



# MOZART

*Programmazione*  
*classi seconde*

Riteniamo che il fine ultimo dell'educazione e dell'insegnamento sia fornire a tutti la possibilità e i mezzi per realizzare al massimo le proprie potenzialità, in rapporto con la realtà e con gli altri. La scuola non dovrà essere solo apprendimento di tecniche strumentali, ma momento di esperienza, cammino creativo del bambino e del gruppo di fronte a svariate situazioni. Prima della stesura del seguente piano di lavoro si è ritenuto necessario avere un quadro completo della "realtà classe" prendendo in esame:

- prerequisiti degli alunni
- risorse offerte dall'ambiente scolastico e non

La Programmazione verrà adattata dai docenti alle esigenze delle singole classi.

Per ogni curriculum vengono indicati:

- INDICATORI
- CONOSCENZE
- ABILITA'/COMPETENZE
- METODOLOGIE

Per quanto riguarda i CONTENUTI, si rimanda invece al Registro di classe.

I docenti

# **CURRICOLO DI LINGUA ITALIANA**

## **CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE**

**INDICATORI**

**CONOSCENZE**

**ABILITÀ - COMPETENZE**

**Ascoltare e  
comprendere**

1. Riconoscimento di situazioni, informazioni, consegne, sequenze, messaggi verbali di diverso tipo.

2. Elementi fondamentali della comunicazione orale.

a. Mantiene un'attenzione gradualmente più costante su messaggi orali di diverso tipo.

b. Ascolta e comprende istruzioni e semplici comunicazioni d'uso pragmatico.

c. Ascolta e comprende spiegazioni, narrazioni e descrizioni.

d. Ascolta e comprende gli interventi dei compagni.

e. Comprende nuovi termini o espressioni in base al contenuto e a più contesti.

**Intervenire,  
domandare,  
rispondere, esporre**

1. Elementi fondamentali della comunicazione orale.

2. Interazione nello scambio comunicativo secondo il contesto e nel rispetto delle regole.

3. Organizzazione del contenuto secondo il criterio della successione temporale nel rispetto delle concordanze.

- a. Esprime spontaneamente le proprie esigenze, i propri gusti e le proprie esperienze personali.
- b. Partecipa alle conversazioni/discussioni in modo pertinente (rispettando il tema) e rispettando il meccanismo dei turni.
- c. Si esprime con pronuncia accettabile e linguaggio comprensibile.
- d. Riferisce le parti essenziali di un racconto: personaggi, vicende, situazioni.
- e. Memorizza e recita filastrocche e poesie.

## **Leggere e comprendere**

1. Tecnica di lettura e tratti prosodici.

2. Funzione e scopo del testo /contesto: comprensione dei significati.

- a. Legge brani in stampato minuscolo ed in corsivo.
- b. Legge correttamente a voce alta in modo scorrevole, rispettando la punteggiatura.
- c. Utilizza la tecnica di lettura silenziosa per leggere testi di vario genere (libri di testo, della biblioteca, a tempo ...di genere narrativo e descrittivo).
- d. Legge poesie e filastrocche rispettando il ritmo.
- e. Riordina frasi per ricostruire un testo.
- f. Mette in corrispondenza immagini e didascalie.
- g. Comprende ed esegue consegne di lavoro scritte.
- h. Rappresenta "significati" mediante il disegno.
- i. Coglie il significato globale di semplici testi e risponde a domande relative a personaggi/tempi/luoghi.
- j. In semplici filastrocche/poesie coglie il significato globale e/o il gioco delle rime, sotto la guida dell'insegnante.
- k. Si avvia a consultare testi specifici (diario scolastico/calendario)

1. Organizzazione della produzione scritta:

- secondo criteri di logicità, di

successione temporale,

- nel rispetto delle convenzioni grafiche/ortografiche,

- con attenzione all'aspetto morfo – sintattico.

2. Rielaborazione di parole e testi.

a. Consolida la tecnica della scrittura nei diversi caratteri.

b. Copia correttamente dalla lavagna e/o da materiale predisposto.

c. Scrive sotto dettatura: parole complesse, frasi, brani, poesie.

d. Scrive per autodettatura brevi frasi con l'aiuto di immagini.

e. Produce semplici testi per raccontare esperienze personali/collettive, anche con l'aiuto di osservazioni, schemi, tracce guida.

f. Scrive testi descrittivi, anche con l'aiuto di dati sensoriali, osservazioni, schemi, tracce guida.

g. Produce in modo autonomo o in gruppo semplici testi creativi/poetici.

h. Manipola parole e testi anche in modo

**Produrre testi  
scritti di vario  
genere**



**Riflettere sulla  
lingua**

1. Conoscenza, utilizzo, classificazione, trasformazione degli elementi della lingua.

- convenzioni grafiche / ortografiche

- segni di punteggiatura

- categorie morfosintattiche.

