

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO – EDUCATIVA

CLASSE 2

INFORMATICA

1° QUADRIMESTRE

**COMPETENZE INDICAZIONI NAZIONALI**

1. Riconosce e identifica nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale
2. Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione principale e la struttura e spiegandone il funzionamento.
3. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione, ne fa un uso adeguato a ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi
4. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

**Competenza 1)**

Esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.

ABILITA'

Classificare i materiali in base alle Caratteristiche.

CONOSCENZE

Le proprietà dei materiali più comuni.

**Competenza 2)**

Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza

ABILITA'

Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire agli altri.

CONOSCENZE

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.  
Descrive la funzione principale e la struttura di semplici oggetti e ne spiega il funzionamento.

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO – EDUCATIVA

CLASSE 2

INFORMATICA

2° QUADRIMESTRE

COMPETENZE INDICAZIONI NAZIONALI

1. Riconosce e identifica nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale
2. Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione principale e la struttura e spiegandone il funzionamento.
3. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione, ne fa un uso adeguato a ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi
4. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

**Competenza 3)**

Impiega le TIC e i loro principali linguaggi multimediali.

ABILITA'	CONOSCENZE
Conoscere le parti costitutive del computer.	I principali termini inerenti la tecnologia informatica.
Conoscere le principali procedure di utilizzo del computer.	Le parti costitutive del computer e le principali procedure del suo utilizzo.
	Utilizzo di alcuni software didattici.

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO – EDUCATIVA

CLASSE 2

EDUCAZIONE MOTORIA

1° QUADRIMESTRE

**COMPETENZE INDICAZIONI NAZIONALI**

- 1.L'alunno 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.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.
- 3.Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- 4.Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- 5.Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- 6.Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- 7.Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle

**Competenza 1)**

Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali

ABILITA'	CONOSCENZE
Muoversi in modo coordinato e con agilità.	Conoscere, riconoscere e denominare le varie parti del corpo.
Utilizzare in modo efficace la motricità fine.	Attività in classe per lo sviluppo di capacità fino-motorie .
Adeguare il movimento al tempo, allo spazio, al ritmo.	Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
Muoversi controllando la lateralità.	Giochi individuali e a coppie per discriminare la destra dalla sinistra.
Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per esprimere emozioni e situazioni.	Giochi e attività di espressività corporea.

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO – EDUCATIVA

CLASSE 2

EDUCAZIONE MOTORIA

2° QUADRIMESTRE

**COMPETENZE INDICAZIONI NAZIONALI**

- 1.L'alunno 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.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.
- 3.Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- 4.Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- 5.Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- 6.Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- 7.Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle

**Competenza 2)**

Partecipa in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole.

ABILITA'	CONOSCENZE
Comprendere e rispettare le indicazioni e le regole delle attività motorie.	Utilizzare abilità motorie a coppie e in gruppo.
Adeguare il proprio movimento ai ritmi ed alle capacità degli altri.	Giochi, percorsi e circuiti in cui siano presenti schemi motori di base.
Interagire con gli altri valorizzando le diversità.	Esecuzione di giochi collettivi rispettando le regole e le potenzialità altrui.
Cooperare all'interno di un gruppo.	Giochi di socializzazione.

