



**DIREZIONE DIDATTICA STATALE GRAGNANO 2  
"Oreste Lizzadri"**

Via Vittorio Veneto, 18 – 80054 Gragnano (NA)

Tel. 0818012921 - C.M. NAEE142002 - C.F. 82008620633

sito web: [www.ddgragnano2.edu.it](http://www.ddgragnano2.edu.it)

e-mail: [naee142002@istruzione.it](mailto:naee142002@istruzione.it) pec: [naee142002@pec.istruzione.it](mailto:naee142002@pec.istruzione.it)



## **UNITÀ DI APPRENDIMENTO 2**

### **CLASSE 2<sup>a</sup>**

### **II BIMESTRE DICEMBRE/GENNAIO**

<b>Titolo</b>		
<b>Progetto interdisciplinare</b> <b>Titolo: "Io leggo perché"</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
	Potenziare la padronanza della lingua italiana. Far scoprire i vantaggi della comunicazione verbale scritta rispetto all'eccessiva fruizione delle immagini.	Le fasi della scrittura: raccolta delle idee, organizzazione della scaletta, stesura, revisione. Descrizione orale soggettiva e oggettiva.
<b>Disciplina</b>	<b>ITALIANO</b>	
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>	
<b>ASCOLTO E PARLATO</b>	Ascoltare e comprendere testi di qualsiasi genere cogliendo l'argomento centrale e le informazioni essenziali.	
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	
Ascoltare e comprendere la lettura delle insegnanti. Comprendere semplici testi narrativi individuandone inizio /svolgimento /conclusione.	Storie e testi per ricominciare	
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>	
<b>LETTURA</b>	Ricerare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi.	
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	
Ricerare informazioni in un testo semplice utilizzando la suddivisione in sequenze, le didascalie, le vignette.	Le sequenze di una storia: inizio/svolgimento/conclusione. Emozioni piacevoli e piacevoli.	
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>	
<b>SCRITTURA</b>	Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.	
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	
Raccogliere le idee per riassumere, per pianificare, per scrivere un breve testo anche attraverso vignette e didascalie o con il supporto delle domande guida.	Le sequenze di una storia: inizio/svolgimento/conclusione. Emozioni piacevoli e piacevoli.	
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>	
<b>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO</b>	Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso), arricchendo il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).	
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	
Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche.	Riordino di frasi.	

<b>Nuclei Tematici</b>		<b>Competenze specifiche di base</b>
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SULLA LINGUA.		Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta frase minima): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
<b>Abilità</b>		<b>Conoscenze</b>
Riconoscere le classificazioni del nome e dell'articolo, individuare l'aggettivo qualificativo e identificare le persone e i tempi del verbo. Riconoscere le caratteristiche strutturali di una frase.		Riordino di frasi. Regole e istruzioni
<b>Disciplina</b>	<b>INGLESE</b>	
<b>Nuclei Tematici</b>		<b>Competenze specifiche di base</b>
<b>Listening</b>		Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.
<b>Abilità</b>		<b>Conoscenze</b>
Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano, il senso generale di filastrocche e canzoncine. Riconoscere suoni e ritmi della L2. Esplorare la cultura anglosassone per conoscerne festività, usanze e tradizioni.		Lessico relativo a: oggetti scolastici, ambienti domestici. Festività (Christmas).
<b>Nuclei Tematici</b>		<b>Competenze specifiche di base</b>
<b>Speaking</b>		Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera persona. Interagisce con un compagno o un adulto utilizzando espressioni adatte
<b>Abilità</b>		<b>Conoscenze</b>
Abbinare ambiti lessicali relativi a strutture linguistiche riferite a situazioni di vita quotidiana. Riprodurre semplici canzoni e/o filastrocche relative al lessico proposto. Esplorare la cultura anglosassone per conoscerne festività, usanze e tradizioni.		Lessico relativo a: oggetti scolastici, ambienti domestici. Festività (Christmas).
<b>Nuclei Tematici</b>		<b>Competenze specifiche di base</b>
<b>Reading</b>		Legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendone il loro significato globale e identificando parole frasi familiari