2. Ampliamento del proprio bagaglio lessicale.

a. Riconosce e rispetta le convenzioni grafiche

ed ortografiche: ACCENTO, DOPPIE,

DIGRAMMI, TRIGRAMMI, APOSTROFO,

DIVISIONE IN SILLABE.

b. Riconosce ed utilizza i segni di punteggiatura

forte: PUNTO FERMO, ESCLAMATIVO,

INTERROGATIVO.

c. Riconosce, distingue e classifica le più

semplici categorie morfo-sintattiche:

- scoperta di ARTICOLI e NOMI e loro

variabilità riferita a genere e numero

- scoperta del verbo come AZIONE

- scoperta di frase come sequenza

ordinata di parole

- scoperta dell'enunciato minimo.

d. Amplia progressivamente il lessico.

## **METODOLOGIA:**

- Conversazioni guidate sul vissuto dei bambini, su testi ed eventi.
- Riproduzione di situazioni ed eventi comunicativi reali.
- Drammatizzazioni su situazioni reali o immaginarie, giochi di ruolo.
- Lettura e produzione di testi di genere diverso inerenti il vissuto del bambino.
- Attività finalizzate alla selezione delle informazioni ricevute durante la partecipazione a laboratori didattici extrascolastici e non.

## **CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE**

### **CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE**

**INDICATORI**

**CONOSCENZE**

**ABILITÀ - COMPETENZE**

<b>Educare all'arte e all'immagine</b>	1. Colori e forme	<p>a. Si orienta nello spazio grafico.</p> <p>b. Distingue e rappresenta il segni, la linea, i colori primari e secondari, caldi e freddi.</p> <p>c. Utilizza la rappresentazione iconica per raccontare, esprimersi ed illustrare.</p> <p>d. Produce elementi decorativi.</p>
	2. Potenzialità espressive dei differenti materiali	<p>e. Utilizza pastelli, pennarelli, pastelli a cera, tempere.</p> <p>f. Modella materiali plastici e utilizza materiali diversi/composti per realizzare manufatti.</p>
	3. Lettura ed interpretazione di immagini	<p>g. Coglie alcuni elementi del linguaggio delle immagini (campi, piani...) attraverso foto e/o visione di film.</p> <p>h. Opera una prima semplice lettura/analisi di alcuni beni culturali presenti nel proprio territorio, con la guida dell'insegnante.</p>

## **METODOLOGIA**

- Riproduzione di soggetti vari attraverso l'uso di matite, pennarelli, pastelli a cera...

- Attività manipolativa con diversi materiali.
- Osservazione e libera interpretazione di immagini e quadri d'autore.
- Realizzazione di composizioni con utilizzo di materiali diversi.

**CURRICOLO DI STORIA**  
**CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE**

**INDICATORI**

**CONOSCENZE**

**ABILITÀ - COMPETENZE**

**Misurare e organizzare il tempo**

1. Concetto di tempo. a. Coglie la differenza fra tempo storico e tempo meteorologico.
2. Riconoscimento di mutamenti e trasformazioni essenziali. b. Consolida i concetti di successione (cronologica, ciclica).  
c. Acquisisce il concetto di contemporaneità applicando in modo adeguato gli indicatori temporali.
3. Riconoscimento di fatti ed eventi e loro essenziali. d. Riordina fatti ed eventi in successione logica (di una narrazione, della giornata, della settimana, di una gita, di un periodo particolare....).  
e. Riflette sulla durata, come quantità di tempo.

**Mettere in ordine una sequenza di eventi**

- collocazione nel tempo. f. Si avvia a conoscere ed usare il sistema e gli strumenti convenzionali per la misurazione e la periodizzazione: calendario, orologio, linee e ruote del tempo.
4. Passato personale. g. Individua e definisce cause e conseguenze di fatti e situazioni.  
h. Osserva i cambiamenti nel tempo riferiti a persone ed oggetti.

