

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

CLASSE SECONDA

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA • LIBRO DIGITALE

Far scaricare a tutti gli studenti il Libro digitale sul proprio device (PC, tablet...); il codice si trova all'interno della copertina di ciascun volume.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	CONOSCENZE E ABILITÀ	CONTENUTI
<p><i>Rappresentazione dello spazio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta spazi conosciuti e non. Identifica gli elementi costitutivi dando significato alle relazioni esistenti tra loro. • Si orienta in diversi spazi e sulla carta, utilizzando riferimenti topologici. • Riconosce i rapporti tra gli elementi di uno spazio noto o vissuto o di un ambiente geografico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il linguaggio specifico della geo-graficità. • Comprendere il concetto di pianta e mappa. • Comprendere che le piante e mappe sono ridotte e simboliche. • Intuire il concetto di rappresentazione in scala. • Leggere una carta riconoscendo gli elementi simbolici che rappresentano la realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le mappe. • I simboli. • Orientarsi su una mappa. • Elementi fissi e mobili. • Rappresentare il territorio. • I punti di riferimento. • Elementi naturali e artificiali.
<p><i>Paesaggi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Si muove consapevolmente nello spazio circostante, utilizzando gli organizzatori spaziali. • Riconosce e denomina alcuni "oggetti" geografici. • Si rende conto che lo spazio geografico è costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare spazi conosciuti e riconoscerne gli elementi che li caratterizzano. • Riconoscere elementi naturali ed elementi antropici in un paesaggio. • Distinguere elementi fissi ed elementi mobili. • Riconoscere gli interventi dell'uomo sul paesaggio. • Attivare comportamenti di rispetto della natura e dell'ambiente. • Riconoscere i punti di riferimento utilizzati per muoversi nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • I paesaggi: <ul style="list-style-type: none"> – la città; – la montagna e la collina; – la pianura; – il mare; – il fiume e il lago; – l'uomo modifica l'ambiente. • La natura modifica l'ambiente.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

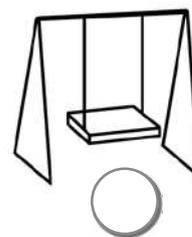
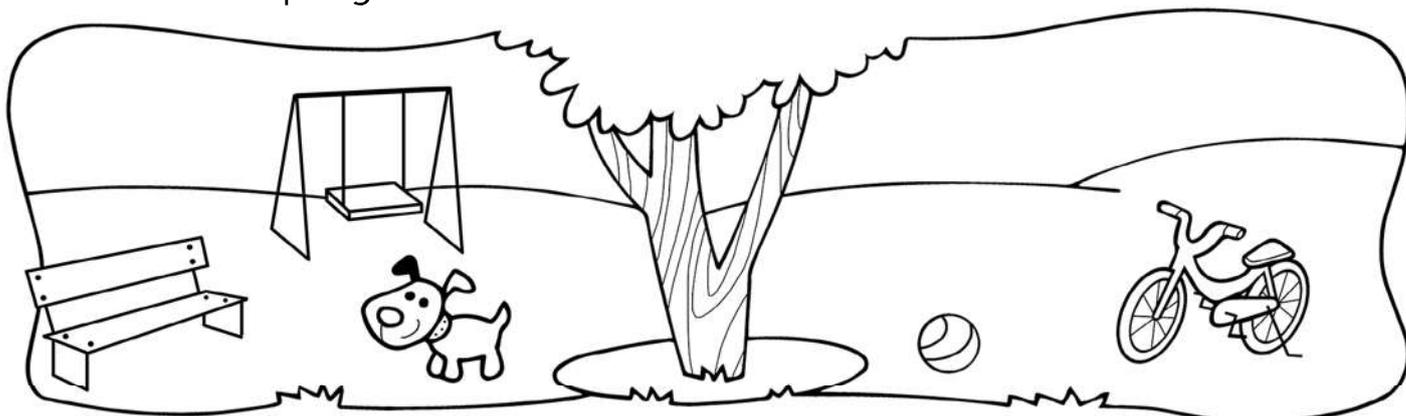
Per **Prove di ingresso**, **Schede operative**, **Verifiche** e **Didattica inclusiva**, utilizzare i materiali a disposizione alla pagina <https://www.gruppoeli.it/altuofianco>