Abilità		Conoscenze	
Leggere e comprendere singole parole e semplici espressioni accompagnate preferibilmente da supporti visivi o sonori. Esplorare la cultura anglosassone per conoscerne festività, usanze e tradizioni.		Lessico relativo a: oggetti scolastici, ambienti domestici. Festività (Christmas)	
Nuclei Tematici		Competenze specifiche di base	
Writing		Scrive in forma comprensibile parole, brevi e semplici frasi e messaggi. Osserva la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.	
Abilità		Conoscenze	
Comporre semplici frasi seguendo un modello. Esplorare la cultura anglosassone per conoscerne festività, usanze e tradizioni.		Lessico relativo a: colori, numeri, forme, oggetti scolastici, ambienti domestici. Festività (Christmas).	
Disciplina		MATEMATICA	
Nuclei Tematici		Competenze specifiche di base	
NUMERI		Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative al fine di intuire che gli strumenti matematici acquisiti siano utili per operare nella realtà Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati	
Abilità		Conoscenze	
Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100 Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali fino 100 Raggruppare i numeri in base 10 Comporre e scomporre numeri in unità, decine e centinaia Conoscere il valore dello zero Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali entro il 100 Esplorare, rappresentare, risolvere situazioni problematiche utilizzando le quattro operazioni.		Lettura e scrittura dei numeri entro il 100 Ordine crescente e decrescente Uso corretto dei simboli $> < =$ La successione numerica Raggruppamenti di quantità in base 10, rappresentazione grafica e scritta Composizione e scomposizione dei numeri a due cifre entro il 100 Calcolo veloce Problemi che richiedono l'uso dell'addizione e della sottrazione	
Nuclei Tematici		Competenze specifiche di base	
SPAZIO E FIGURE		Riconoscere, rappresentare forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando strumenti per il disegno geometrico.	
Abilità		Conoscenze	
Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze a partire dal proprio corpo Eseguire un percorso partendo dalla descrizione		Destra e sinistra di un disegno Percorsi su griglia e fisici Le coordinate cartesiane	

verbale o dal disegno	Linee aperte, chiuse Regione esterna ed interna Classificazione in base a uno o più attributi
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Individuare i criteri adottati per la classificazione e il confronto di oggetti e dati	Classificazione in base a uno o più attributi
<b>Disciplina</b>	<b>SCIENZE</b>
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Osservare, riconoscere e descrivere con i 5 sensi	Le trasformazioni dell'albero nelle quattro stagioni Le differenze tra viventi e non viventi
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Riconoscere e descrivere alcune caratteristiche del proprio ambiente	La frutta e la verdura tipica di ogni stagione Le caratteristiche degli ambienti Il ciclo delle piante L'alimentazione degli animali Come si muovono gli animali Comportamenti di difesa degli animali L'ambiente in cui vive l'animale
<b>Disciplina</b>	<b>TECNOLOGIA</b>
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
VEDERE E OSSERVARE	Riconoscere e identificare nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Esplorare il mondo fatto dall'uomo individuando la funzione di un artefatto e le sue proprietà Collocare un oggetto nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona	Descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali e funzione Realizzazione di manufatti di uso comune Ambiente scolastico: osservazione, misurazione, annotazioni
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>

PREVEDERE E IMMAGINARE	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Conoscere e descrivere alcuni oggetti di uso comune specificando la loro funzione Cogliere la forma, le componenti e le funzioni di oggetti di uso quotidiano	Descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali e funzione
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Eseguire interventi di decorazione del proprio arredo scolastico.
	<b>Conoscenze</b>
Utilizzare materiali di uso comune per decorare l'ambiente scolastico	Realizzazione di manufatti di uso comune
<b>Disciplina</b>	<b>STORIA</b>
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
STRUMENTI CONCETTUALI	-Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, cogliendo le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
-Identificare e conoscere i mutamenti dovuti al passare del tempo nella natura, nelle persone e nelle cose	-La ciclicità. -La contemporaneità dei fatti. - La durata.
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	-Esporre con coerenza usando il linguaggio specifico della disciplina
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
-Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite. Raccontare il proprio vissuto e saper produrre semplici testi.	-La ciclicità. -La contemporaneità dei fatti. - La durata.
<b>Disciplina</b>	<b>GEOGRAFIA</b>
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	-Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
-Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane	-Gli spazi della scuola e loro funzioni. -Spazi e funzioni. -Lo spazio pubblico e privato. -Il reticolo
<b>Disciplina</b>	<b>ARTE</b>
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
ESPRIMERSI E COMUNICARE	Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
-Manipolare semplici immagini e materiali noti per esprimersi	-Realizzazione individuale e di gruppo di cartelloni. -Gli acquerelli.