**Ricostruire il passato**

- i. Individua cambiamenti reversibili e irreversibili.
- j. Coglie i mutamenti dell'ambiente di vita e delle abitudini causate dal variare delle stagioni.
- k. Ricostruisce la storia personale utilizzando tracce e fonti.
- l. Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante racconti orali, disegni.

**METODOLOGIA**

Le modalità di raggiungimento degli obiettivi, disciplinari e formativi, avverrà attraverso:

- aggancio alle conoscenze pregresse, al vissuto dell'alunno, a situazioni di vita reale
- attività curricolare
- attività laboratoriali
- attività di ricerca-azione
- percorsi multidisciplinari
- lavori di gruppo

**CURRICOLO DI GEOGRAFIA**  
**CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE**

**INDICATORI**

**CONOSCENZE**

**ABILITÀ - COMPETENZE**

**Localizzare la  
posizione di oggetti  
nello spazio**

1. Orientamento. **1)** a. Applica i concetti di confine, territorio interno ed esterno, aperto e chiuso.
2. Carte mentali.
3. Linguaggio della geograficità. b. Consolida la posizione di sé, dell'altro e di oggetti nello spazio, comprendendo la relatività di una posizione nei differenti punti di vista.
4. Paesaggio. c. Propone l'organizzazione di spazi vissuti funzionali a diverse competenze (aula, laboratorio, cameretta, parco...).

**Muoversi nello  
spazio**

- 2)** a. Acquisisce la consapevolezza di muoversi nello spazio grazie alle proprie carte mentali.
- 3)** a. Effettua, descrive e rappresenta percorsi utilizzando correttamente gli indicatori spaziali.

**Scoprire il  
paesaggio**

- b. Opera riduzioni ed ingrandimenti.
- c. Acquisisce il concetto di "pianta" e la rappresenta graficamente in modo semplice.
- d. Legge ed utilizza semplici mappe, riconoscendone alcuni simboli anche arbitrari.
- 4)** a. Riconosce la presenza di paesaggi/ambienti diversi.
- b. Coglie alcuni elementi caratterizzanti di un determinato paesaggio/ambiente.

## METODOLOGIA

Si proporranno giochi di movimento, attività motorie per riflettere sull'organizzazione spaziale, esplorazione dello spazio tramite percorsi effettuati negli spazi conosciuti, uso di materiali strutturati.

# CURRICOLO DI MATEMATICA

## CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE

### INDICATORI

### CONOSCENZE

### ABILITÀ - COMPETENZE

1. Conoscere il numero nei suoi vari aspetti.

- a. Leggere e scrivere i numeri fino al 100.
- b. Ordinare i numeri sulla retta graduata.
- c. Usare i termini *successivo* e *precedente*.
- d. Usare i simboli  $>$   $<$   $=$  .
- e. Riconoscere i numeri pari e dispari.

2. Conoscere il sistema di numerazione.

- a. Raggruppare, preferibilmente in basi diverse, fino al secondo ordine.
- b. Usare il materiale strutturato per rappresentare i numeri conosciuti.
- c. Conoscere il valore posizionale delle cifre.



## **Il numero le operazioni**

3. Conoscere le operazioni e le proprietà.
  - a. Scomporre i numeri conosciuti in diversi modi.
  - b. Costruire e confrontare le tabelle dell'addizione e della sottrazione e rilevare alcune proprietà.
  - c. Comprendere il significato della moltiplicazione.
  - d. Costruire e memorizzare la tabella della moltiplicazione.
  - e. Intuire il significato di divisione in contesti diversi.
  
4. Acquisire tecniche di calcolo orale e scritto.
  - a. Conoscere i numeri fino al 100 e costruire successioni secondo regole date.
  - b. Usare l'operatore additivo diretto ed inverso.
  - c. Memorizzare la tabella dell'addizione fino a  $9+9$ .
  - d. Eseguire le addizioni con e senza cambio entro il 100.
  - e. Eseguire le sottrazioni con e senza cambio entro il 100.
  - f. Eseguire moltiplicazioni con il moltiplicatore di una cifra.
  - g. Eseguire divisioni con l'aiuto di rappresentazioni grafiche.

