

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2.nda

ITALIANO

1. ASCOLTARE E PARLARE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare e comprendere informazioni e consegne 2. Ascoltare e comprendere racconti individuandone gli elementi 3. Comprendere e riproporre regole di giochi appresi ed istruzioni relative ad attività svolte 4. Interagire in una conversazione con interventi pertinenti prestando attenzione alla comunicazione degli altri 5. Raccontare esperienze personali e storie ascoltate o lette, rispettando l'ordine logico e cronologico seguendo una traccia fornita o con l'aiuto di domande
2. LEGGERE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere scorrevolmente ad alta voce, rispettando le pause, ed in modo silenzioso brevi testi di diverso tipo (storie, descrizioni, istruzioni, filastrocche, poesie) 2. Nei testi letti individuare le informazioni essenziali esplicitamente espresse e la funzione del testo.
3. SCRIVERE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere autonomamente, con l'aiuto di domande guida, di immagini, di una traccia, brevi testi narrativa, descrizioni, regole e istruzioni, poesie e filastrocche, 2. Riconoscere e usare correttamente le convenzioni ortografiche
4. RIFLETTERE SULLA LINGUA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere alcune parti variabili del discorso: nomi, articoli, aggettivi qualificativi e verbi (passato, presente e futuro) 2. Ampliare il vocabolario di base attraverso la ricerca di sinonimi e parole nuove. 3. Riconoscere il gruppo del soggetto ed il gruppo del predicato in semplici frasi

ARTE E IMMAGINE

1. Percettivo visivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere forme e colori: segno, linea, colori caldi e freddi, scale cromatiche 2. Riconoscere nella realtà e in rappresentazioni relazioni spaziali, rapporto verticale, orizzontale, figure e contesti spaziali 3. Verbalizzare le emozioni e le impressioni prodotte da immagini statiche e in movimento
2. Leggere	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discriminare elementi generali e particolari in una foto-immagine; 2. Individuare nella realtà e nella rappresentazione elementi decorativi ricorrenti 3. Riconoscere gli elementi che caratterizzano il fumetto (onomatopee, nuvolette, caratteri grafici...) e decodificare semplici storie e fumetti 4. Cogliere alcuni elementi che contraddistinguono il linguaggio delle immagini (campo, piani...) attraverso foto e/o visione di film 5. Operare un primo riconoscimento di alcuni importanti monumenti presenti nel proprio territorio.
3. Produrre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare in modo sempre più sicuro carta, forbici, colla 2. Migliorare l'uso di matite, pastelli a cera, pennarelli e tempere 3. Utilizzare la rappresentazione iconica per raccontare, esprimersi ed illustrare 4. Produrre elementi decorativi 5. Rappresentare la figura umana in movimento 6. Usare gli elementi del linguaggio visivo (il segno, la linea, il colore, lo spazio) a fini espressivi e per stabilire relazioni tra i personaggi e con l'ambiente che li circonda

	7. Modellare materiali plastici diversi (argilla, cartapesta, pastasale...) a fini espressivi 8. Utilizzare il programma "Paint" per realizzare immagini al computer
--	--

MUSICA

1. Esecuzione e produzione	1. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre e riprodurre fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. 2. Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali in relazione ai diversi parametri sonori.
2. Fruizione consapevole	1. Riconoscere gli elementi di base all'interno di un brano musicale. 2. Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli in azione motoria e segno grafico.

CORPO, MOVIMENTO E SPORT

1. Il corpo e le funzioni senso percettive	1. Riconoscere e denominare le parti del corpo su se stesso e sugli altri; 2. Rappresentare graficamente la figura umana ; 3. Riconoscere e classificare le informazioni provenienti dagli organi di senso
2. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	1. Migliorare l'utilizzo degli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, ecc.) in forma singola, a coppie, in gruppo 2. Controllare le condizioni di equilibrio del proprio corpo. 3. Collocarsi in posizione diverse rispetto a sé e agli altri 4. Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio e tempo
3. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	1. Eseguire semplici composizioni e/o progressioni motorie, utilizzando una gamma di codici espressivi 2. Saper mimare usando il corpo in modo espressivo e creativo.
4. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	1. Ricordare ed utilizzare in modo corretto le modalità esecutive dei giochi proposti 2. Migliorare la collaborazione con i compagni sostenendoli quando la situazione lo richieda. 3. Confrontarsi lealmente con i compagni nei giochi di squadra. 4. Accettare di perdere in una gara.
5. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere	1. utilizza in modo appropriato oggetti ed attrezzature e riconosce la pericolosità di un loro uso improprio o inadeguato 2. Conosce i comportamenti da adottare in alcune situazioni di emergenza a scuola. 3. Esprime sensazioni di benessere legate ad alcune attività ludico-motorie

INGLESE

1. Ricezione orale (ascolto)	1. Comprendere semplici istruzioni 2. Comprendere il senso globale di parole e semplici frasi apprese oralmente 3. Ascoltare per identificare immagini familiari
2. Ricezione scritta (lettura)	1. Comprendere in forma scritta le parole ascoltate 2. Leggere parole note 3. Leggere per abbinare parole e immagini

3. Interazione orale	1. Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose
4. Produzione scritta	1. Copiare semplici frasi e scrivere parole attinenti alle attività svolte in classe

