

# A.S. 2023/2024

## OBIETTIVI PRIMO QUADRIMESTRE CLASSE SECONDA

MATERIA	OBIETTIVI
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprendere le consegne verbali e brevi testi ascoltati cogliendone i contenuti salienti.</li><li>- Leggere in modo scorrevole parole e brevi testi.</li><li>- Scrivere parole e frasi rispettando le convenzioni ortografiche conosciute.</li><li>- Applicare le regole grammaticali conosciute nella lingua orale e scritta.</li></ul>
STORIA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Riconoscere la ciclicità e la durata in fenomeni regolari.</li><li>- Riconoscere gli effetti dello scorrere del tempo su cose e persone cogliendone i cambiamenti e le persistenze.</li></ul>
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Distinguere elementi naturali e antropici di un paesaggio.</li><li>- Individuare e descrivere gli elementi che caratterizzano un paesaggio.</li></ul>
ARTE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare colori, materiali e tecniche diversi per realizzare prodotti vari.</li><li>- Sperimentare strumenti e tecniche diverse, per realizzare prodotti grafici e pittorici per esprimere sensazioni ed emozioni .</li></ul>
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saper leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri entro il 100.</li><li>- Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</li><li>- Riconoscere, rappresentare e risolvere semplici problemi con le operazioni conosciute.</li></ul>
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Riconoscere e descrivere le diverse caratteristiche dell'acqua.</li><li>- Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali.</li></ul>
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Riconoscere i diversi materiali e le loro proprietà.</li><li>- Realizzare oggetti con materiali diversi seguendo semplici istruzioni.</li></ul>
INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare il computer nelle sue funzioni di base.</li><li>- Utilizzare abilità strumentali in funzione ludica e creativa.</li></ul>
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ascoltare e comprendere frasi ed eseguire istruzioni legate ad ambiti semantici noti.</li><li>- Leggere e comprendere istruzioni, frasi e brevi testi accompagnati da supporti visivi.</li><li>- Scrivere parole e completare semplici frasi utilizzando strutture note.</li><li>- Comprendere e rispondere oralmente a domande legate ad ambienti semantici noti utilizzando il lessico e le strutture grammaticali conosciute anche accompagnati da supporti visivi.</li></ul>
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Discriminare, descrivere eventi sonori.</li><li>- Discriminare, descrivere e riprodurre eventi sonori.</li></ul>
EDUCAZIONE MOTORIA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Riprodurre gli schemi motori di base.</li><li>- Gestire azioni motorie diverse nello spazio attraverso l'apprezzamento delle traiettorie, delle distanze e dei ritmi esecutivi.</li></ul>
EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Promuovere il rispetto verso l'ambiente e la natura.</li><li>- Riconoscere i principi di solidarietà, uguaglianza e diversità.</li></ul>

## OBIETTIVI SECONDO QUADRIMESTRE CLASSE SECONDA

MATERIA	OBIETTIVI
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipare a scambi comunicativi rispettando il proprio turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.</li> <li>- Leggere in modo scorrevole e comprendere brevi testi cogliendone i contenuti salienti.</li> <li>- Formulare pensieri e scriverli in ordine logico e rispettando le principali convenzioni ortografiche.</li> <li>- Applicare le regole grammaticali conosciute nella lingua orale e scritta.</li> </ul>
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere gli strumenti convenzionali di misurazione del tempo (calendario, orologio).</li> <li>- Conoscere e utilizzare le fonti per porsi domande e ricostruire la propria storia personale.</li> </ul>
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare gli indicatori spaziali per descrivere spazi e percorsi.</li> <li>- Leggere una semplice mappa.</li> </ul>
ARTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare colori, materiali e tecniche diversi per realizzare prodotti vari.</li> <li>- Rappresentare lo schema corporeo completo.</li> </ul>
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</li> <li>- Riconoscere, rappresentare e denominare le principali figure geometriche.</li> <li>- Riconoscere, rappresentare e risolvere semplici problemi con le operazioni conosciute.</li> </ul>
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizzare e distinguere le caratteristiche e le funzioni delle piante.</li> <li>- Osservare e comprendere gli elementi della realtà.</li> </ul>
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>- Osservare e riconoscere nell'ambiente elementi di tipo artificiale e naturale.</li> </ul>
INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare diversi software didattici per disegnare.</li> <li>- Risolvere semplici situazioni problematiche utilizzando il pensiero computazionale, attraverso un approccio costruttivo, partecipativo, ludico e creativo.</li> </ul>
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare e comprendere frasi ed eseguire istruzioni legate ad ambiti semantici noti.</li> <li>- Leggere e comprendere istruzioni, frasi e brevi testi accompagnati da supporti visivi.</li> <li>- Scrivere parole e completare semplici frasi utilizzando strutture note.</li> <li>- Comprendere e rispondere oralmente a domande legate ad ambienti semantici noti utilizzando il lessico e le strutture grammaticali conosciute anche accompagnati da supporti visivi.</li> </ul>
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discriminare, descrivere eventi sonori.</li> <li>- Discriminare, descrivere e riprodurre eventi sonori.</li> </ul>
EDUCAZIONE MOTORIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</li> <li>- Partecipare a situazioni ludico-motorie rispettando le regole dei giochi.</li> </ul>
EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere la necessità di rispettare le regole nei contesti sociali di vita quotidiana.</li> <li>- Utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante.</li> </ul>