**1. ORIENTARSI  
NELLO SPAZIO**

- a. Localizzare oggetti nello spazio usando correttamente i termini : davanti, dietro, sopra, sotto, lontano, vicino, dentro, fuori, sinistra, destra.
- b. Eseguire su una griglia percorsi diretti ed inversi.
- c. Suddividere il piano in nove parti e stabilire un sistema di riferimento.
- d. Individuare caselle ed incroci su un piano quadrettato mediante coppie ordinate.

**2. Conoscere figure  
geometriche**

- a. Classificare le linee in aperte, chiuse, semplici e composte.
- b. Denominare le principali figure geometriche ed individuare alcune proprietà intuitive.
- c. Individuare simmetrie assiali in oggetti e figure con assi interni e rispetto a un'asse.

**Geometria**

**3. Operare con figure**

- a. Costruire modelli di figure geometriche piane e solide.
- b. Usare figure geometriche solide o piane per realizzare composizioni.
- c. Realizzare simmetrie assiali con attività di manipolazione o su foglio quadrettato.

## Misura

4. Conoscere grandezze e misure
  - a. Osservare oggetti e rilevare alcune proprietà misurabili ( lunghezza, capacità, peso).
5. Operare con grandezze e misure
  - a. Confrontare direttamente lunghezze per mezzo di sovrapposizioni o accostamenti.
  - b. Confrontare ad occhio due lunghezze e verificare.
  - c. Introdurre il concetto di equilibrio della bilancia a due bracci.
  - d. Confrontare in modo diretto il peso di due oggetti.
  - d. Confrontare in modo diretto le capacità di due recipienti.

1. Riconoscere problemi
  - a. Cogliere un aspetto problematico in una situazione concreta.
  - b. Esprimere sotto forma di problema una situazione concreta.
  - c. Elaborare il testo di un problema assegnando un'operazione aritmetica.

## Porsi e risolvere

2. Rappresentare problemi
  - a. Rappresentare graficamente in modo opportuno semplici problemi.

## **problemi**

### 3. Risolvere problemi

- a. Risolvere semplici problemi matematici con una domanda che richieda l'applicazione del concetto di addizione.
- b. Risolvere semplici problemi matematici che richieda l'applicazione del concetto di sottrazione come differenza.
- c. Risolvere semplici problemi matematici che richieda l'applicazione del concetto di moltiplicazione.

### 1. Classificare e formare insiemi

- a. Classificare oggetti o figure in base a uno o più attributi.
- b. Classificare oggetti o figure mediante una proprietà e la sua negazione.
- c. Formare insiemi e sottoinsiemi.
- d. Individuare l'insieme complementare.

## **Relazioni**

### 2. Stabilire relazioni

- a. Stabilire relazioni di elementi di due insiemi diversi.
- b. Stabilire relazioni fra gli elementi di uno stesso insieme.

## Semplici procedure logiche

3. Rappresentare relazioni

- a. Rappresentare classificazioni ed insiemi con i diagrammi di Eulero Venn, ad "albero", di Carroll.
- b. Rappresentare relazioni con tabelle a doppia entrata e diagrammi sagittali.

4. **UTILIZZARE CONNETTIVI, QUANTIFICATORI E SEMPLICI PROCEDURE LOGICHE**

- a. Introdurre in contesti semplici i connettivi "E" "NON".
- b. Introdurre l'uso dei quantificatori "TUTTI , OGNI, NESSUNO".
- c. Riprodurre moduli.
- d. Cercare regolarità in successioni ordinate.
- e. Individuare il modulo in successioni ordinate.
- f. Rappresentare sequenze data una regola di costruzione.
- g. Individuare l'inizio e la fine di una storia data.
- h. Scomporre un'azione complessa in una successione ordinata di azioni semplici. ( Diagrammi di flusso)

## Dati e previsioni

### METODOLOGIA

- Uso della linea dei numeri e giochi su tale linea.
- Uso di materiale strutturato e non, per padroneggiare l'utilizzo della quantità numerica.
- Indovinelli e giochi numerici per facilitare il calcolo orale e scritto.
- L'algoritmo nella moltiplicazione.
- Esercizi per favorire l'acquisizione mnemonica delle tabelline.

- Realizzazione di schieramenti e mappe.
- Uso del piano quadrettato.
- La divisione di ripartizione e di contenenza con giochi e materiale strutturato e non.
- Utilizzo di disegni, simboli, grafici,... per la soluzione di problemi.
- Esplorazione dello spazio circostante e riconoscimento di forme di vario tipo, sia solide che piane.
- Esperienze di misurazione.
- Raccolta, organizzazione e rappresentazione di dati in riferimento a situazioni di vita quotidiana.

