrivere emozioni, sensazioni, provenienti dall'osservazione di un’ immagine.
 | Osservazione di immagini e forme naturali.Ricerca e osservazione di immagini tematiche (le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste e ricorrenze). Percorsi multisensoriali. |
| **LEGGERE** | * Riconoscere le diverse tipologie di linguaggio iconico.
* Descrivere immagini secondo criteri dati.
 | Lessico specifico nella descrizione degli elementi esaminati.Funzioni comunicative delle immagini.Elementi che caratterizzano staticità e movimento in un prodotto iconico. |
| **PRODURRE** | * Produrre e rielaborare immagini attraverso tecniche diverse.
* Perfezionare l’uso del colore nelle attività grafico-pittoriche.
 | Colori primari, secondari, complementari, caldi e freddi. Segno, linea, forma, spazio. Tecniche per realizzare prodotti grafici, pittorici, plastici.Le principali tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli. La tecnica del puntinismo. |

|  |
| --- |
| **CLASSE II** |
| DISCIPLINA:**EDUCAZIONE FISICA** |
| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Consapevolezza ed espressione culturale. |
| NUCLEO FONDANTE | ABILITÁ | CONOSCENZE |
| **IL CORPO E LE FUNZIONI SENSOPERCETTIVE** | * Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso.
 | Flessioni, piegamenti, estensioni, circonduzioni, oscillamenti, rotazioni, piegamenti. Andature, corsa, salti, strisciare, rotolare, trasportare, spingere, tirare, lanciare, palleggiare. Eseguire percorsi, staffette. Esercizi di equilibrio statico.  |
| **IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA’ COMUNICATIVA** | * Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d’animo, emozioni e sentimenti.
 | Esecuzione di semplici sequenze di movimento o semplici coreografie.Riconoscimento e riproduzione di semplici sequenze con il proprio corpo e con attrezzi. |
| **IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO** | * Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.
 | Orientamento del proprio corpo con riferimento alle principali coordinate spaziali (destra, sinistra, davanti…) e temporali (prima, dopo durante…). Organizzare la propria posizione nello spazio in rapporto a oggetti e persone. |
| **IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY** | * Identificare l’importanza delle regole per giochi e sport, rispettandole.
 | Giochi motori tradizionali, individuali, di gruppo. |
| **SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE** | * Utilizzare spazi e attrezzature in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni.
 | Alcune norme generali di prevenzione. |