



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo

**FUTURA**



**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Ministero  
dell'Istruzione e  
del Merito

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VIALE LIBERTA'**

Scuole dell' Infanzia "C. Corsico" - "S. Maria delle Vigne"

Scuole Primarie "E. De Amicis" - "A. Botto"

Scuola Secondaria di Primo Grado "G. Robecchi"

Viale Libertà, 32 – 27029 Vigevano (PV) Tel. 0381/42464 - Fax 0381/42474

e-mail [pvic83100r@istruzione.it](mailto:pvic83100r@istruzione.it) - Pec: [pvic83100r@pec.istruzione.it](mailto:pvic83100r@pec.istruzione.it)

Sito internet: [www.icvialelibertavigevano.edu.it](http://www.icvialelibertavigevano.edu.it)

Codice Fiscale 94034000185

Codice Meccanografico: PVIC83100R



**PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE**

**SCUOLA PRIMARIA**

**CLASSI SECONDE**

**A.S. 2023-2024**

**COMPETENZE CHIAVE: denominatore comune della cittadinanza europea**

- 1. Comunicazione nella madrelingua**
- 2. Comunicazione nelle lingue straniere**
- 3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia**
- 4. Competenza digitale**
- 5. Imparare a imparare**
- 6. Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica**
- 7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità**
- 8. Consapevolezza ed espressione culturale**

**ITALIANO**  
**COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE	CONTENUTI
<b>INTERAGIRE NEGLI SCAMBI COMUNICATIVI UTILIZZANDO GLI STRUMENTI ESPRESSIVI E ARGOMENTATIVI</b>	1 - Ascoltare e comprendere istruzioni, consegne e testi, mantenendo la concentrazione e l'interesse. 2 - Esprimersi e comunicare oralmente intervenendo in modo pertinente e ordinato nelle conversazioni, raccontando esperienze personali in modo chiaro e comprensibile.	<b>Nucleo 1: Ascolto e parlato.</b> a - Formulare domande e dare risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. b - Ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati. c - Dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività ben conosciuti.	-Lettura di testi narrativi associando attività di comprensione sul contenuto e sulla forma del testo -Proporre giochi per favorire la conoscenza, la fiducia reciproca, la valorizzazione di sé -Invitare a parlare di esperienze relative alla lettura dei libri -Condurre conversazioni considerando punti di vista diversi -Centrare l'attenzione sugli elementi fantastici, presenti nel racconto ascoltato mettendoli in relazione con il corrispettivo reale -Condurre una discussione collettiva per decidere un'attività di classe da svolgere.

<p><b>LEGGERE E COMPRENDERE TESTI SCRITTI DI VARIO GENERE</b></p>	<p>1 - Leggere e comprendere parole, frasi e testi di diversa tipologia riconoscendo l'idea centrale e ricavando informazioni.</p>	<p><b>Nucleo 2: Lettura.</b>  a - Leggere sia nella modalità silenziosa, sia ad alta voce, curandone l'espressione.  b - Leggere semplici testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e ricavando le informazioni principali (protagonista, personaggi, luogo, tempo, ecc.)  c - Memorizzare filastrocche e poesie.</p>	<p>- Proporre la lettura individuale di testi narrativi con l'identificazione dei fattori della narrazione.  -Invitare alla lettura individuale e collettiva, e successiva comprensione, di testi in prosa e in poesia, di particolare suggestione per immagini e messaggi morali.</p>
<p><b>PRODURRE E RIELABORARE TESTI DI VARIO TIPO, IN RELAZIONE A SCOPI DIVERSI</b></p>	<p>1- Esprimersi e comunicare per iscritto riconoscendo e riproducendo i diversi caratteri grafici, curando l'organizzazione della pagina e individuando le fondamentali convenzioni ortografiche.</p>	<p><b>Nucleo 3: Scrittura.</b>  a - Scrivere sotto dettatura, rispettando in particolar modo l'ortografia.  b - Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi, che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.  c - Produrre e/o rielaborare semplici testi di vario tipo.</p>	<p>-Dettati di frasi e di brevi testi.  -Rielaborazione di conversazioni, spiegazioni e di esperienze di classe sia orale che scritta.  -Inventare storie collettive e individuali, con semplici descrizioni dei personaggi e degli animali.  -Proporre la descrizione di ambienti che appartengono all'esperienza vissuta.</p>