MATEMATICA

1. Numeri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contare in senso progressivo e regressivo entro il 100 2. Contare, confrontare e ordinare oggetti, raggruppamenti di oggetti ed eventi entro il 100 3. Leggere e scrivere i numeri naturali sia in cifre che a parole entro il ; 4. Eseguire addizioni e sottrazioni di difficoltà superiore (più addendi, con prestito...) 5. Eseguire semplici operazioni del tipo : doppio/metà, triplo/un terzo. 6. Conoscere e applicare la proprietà commutativa dell'addizione; 7. Saper costruire le tabelline della moltiplicazione; 8. Eseguire semplici moltiplicazioni 9. Comprendere e usare i numeri e le operazioni per risolvere problemi legati alla vita quotidiana
2. Spazio e figure	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati: sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori) 2. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. 3. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. 4. Progettare e costruire oggetti con forme semplici.
3. Relazioni, misure, dati e previsioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Classificare oggetti, figure, numeri in base ad una data proprietà e, viceversa, indicare una proprietà che spieghi una data classificazione: 2. Ordinare elementi in base ad un criterio assegnato e riconoscere ordinamenti dati. 3. Utilizzare semplici rappresentazioni per esprimere relazioni. 4. Misurare grandezze utilizzando unità arbitrarie e rappresentarle graficamente. 5. Fare osservazioni su un insieme di dati ed identificare la modalità più frequente.
4. Problemi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare l'obiettivo da raggiungere sia nel caso di problemi proposti dall'insegnante, sia nel vivo di una situazione problematica in cui occorre porsi con chiarezza il problema da risolvere. 2. Concatenare le azioni necessarie alla soluzione (azioni concrete, disegni, calcoli) in un processo risolutivo 3. Rappresentare in modi diversi (verbali, iconici ed infine anche simbolici) una situazione problematica 4. Individuare e collegare le informazioni utili alla soluzione, ricavandole dal testo o dal contesto della situazione problematica. 5. Esporre in modo chiaro con parole e graficamente il procedimento risolutivo seguito ed individuare altri eventuali procedimenti. 6. Risolvere problemi con le addizioni, le sottrazioni e le moltiplicazioni

SCIENZE

1. SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI

1. Riconoscere i solidi, i liquidi, i gas nell'esperienza di ogni giorno
2. Sperimentare e documentare alcune trasformazioni elementari dei materiali (vino, latte, olio aromatizzato, creta, carta, plastica, farina..)
3. Utilizzare semplici strumenti per l'osservazione, la rilevazione e la registrazione dei dati
4. Cogliere le differenze tra la situazione precedente e quella successiva all'esperienza
Verbalizzare le esperienze compiute evidenziando i cambiamenti avvenuti

2. OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO- L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

1. Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque cogliendone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi
2. Correlare la variabilità e la periodicità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) con l'ambiente
3. Acquisire familiarità con la periodicità dei fenomeni celesti (giorno/notte, percorsi del sole, fasi della luna, stagioni, ecc)
4. Riconoscere la diversità dei viventi (intraspecifica e interspecifica), differenze/somiglianze tra piante, animali, altri organismi.
Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale e coglierne le prime relazioni.

TECNOLOGIE

ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO

1. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.
2. Prevedere lo svolgimento ed il risultato di semplici processi in contesti conosciuti.
3. Distinguere e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.
4. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.
5. Conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.

STORIA

1. Organizzazione delle informazioni	<ol style="list-style-type: none">1. Cogliere la durata temporale di azioni quotidiane, processi della vita personale e familiare, esperienze vissute nel presente e nel recente passato.2. Conoscere l'uso di alcuni strumenti convenzionali di uso comune per la misurazione e periodizzazione del tempo (orologio, calendario, etc.)
2. Uso dei documenti	<ol style="list-style-type: none">1. Distinguere vari tipi di fonte storica, confrontarli e interpretarli.2. Utilizzare documenti e testimonianze per ricostruire la propria storia personale
3. Strumenti concettuali e conoscenze	<ol style="list-style-type: none">1. Avviare la costruzione di concetti fondamentali della storia: (es. modi di abitare, modi di vestirsi, modi di nutrirsi ...)2. Individuare analogie e differenze tra gli elementi studiati, nel presente e il passato recente (al tempo dei genitori, al tempo dei nonni)
4. Produzione	<ol style="list-style-type: none">1. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

GEOGRAFIA

1. Orientamento	1. realizzare un percorso nello spazio conosciuto con l'aiuto di punti di riferimento
2. Carte mentali	1. Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto, rispetto a diversi punti di riferimento
3. Linguaggi della geo-graficità	1. Leggere immagini e semplici piante relative allo spazio circostante. 2. Costruire una semplice mappa di uno spazio conosciuto.
4. Paesaggio	1. Riconoscere gli elementi fisici e antropici nel proprio territorio

RELIGIONE CATTOLICA

1. Dio e l'uomo	1. Riconoscere la Chiesa come un grande famiglia aperta a tutti e che vive ancora oggi il messaggio di Gesù. 2. Riconoscere che la vicenda umana di Gesù non appartiene al regno della fantasia, individuando gli elementi essenziali relativi all'ambiente in cui Gesù è vissuto
2. La Bibbia e le altre fonti	1. Ascoltare, leggere e saper riferire alcuni racconti della Bibbia fondamentali, che riguardano la Creazione il Natale e la Pasqua.
3. Il linguaggio religioso	1. Scoprire la storia e l'importanza di alcuni simboli e gesti religiosi legati alla festa del Natale e della Pasqua.
4. I valori etici e religiosi	1. Comprendere lo stare insieme come elemento caratteristico della comunità cristiana e della comunità scuola