	-Realizzazione di Collage.
<b>Nuclei Tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
-Riconoscere in un testo iconico-visivo i colori, linee e forme. -Rielaborare in modo personale le immagini con alcune semplici tecniche di disegno, utilizzate per esprimere le proprie emozioni	-I colori secondari -I colori complementari. -Riconoscimento attraverso un approccio operativo dei colori presenti nelle immagini: i colori primari e secondari e terziari.
<b>Disciplina</b>	<b>MUSICA</b>
<b>Nucleo tematico</b>	<b>Competenza specifica di base</b>
ASCOLTO, ANALISI ED INTERPRETAZIONE DEI MESSAGGI MUSICALI.	Individuare le componenti fondamentali del suono e del ritmo. Riconoscere voci e semplici strumenti
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Utilizzare la voce, il proprio corpo e oggetti vari per improvvisare o per riprodurre sonorità.	Melodie tradizionali e contemporanee. Musica-silenzio.
<b>Nucleo tematico</b>	<b>Competenza specifica di base</b>
ESPRESSIONE VOCALE ED USO DEI MEZZI STRUMENTALI.	Individuare le componenti fondamentali del suono e del ritmo. Riconoscere voci e semplici strumenti
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Usare oggetti sonori o il proprio corpo per produrre, riprodurre, creare e improvvisare eventi musicali di vario genere o per accompagnare i canti.	Materiali sonori e musiche per attività espressive e motorie. Ascolto ed analisi di filastrocche da accompagnare con gesti e suoni. Suoni con materiali di recupero.
<b>DISCIPLINA</b>	<b>RELIGIONE</b>
<b>Nucleo tematico</b>	<b>COMPETENZA</b>
<b>DIO E L'UOMO</b>	Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo
<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZA</b>
Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia	L'Avvento, tempo di attesa. Il Natale. I re Magi. L'infanzia di Gesù
<b>Nucleo tematico</b>	<b>COMPETENZA</b>
<b>LA BIBBIA E LE FONTI</b>	Riconosce che la Bibbia è il testo sacro per i Cristiani ed Ebrei e un documento fondamentale della nostra cultura

<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali: nascita di Gesù	L'annunciazione. La nascita di Gesù.
<b>Nucleo tematico</b>	<b>COMPETENZA</b>
<b>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</b>	Intendere il senso religioso delle feste cristiane, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa
<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZA</b>
Riconoscere i segni natalizi nell'ambiente, nelle celebrazioni e nelle tradizioni popolari	Segni e simboli natalizi
<b>Nucleo tematico</b>	<b>COMPETENZA</b>
<b>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</b>	Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita
<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZA</b>
Apprezzare il valore del dialogo e della collaborazione	Vivere insieme
<b>Disciplina</b>	<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>
<b>Nucleo tematico</b>	<b>Competenza specifica di base</b>
<b>COSTITUZIONE</b>	Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e i compagni, tenendo conto del proprio e altrui punto di vista assumendo comportamenti adeguati ai diversi contesti.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Saper controllare la propria emotività. Saper riconoscere, comprendere e rispettare norme di comportamento comprendendo i bisogni e le intenzioni degli altri e superando il proprio punto di vista. Conoscere e rispettare le regole condivise in classe e nella scuola Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé Rispettare le regole a scuola, nei giochi e nelle varie occasioni sociali Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer/tablet/lim Utilizzare la LIM per semplici elaborazioni grafiche Giocare con i testi, immagini e suoni Individuare e utilizzare l'ordine sequenziale di qualsiasi tipo di operazione logica o pratica (algoritmo) Sperimentare le tecnologie digitali a scopo ludico e/o di apprendimento ludico	Cura della persona Il sé e l'altro I compagni di classe: scoperta di analogie e differenze Regole utili alla vita della classe La funzione della regola nei diversi ambienti di vita Regole di comportamento nell'aula e negli spazi scolastici Giochi didattici e semplici software applicativi. Semplici programmi per disegnare, colorare e scrivere Coding Piattaforme e-learning Giochi interattivi Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più semplici I siti web Filmati, documentari, video e audio Rischi e insidie di Internet
<b>Nucleo tematico</b>	<b>Competenza specifica di base</b>



