



COMPLESSO SCOLASTICO INTERNAZIONALE

**GIOVANNI PAOLO II**

*Programma Annuale*

**ISTITUTO:** *Scuola Primaria*

**CLASSE:** 2

**AMBITO MATEMATICO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO**

**MATERIA:** *Matematica*

Area di competenza	Obiettivo di apprendimento
<b>NUMERI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali entro il centinaio rappresentandoli sulla retta avendo consapevolezza della notazione posizionale;</li><li>– Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni in riga;</li><li>– Conoscere con sicurezza le tabelline fino a dieci;</li><li>– Eseguire semplici problemi con le quattro operazioni.</li></ul>
<b>SPAZIO E FIGURE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure solide e piane, riconoscere figure simmetriche con relativo asse, distinguere poligoni e non poligoni.</li></ul>
<b>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Leggere, rappresentare relazioni e dati con semplici schemi e tabelle; misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia strumenti convenzionali.</li></ul>

**MATERIA:** Scienze

Area di competenza	Obiettivo di apprendimento
<b>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Riconoscere i materiali più comuni e la loro provenienza;</li><li>– Individuare proprietà e caratteristiche di alcuni oggetti di uso comune;</li><li>– Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana.</li></ul>
<b>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Distinguere gli aspetti morfologici delle piante e degli animali;</li><li>– Comprendere l'importanza dell'elemento acqua;</li><li>– Cogliere e descrivere trasformazioni legate al ciclo vitale.</li></ul>
<b>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Analizzare, classificare e descrivere gli esseri viventi;</li><li>– Riconoscere e descrivere le caratteristiche di ambienti diversi;</li><li>– Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali;</li><li>– Conoscere il funzionamento del proprio corpo;</li><li>– Adottare comportamenti adeguati alla salvaguardia dell'ambiente e della propria salute.</li></ul>

**MATERIA:** Informatica

Area di competenza	Obiettivo di apprendimento
<b>CONOSCERE ED UTILIZZARE MODALITA' E PROCEDURE INFORMATICHE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Conoscere il Pc e le sue componenti essenziali;</li><li>– Distinguere hardware e software;</li><li>– Utilizzare i principali tipi di supporti digitali;</li><li>– Saper entrare in un semplice programma e utilizzarlo sotto forma di gioco.</li></ul>
<b>APPROCCIO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per riprodurre un disegno/percorso;</li><li>– Lettura, scrittura e realizzazione di algoritmi su carta a quadretti (Pixel Art).</li></ul>