Nome e Cognome Data

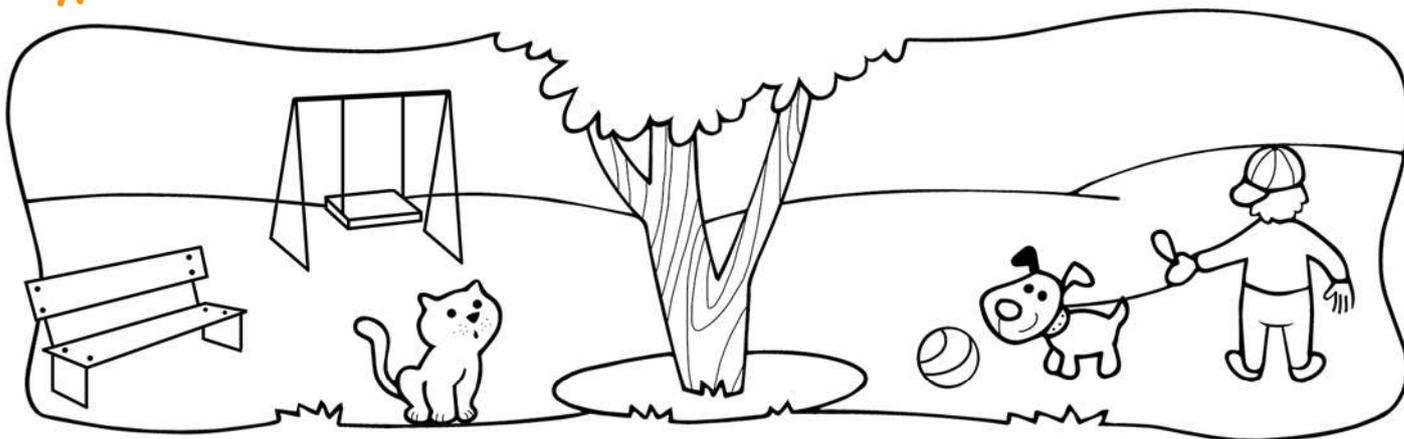
DESTRA • SINISTRA

* Osserva, poi colora il cerchiolino:

- * in blu per gli elementi che vedi a destra dell'albero;
- * in rosso per gli elementi che sono a sinistra dell'albero.



* Che cosa è cambiato? Osserva e completa.



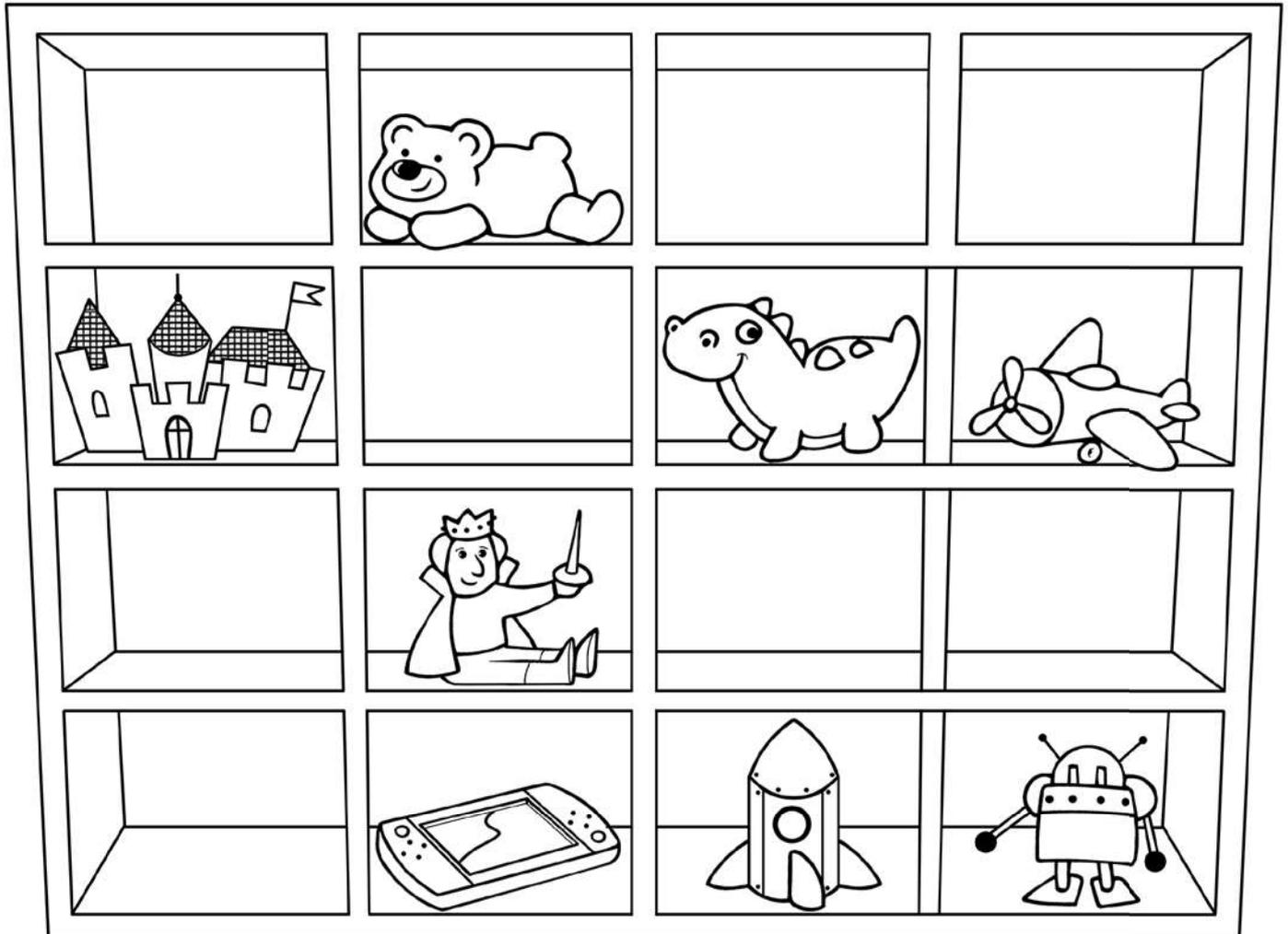
- * Il cagnolino era a dell'albero, ora è a
- * A destra manca un oggetto:
- * A sinistra c'è un elemento che prima non c'era:
- * A destra c'è un elemento che prima non c'era:
- * Il bambino tiene il guinzaglio con la mano