<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>	Utilizzare in modo consapevole, creativo e innovativo il mondo digitale per la costruzione del proprio sapere
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<p>Saper controllare la propria emotività.</p> <p>Saper riconoscere, comprendere e rispettare norme di comportamento comprendendo i bisogni e le intenzioni degli altri e superando il proprio punto di vista.</p> <p>Conoscere e rispettare le regole condivise in classe e nella scuola</p> <p>Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé</p> <p>Rispettare le regole a scuola, nei giochi e nelle varie occasioni sociali</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer/tablet/lim</p> <p>Utilizzare la LIM per semplici elaborazioni grafiche</p> <p>Giocare con i testi, immagini e suoni</p> <p>Individuare e utilizzare l'ordine sequenziale di qualsiasi tipo di operazione logica o pratica (algoritmo)</p> <p>Sperimentare le tecnologie digitali a scopo ludico e/o di apprendimento ludico</p>	<p>Cura della persona</p> <p>Il sé e l'altro</p> <p>I compagni di classe: scoperta di analogie e differenze</p> <p>Regole utili alla vita della classe</p> <p>La funzione della regola nei diversi ambienti di vita</p> <p>Regole di comportamento nell'aula e negli spazi scolastici</p> <p>Giochi didattici e semplici software applicativi.</p> <p>Semplici programmi per disegnare, colorare e scrivere</p> <p>Coding</p> <p>Piattaforme e-learning</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più semplici</p> <p>I siti web</p> <p>Filmati, documentari, video e audio</p> <p>Rischi e insidie di Internet</p>
<b>Disciplina</b>	<b>SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</b>
<b>Nucleo tematico</b>	<b>Competenza specifica di base</b>
1. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.	1. Acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, coordinando e controllando i movimenti.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<p>Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare)</p> <p>Prendere coscienza della propria lateralità e la rafforza.</p> <p>Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.</p>	<p>Giochi e percorsi di percezione sensoriale</p> <p>Concetti di orientamento spaziale (avanti, dietro, sopra, sotto...) e temporale</p> <p>Esercizi e movimenti per sviluppare la lateralizzazione.</p> <p>Controllo e gestione dell'equilibrio statico e dinamico del proprio corpo.</p> <p>Schemi motori combinati tra loro in forma successiva.</p>
<b>Nuclei tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>

2. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.	1. Comunica, utilizzando il linguaggio corporeo, i propri stati d'animo attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali. 2. Elabora ed esegue semplici sequenze motorie o semplici coreografie.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
1. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento. 2. Utilizzare abilità motorie per elaborare semplice sequenze in forma singola.	1. Il corpo per comunicare, esprimere e rappresentare situazioni reali. 2. Semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.
<b>Nuclei tematici</b>	<b>Competenze specifiche di base</b>
3. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Partecipa in maniera positiva alle attività collettive di gioco e di sport, comprendendo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Rispettare le regole dei giochi organizzati tenendo conto anche delle capacità degli altri. Assumere comportamenti adeguati e sicuri per se e per i compagni in relazione a spazi e attrezzature.	Le modalità di esecuzione di un gioco e le rispettive regole.
<b>Nucleo tematico</b>	<b>Competenza specifica di base</b>
4. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.	Riconosce alcuni essenziali principi di sicurezza per sé e per gli altri nel rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare.
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Saper utilizzare in modo corretto alcuni attrezzi di gioco strutturati e non.	Percezione, attraverso il gioco, di un senso di benessere psicofisico.