<p><b>RIFLETTERE SUL FUNZIONAMENTO DELLA LINGUA UTILIZZANDO CONOSCENZE E ABILITÀ GRAMMATICALI</b></p>	<p>1 - Cogliere regolarità morfo-sintattiche e caratteristiche del lessico. 2 - Arricchire progressivamente il lessico.</p>	<p><b>Nucleo 4: Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo.</b> a - Utilizzare le principali convenzioni ortografiche e morfologiche e sintattiche. b - Utilizzare i principali segni di interpunzione. c - Riconoscere alcune categorie grammaticali.</p>	<p>-Le difficoltà ortografiche. -L'accento. -L'apostrofo. -I segni di interpunzione. -Articoli, nomi, aggettivi qualificativi, verbi. -La frase.</p>
---	---	---	--

**INGLESE**  
**COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE	CONTENUTI
<b>COMPNDERE CIÒ CHE VIENE DETTO, LETTO O NARRATO DA ALTRI.</b>	1 - Comprendere istruzioni e espressioni di uso quotidiano.	<b>Nucleo 1: ASCOLTO (Listening)</b> a- Ascoltare e comprendere semplici frasi/parole inerenti ai giocattoli, alle parti del viso, al cibo, alle stanze della casa, agli indumenti.	<b>CONTENUTI</b> -Giocattoli, parti del viso, cibo, stanze della casa, indumenti.
<b>DIALOGARE O ARGOMENTARE UTILIZZANDO LESSICO E STRUTTURE LINGUISTICHE NOTE.</b>	1 - Interagire con altri per riferire, presentarsi e giocare utilizzando espressioni, correttamente pronunciate. 2 - Riprodurre semplici canzoni o filastrocche.	<b>Nucleo 2: PARLATO (Speaking)</b> a-Pronunciare semplici parole/frasi inerenti ai giocattoli, alle parti del viso, al cibo, alle stanze della casa, agli indumenti.	<b>CONTENUTI</b> -Giocattoli, parti del viso, cibo, stanze della casa, indumenti.
<b>LEGGERE RISPETTANDO I SUONI E COMPREDENDO CIÒ CHE SI STA LEGGENDO.</b>	1 - Comprendere il contenuto di semplici frasi e brevi messaggi scritti, riconoscendo parole utilizzate oralmente.	<b>Nucleo 3: LETTURA (Reading)</b> a-Leggere semplici parole inerenti agli argomenti trattati nel libro.	<b>CONTENUTI</b> -Giocattoli, parti del viso, cibo, stanze della casa, indumenti.

**MATEMATICA**  
**COMPETENZA MATEMATICA - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

<b>COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ SPECIFICHE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>CONTENUTI</b>
<b>UTILIZZARE LE PROCEDURE DEL CALCOLO ARITMETICO SCRITTO E MENTALE CON I NUMERI NATURALI.</b>	1 - Comprendere, descrivere e rappresentare la realtà utilizzando il linguaggio e i simboli della matematica. 2 - Calcolare comprendendo il valore e il significato delle operazioni e verificandone la corretta esecuzione.	<b>Nucleo 1: Numeri.</b> a - Conoscere numeri naturali fino al 100. b - Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambio e le moltiplicazioni ad una cifra. c - Avvio al concetto di divisione.	-Numeri entro il 100. -Unità, decina e centinaio. -Operazioni con strumenti e tecniche diverse. -Le tabelline. -Divisione (raggruppamento e distribuzione). -Numeri pari e dispari.

<p><b>CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, EFFETTUARE MISURAZIONI DI GRANDEZZE COMUNI.</b></p>	<p>1 - Riconoscere le figure geometriche.</p>	<p><b>Nucleo 2: Spazio e misure.</b>  a - Riconoscere le principali figure geometriche del piano e dello spazio.  b - La simmetria.  c - Utilizzare unità di misura.</p>	<p>-Figure solide e piane.  -Linee.  -L'euro.</p>
<p><b>UTILIZZARE RAPPRESENTAZIONI DI DATI ADEGUATE E USARLE PER RICAVARE INFORMAZIONI ED EFFETTUARE VALUTAZIONI DI PROBABILITÀ DI EVENTI.</b></p>	<p>1 -Riconoscere e risolvere semplici problemi e raccogliere dati rappresentandoli graficamente.</p>	<p><b>Nucleo 3: Relazioni, dati e previsioni.</b>  a - Comprendere e analizzare il testo di un problema matematico e indicarne le strategie di risoluzione.</p>	<p>-La raccolta di dati e la rappresentazione simbolica.  -Problemi con le operazioni presentate.</p>