Nome e Cognome Data

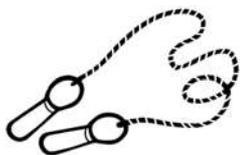
OGNI COSA AL SUO POSTO

Andrea vuole mettere in ordine i suoi giocattoli.

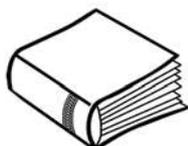
* Leggi le indicazioni e disegna al posto giusto.



In alto a destra.



In basso a sinistra.



Sotto il castello, a sinistra del principe.



A sinistra dell'orsetto e sopra il castello.



Sotto il dinosauro e sopra l'astronave.



A destra del principe, sopra il robot.

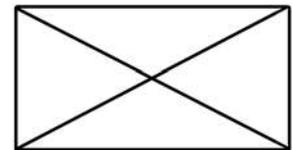
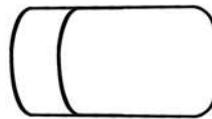
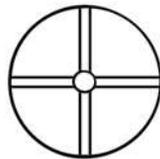
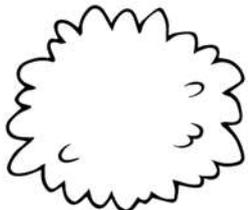
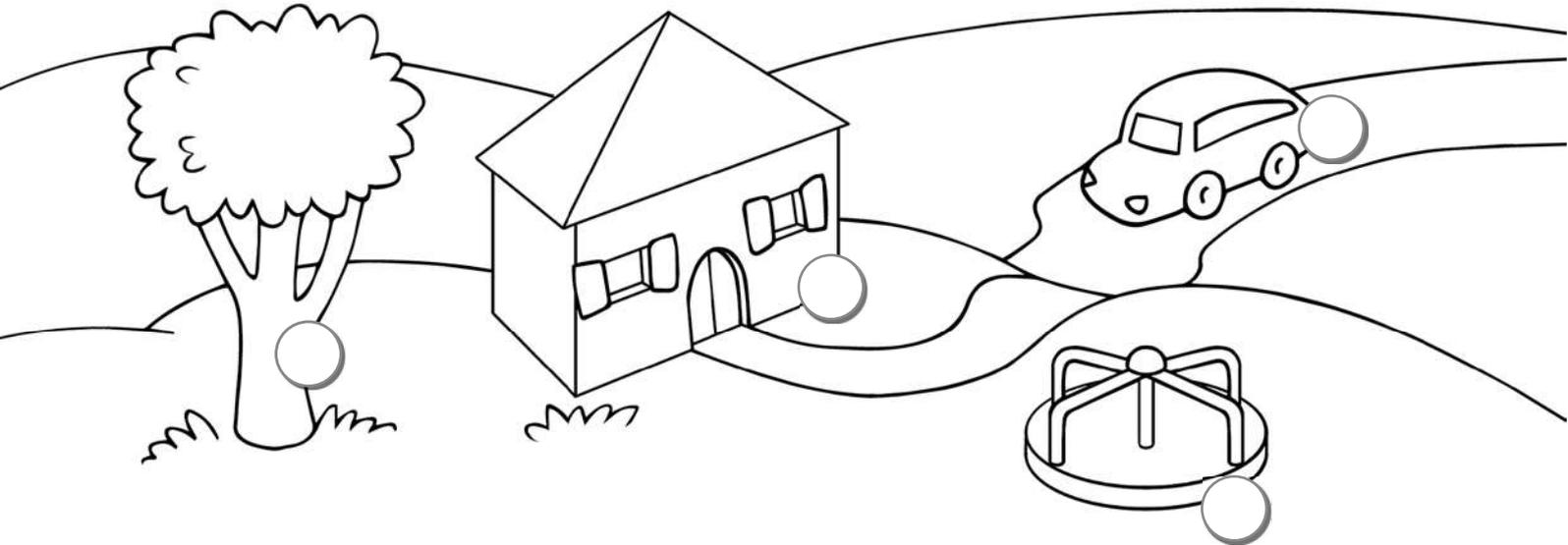
Abilità in ingresso:

2) localizza gli oggetti in base agli indicatori topologici.

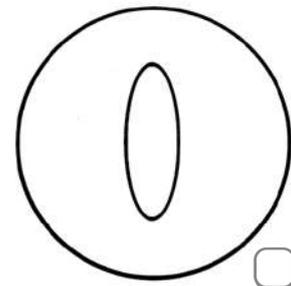
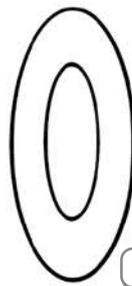
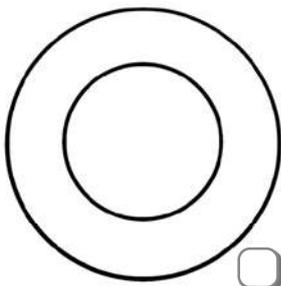
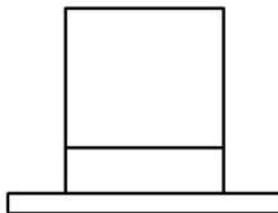
Nome e Cognome Data

DI FRONTE • DALL'ALTO

* Colora nello stesso modo il cercholino degli oggetti visti di fronte e visti dall'alto.



* Come appare questo cappello visto dall'alto? Indica con una X.

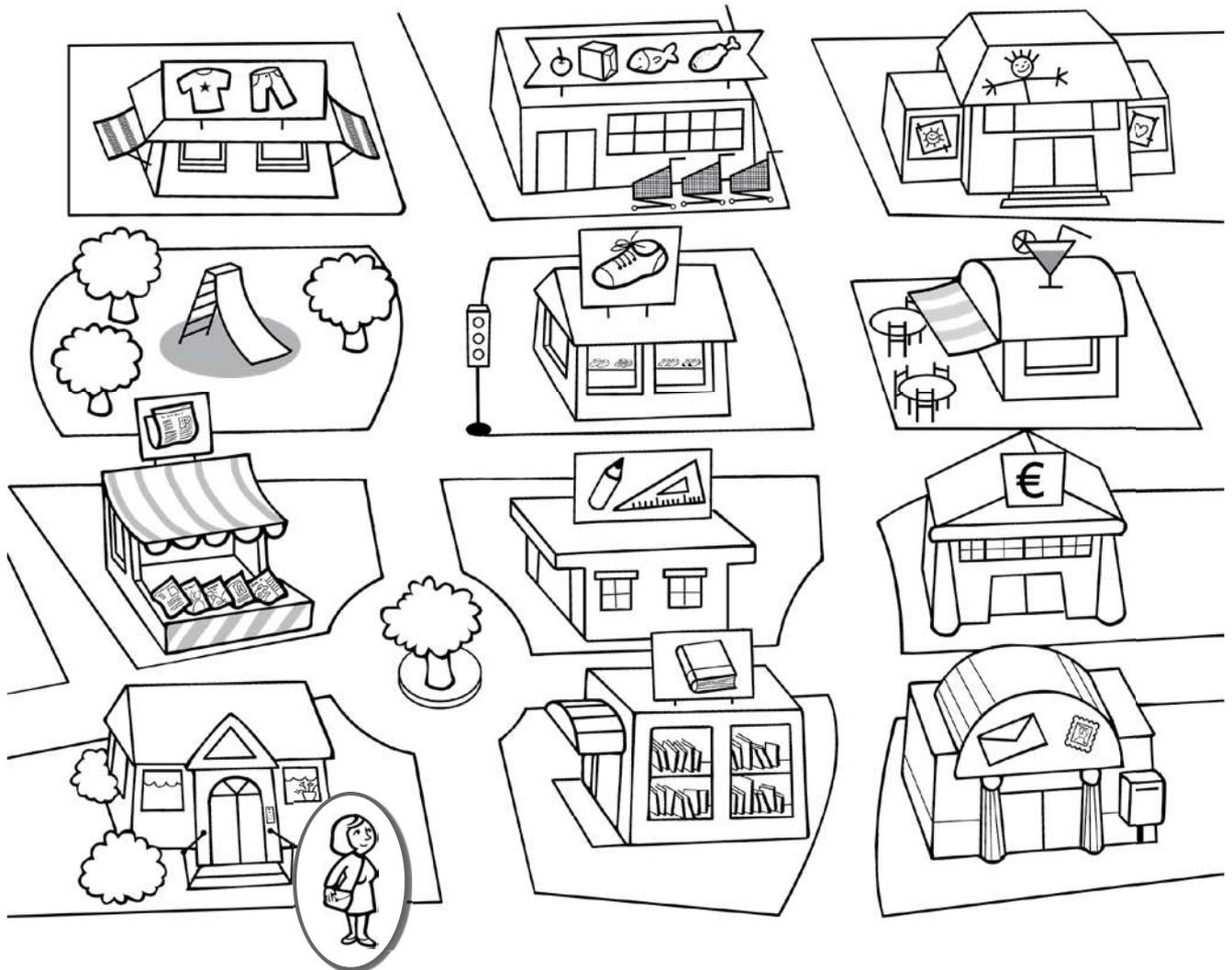


Nome e Cognome Data

I PERCORSI

* Sulla mappa, traccia in rosso la strada che farà Lorenza.

