|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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. |