**SCIENZE**

**COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE	CONTENUTI
<p><b>OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTÀ NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA.</b></p>	<p>1 - Osservare, descrivere elementi e fenomeni della realtà attraverso i sensi.</p>	<p><b>Nucleo 1: L'uomo, i viventi e l'ambiente.</b>                      a - Conoscere varietà di forme e trasformazioni nelle piante familiari.                      b - Conoscere varietà di forme e di comportamento negli animali.</p>	<p>-I viventi e i non viventi.</p>
<p><b>PROBLEMATIZZARE LA REALTÀ OSSERVATA, FORMULARE IPOTESI E VERIFICARNE L'ESATTEZZA CON SEMPLICI ESPERIMENTI.</b></p>	<p>1 - Sperimentare, mediante l'impiego delle funzioni sensoriali e di semplici strumenti e materiali, le reazioni e le trasformazioni.</p>	<p><b>Nucleo 2: Osservare e sperimentare sul campo.</b>                      a - Sperimentare solidi, liquidi, gas nell'esperienza di ogni giorno.</p>	<p>-I solidi, i liquidi e gli aeriformi.</p>



**TECNOLOGIA**  
**COMPETENZE DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO. COMPETENZA DIGITALE - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE	CONTENUTI
<b>OSSERVARE E REALIZZARE LA REALTÀ TECNICA IN RELAZIONE ALL'UOMO E ALL'AMBIENTE.</b>	1 - Individuare la struttura di semplici oggetti, descriverli, analizzarne le proprietà, le funzioni e le modalità d'uso.	<b>Nucleo 1: Vedere e osservare.</b> a - Conoscere i materiali e le caratteristiche di un oggetto e delle parti che lo compongono.	-Osservare oggetti, le caratteristiche e le parti che li compongono.
<b>CONOSCERE E UTILIZZARE LE PIÙ COMUNI TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE.</b>	1 - Sperimentare strumenti di lavoro sia manuali sia digitali, comprendendone i meccanismi di funzionamento.	<b>Nucleo 2: Prevedere e immaginare, intervenire e trasformare.</b> a - Conoscere le parti del computer e la loro funzione.	-Rappresentazione delle procedure di accensione e spegnimento di un computer. -Avviare e chiudere programmi da utilizzare. -Regole da rispettare in laboratorio.

**STORIA****COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- GEOGRAFIA E USO UMANO DEL TERRITORIO - Racc. UE 18/12/2006****CLASSE SECONDA**

<b>COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ SPECIFICHE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>CONTENUTI</b>
<b>RICAVARE INFORMAZIONI DALL'ANALISI DI VARI TIPI DI FONTI.</b>	1 - Percepire le diverse temporalità. 2 - Confrontare il passato con il presente.	<b>Nucleo 1: Uso delle fonti.</b> a - Usare e distinguere fonti di vario genere che testimoniano eventi della storia personale e familiare.	-I diversi tipi di fonti.
<b>STABILIRE RELAZIONI TRA I FATTI STORICI.</b>	1 - Sperimentare i concetti di causa- effetto, di successione cronologica e contemporaneità. 2 - Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari.	<b>Nucleo 2: Organizzazione delle informazioni.</b> a - Individuare rapporti di causa- effetto tra fatti e situazioni. b - Riconoscere relazioni di successione e contemporaneità. c - Conoscere i cicli temporali.	-Il concetto di tempo; gli indicatori temporali della successione: prima, adesso, dopo, poi, infine; la linea del tempo; passato, presente e futuro. -Il calendario, la giornata, la settimana, i mesi, le stagioni, l'orologio.

## GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- GEOGRAFIA E USO UMANO DEL TERRITORIO - Racc. UE 18/12/2006

### CLASSE SECONDA

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE	CONTENUTI
<b>LEGGERE LA REALTÀ GEOGRAFICA ED ORIENTARSI NELLO SPAZIO UTILIZZANDO PUNTI DI RIFERIMENTO.</b>	1 - Orientarsi, rappresentare e descrivere lo spazio utilizzando punti di riferimento e indicatori topologici.	<b>Nucleo 1: Orientamento-linguaggio delle geo-graficità.</b> a - Utilizzare organizzazioni spaziali ed elementi dello spazio vissuto b - Leggere e usare simboli e legende.	-Indicatori spaziali. -Simboli e legende.
<b>INDIVIDUARE GLI ELEMENTI FISICI E ANTROPICI CHE CARATTERIZZANO I VARI PAESAGGI.</b>	1 - Osservare il territorio e i paesaggi geografici attraverso l'esplorazione diretta e indiretta e cogliendo gli elementi che caratterizzano un ambiente.	<b>Nucleo 2: Paesaggio.</b> a - Distinguere elementi naturali e antropici dei paesaggi.	- <b>Gli ambienti e i loro elementi.</b>