Giornata di spese, oggi, per Lorenza. Esce di casa, passa in banca e poi va a prendere suo figlio a scuola. Insieme, vanno al negozio di vestiti. Poi vanno a comperare un paio di scarpe. Si riposano al bar. Infine, vanno in edicola a comperare un giornalino, quindi tornano a casa.



* Completa.

Due persone si incontrano davanti alla biblioteca.

Una chiede: – Come arrivo al parco?

L'altra risponde: – Vada lungo questa strada e giri a sinistra quando trova un

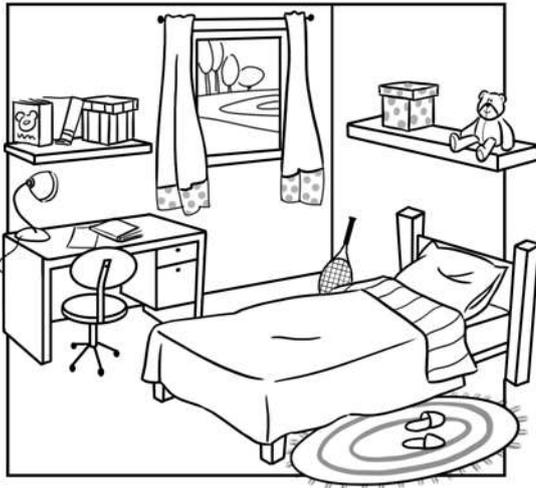
Abilità in ingresso:

4) rappresenta percorsi; 5) riconosce i punti di riferimento.

Nome e Cognome Data

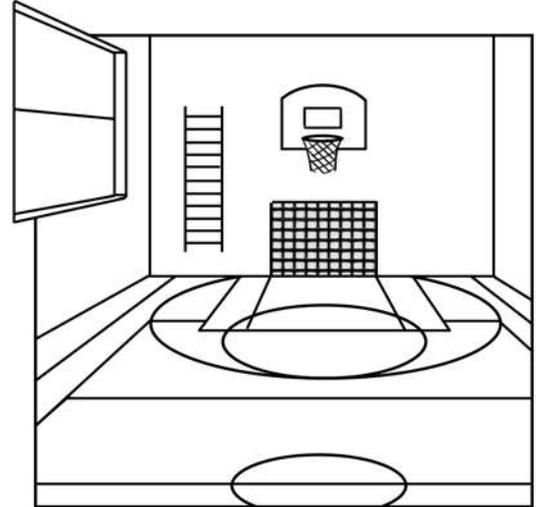
LA FUNZIONE DEGLI SPAZI

* Quali azioni vi si svolgono in questi luoghi? Collega.