**ARTE IMMAGINE**

**COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- GEOGRAFIA E USO UMANO DEL TERRITORIO - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

<b>COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ SPECIFICHE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>CONTENUTI</b>
<b>LEGGERE, COMPRENDERE E DESCRIVERE IMMAGINI APPARTENENTI AL LINGUAGGIO FIGURATO E AL PATRIMONIO ARTISTICO-CULTURALE</b>	1 - Esprimere e comunicare attraverso i linguaggi figurativi emozioni, stati d'animo, conoscenze utilizzando tecniche adeguate.	<b>Nucleo 1: Osservare e leggere immagini.</b> a - Lettura e descrizione di immagini.	-Semplici immagini di opere d'arte.
<b>REALIZZARE PRODUZIONI DI VARIO TIPO, UTILIZZANDO TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI DIVERSI.</b>	1 - Sperimentare e rielaborare forme espressive di diverso tipo con molteplici tecniche, materiali e strumenti.	<b>Nucleo 2: Esprimersi e comunicare.</b> a - Tecniche espressive grafiche, pittoriche e plastiche.	-Utilizzo di materiali non convenzionali per produzione creativa.

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- GEOGRAFIA E USO UMANO DEL TERRITORIO - Racc. UE 18/12/2006

CLASSE SECONDA

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE	CONTENUTI
<b>ASCOLTARE E ANALIZZARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI</b>	1 - Ascoltare e comprendere brevi sequenze sonore e brani musicali di vario genere, riconoscendo le caratteristiche fondamentali del suono ed esprimendo le emozioni provate.	<b>Nucleo 1: Ascolto</b> a - Ascoltare e discriminare suoni naturali e suoni tecnologici. b - Rappresentare in forma grafica, con la parola o il movimento, i suoni ascoltati.	-Riconosciamo nei brani musicali le nostre emozioni. -Riproduciamo graficamente semplici brani musicali.
<b>UTILIZZARE IL LINGUAGGIO MUSICALE AI FINI ESPRESSIVI E COMUNICATIVI</b>	1 - Utilizzare il corpo, la voce, gli strumenti e gli oggetti in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi.	<b>Nucleo 2: Produzione</b> a - Usare oggetti sonori, la propria voce o il proprio corpo per riprodurre eventi musicali o per accompagnare i canti.	-Creiamo e riproduciamo musica con strumenti diversi (movimenti corporei, oggetti musicali non convenzionali).

**SCIENZE MOTORIE**

**COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE	CONTENUTI
<p><b>ACQUISIRE GLI SCHEMI MOTORI DI BASE E UTILIZZARLI CORRETTAMENTE IN RELAZIONE ALLO SPAZIO, AL TEMPO, NEL RISPETTO DI SÉ E DEGLI ALTRI</b></p>	<p>1 - Padroneggiare schemi motori di base in situazioni diverse.                      2 - Esprimersi attraverso modalità proprie del linguaggio corporeo.                      3 - Conoscere il proprio corpo e le sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.</p>	<p><b>Nucleo 1: Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.</b>                      a - Gli schemi motori più comuni e le loro possibili combinazioni.</p>	<p>-Circuiti e percorsi sui diversi schemi motori.                      -Giochi sulla combinazione motoria con l'ausilio di piccoli attrezzi.                      -Percorsi, giochi e circuiti per l'ampliamento delle capacità coordinative.                      -Esplorazione delle proprie capacità di espressione corporea.</p>
<p><b>COMPRENDERE ALL'INTERNO DELLE VARIE OCCASIONI DI GIOCO E DI SPORT IL VALORE DELLE REGOLE E L'IMPORTANZA DI RISPETTARLE</b></p>	<p>1 - Saper rispettare le regole degli sport praticati.</p>	<p><b>Nucleo 2: Il gioco, lo sport, il fair play.</b>                      a - Comportamenti utili ad evitare situazioni di pericolo per sé e per gli altri.                      b - Le regole della competizione sportiva; accettare la sconfitta con equilibrio, vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti di chi ha perso.</p>	<p>-Le regole della palestra.                      -Giochi di squadra.</p>