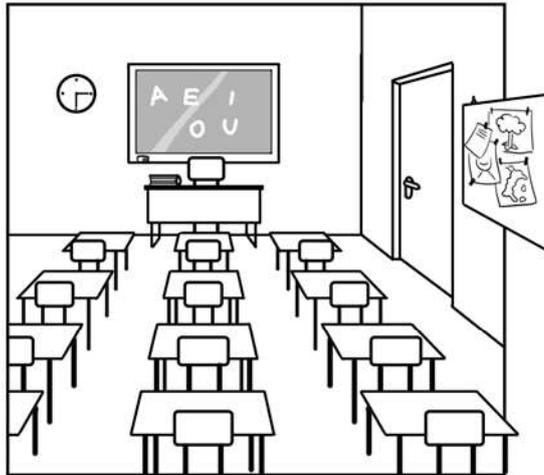


Si parcheggia
l'auto.

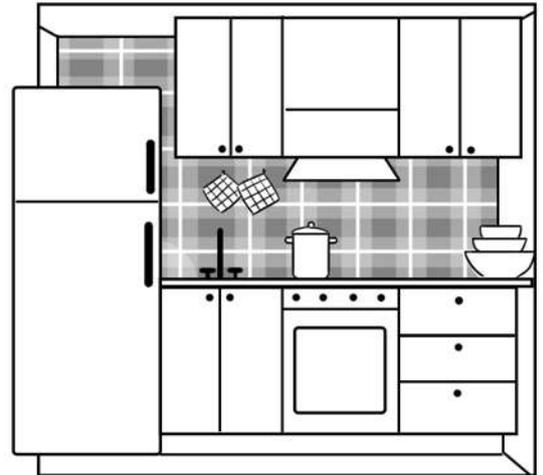
Si dorme.



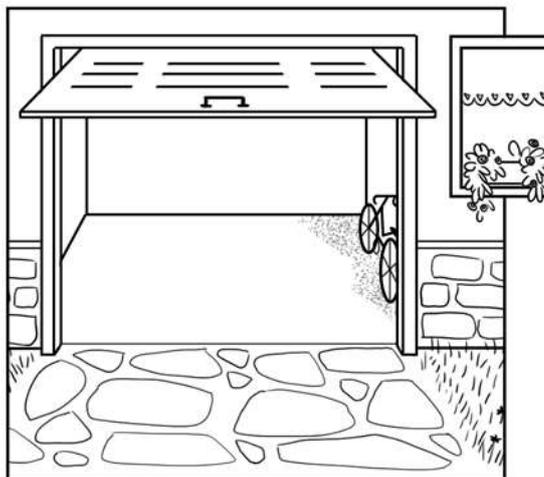
Si studia.



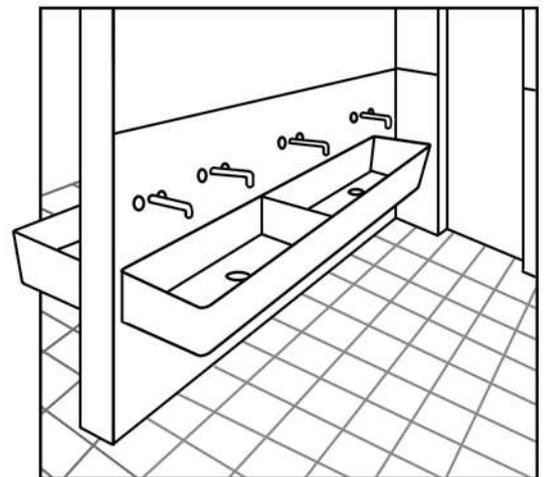
Ci si lava
le mani.



Si cucina
il cibo.



Si fa
educazione
motoria.



GRIGLIA PER LA RILEVAZIONE DELLE ABILITÀ IN INGRESSO

Classe 2^a

Legenda:

S (abilità posseduta con sicurezza)

N (abilità non posseduta)

P (abilità posseduta in modo parziale)

I numeri fanno riferimento alle abilità indicate nelle schede da pagina 6 a pagina 10.

ELENCO ALLIEVI/E	1	2	3	4	5	6	ANNOTAZIONI
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							