**RELIGIONE CATTOLICA**

**COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- GEOGRAFIA E USO UMANO DEL TERRITORIO - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE	CONTENUTI
<p><b>RIFLETTERE SU DIO CREATORE DEL MONDO, DELLA VITA E PADRE DI OGNI UOMO</b></p>	<p>1 - Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali tra cui gli episodi chiave dei racconti evangelici. 2-Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del "Padre Nostro".</p>	<p>a -La grande missione di Gesù. b-La predicazione di Gesù in gesti e parole.</p>	<p>-Storia di alcuni personaggi del Vangelo che cambiano vita dopo l'incontro con Gesù. <i>-Gli insegnamenti di Gesù: l'amore e il perdono.</i> -Parabole e miracoli. -I primi amici di Gesù: gli apostoli. <i>-La preghiera cristiana: il Padre Nostro.</i></p>
<p><b>IDENTIFICARE NELLA CHIESA LA COMUNITÀ DI COLORO CHE CREDONO IN GESÙ</b></p>	<p>1 -Riconoscere che l'amicizia e la solidarietà sono alla base della convivenza umana. 2-Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnata da Gesù.</p>	<p>a -La storia di uomini e donne che hanno deciso di rispondere alla chiamata di Gesù. b -La Chiesa come comunità di persone che testimoniano il Vangelo.</p>	<p>-San Francesco d'Assisi, San Martino, Madre Teresa di Calcutta. -I testimoni di Gesù risorto. -I credenti. -I cristiani ieri e oggi.</p>
<p><b>SCOPRIRE LA BIBBIA COME IL LIBRO PER CRISTIANI ED EBREI E DISTINGUERLA DA ALTRE TIPOLOGIE DI TESTI</b></p>	<p>1 - Comprendere che la Bibbia è il testo sacro per cristiani ed ebrei.</p>	<p>a - Conoscere alcuni episodi tratti dai Vangeli.</p>	<p>-Preghiere nel mondo: accenni alla religione ebraica e musulmana.</p>



<b>RICONOSCERE IL VALORE DELLA FESTA</b>	<p>1 - Scoprire il profondo significato dei segni cristiani del Natale.</p> <p>2 - Comprendere che la Pasqua rappresenta la vittoria di Gesù sulla morte attraverso la risurrezione.</p>	<p>a - Il tempo di Avvento.</p> <p>b - La Settimana Santa ieri e oggi.</p> <p>c - La Pasqua di Gesù ieri e oggi.</p>	<p>-Il significato del Natale e i segni della tradizione cristiana nel proprio ambiente.</p>
--	--	--	--

I contenuti evidenziati **in verde** si riferiscono al curriculum **di Educazione Civica**

**COMPETENZA CHIAVE: IMPARARE A IMPARARE - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE
<b>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Rispondere a domande su un testo o su un video.</li> <li>2 Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</li> <li>3 Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</li> <li>4 Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.</li> </ol>	<p>a – Comprendere un testo o un video.</p> <p>b – Utilizzare schemi tabelle o altre tecniche di memorizzazione.</p>
<b>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Leggere e ricavare informazioni da semplici grafici e tabelle.</li> <li>2 Costruire grafici e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</li> </ol>	<p>a – Applicare strategie di studio, con l'aiuto dell'insegnante.</p>
<b>ORGANIZZARE IL PROPRIO APPRENDIMENTO, INDIVIDUANDO, SCEGLIENDO ED UTILIZZANDO VARIE FONTI E VARIE MODALITÀ DI INFORMAZIONE E DI FORMAZIONE (FORMALE, NON FORMALE ED INFORMALE), ANCHE IN FUNZIONE DEI TEMPI DISPONIBILI, DELLE PROPRIE STRATEGIE E DEL PROPRIO METODO DI STUDIO E DI LAVORO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Con l'aiuto dell'insegnante, ricavare e selezionare informazioni da fonti diverse.</li> <li>2 - Pianificare il proprio lavoro con l'aiuto dell'insegnante.</li> </ol>	<p>a - Mantenere l'attenzione sul compito per i tempi necessari.</p> <p>b – Organizzare il materiale necessario.</p>

**COMPETENZA CHIAVE: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ - Racc. UE 18/12/2006**

**CLASSE SECONDA**

COMPETENZE DISCIPLINARI	ABILITÀ SPECIFICHE	CONOSCENZE
<b>EFFETTUARE VALUTAZIONI RISPETTO ALLE INFORMAZIONI, AI COMPITI, AL PROPRIO LAVORO, AL CONTESTO</b>	1 - Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. 2 - Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. 3 - Formulare proposte di lavoro o di gioco.	a – Chiedere la parola e aspettare il proprio turno. b – Ascoltare gli interventi degli altri. c – Intervenire con osservazioni coerenti.
<b>ASSUMERE E PORTARE A TERMINE COMPITI E INIZIATIVE</b>	1 - Assumere gli impegni affidati e portarli a termine. 2 - Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.	a – Tabelle degli incarichi. b – Proposte di attività.

I contenuti evidenziati in verde si riferiscono al curriculum di **Educazione Civica**.

Il Coordinatore di Programmazione Classi seconde  
Ins. Cangiano Mariacolomba