## **CURRICOLO DI SCIENZE**

### **CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE**

**INDICATORI**

**CONOSCENZE**

**ABILITÀ-COMPETENZE**

<b>Classificare gli elementi di un ambiente</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere le parti della pianta: radici, fusto, rami, foglie.</li> <li>2. Conoscere le più comuni forme e margini delle foglie.</li> <li>3. Conoscere le forme di adattamento presentate</li> <li>4. Conoscere i vari tipi di habitat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Classificare le foglie in base alle caratteristiche scoperte.</li> <li>b. Classificare gli animali secondo le forme di adattamento presentate.</li> <li>c. Classificare i diversi tipi di habitat osservati.</li> </ol>
<b>Descrivere fenomeni fisici e chimici</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere i vari materiali</li> <li>2. Scoprirne le proprietà</li> <li>3. Interazione solidi e liquidi (soluzioni, miscugli, ecc.)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Individuare alcune caratteristiche dei materiali.</li> <li>b. Riconoscere le differenze tra soluzioni e miscugli.</li> </ol>
<b>Conoscere i cicli naturali</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere le caratteristiche stagionali</li> <li>2. Conoscere le differenze tra alberi a foglie caduche e sempreverdi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Collegare i fenomeni atmosferici alle stagioni.</li> <li>b. Capire come le piante si adattano ai cambiamenti stagionali.</li> </ol>

## **METODOLOGIA**

Pensare / fare: uso della metodologia scientifico - sperimentale.

Uso del laboratorio inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo, progetta e sperimenta, discute ed argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati e a confrontarli con le ipotesi formulate al fine di acquisire un pensiero critico.

I contenuti dovranno essere motivanti e proposti anche sottoforma di gioco.

Il linguaggio utilizzato si dovrà evolvere verso termini sempre più specifici in un'ottica di interdisciplinarietà.

**CURRICOLO DI TECNOLOGIA E INFORMATICA**  
**CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE**

**INDICATORI**

**CONOSCENZE**

**ABILITÀ - COMPETENZE**



## **Conoscere il funzionamento del computer**

1. Uso delle principali opzioni del sistema operativo
  - a. Riconoscere le diverse componenti del computer in base alla funzione.
  - b. Utilizzare i principali tipi di supporto.
  - c. Utilizzare autonomamente tastiera e mouse.
  - d. Utilizzare autonomamente i comandi per: accendere/spegnere il computer, avviare/chiudere i programmi, aprire/chiudere finestre e cartelle, salvare file e cartelle.
  - e. Utilizzare i principali tipi di supporto digitale (Pen Drive, CD-Rom, DVD).
  - f. Utilizzare autonomamente i comandi e le opzioni:
    - Del mouse (pulsante destro/sinistro, trascinamento, scorrimento)
    - Della tastiera (utilizzare gradualmente le procedure taglia/copia/incolla; creare, copiare, modificare immagini e testi )
  
2. Uso della videoscrittura e della videografica
  - a. Disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con software diversi.
  - b. Utilizzare autonomamente i comandi della videoscrittura : aprire e chiudere un programma, cambiare forma e colore ai caratteri, salvare un documento, aprire un documento già salvato, inserire immagini prelevandole da una cartella predisposta, utilizzare opzioni e decorazioni per impaginare.

## **Esplorare il mondo fatto dall'uomo**

3. Le funzioni della navigazione in internet
  - c. Accedere al programma di navigazione (browser) e attivare la connessione.
  - d. Ricercare informazioni in siti a sfondo ludico-didattico.
  
1. Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono .
  - a. Classifica i materiali conosciuti in base alle loro principali caratteristiche.
  - b. Schematizza semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione.
  - c. Realizza manufatti di uso comune.
  - d. Individua le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti.
2. Identificazione di materiali.
3. Costruzione di modelli.

## **METODOLOGIA**

- Raccogliere, manipolare, confrontare e assemblare oggetti e materiali.
- “*Giocare*” con il computer procedendo anche per tentativi ed errori (didattica dell'errore).
- Utilizzare giochi didattici di vario tipo.

**CURRICOLO DI MUSICA**

**CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE**

**INDICATORI**

**CONOSCENZE**

**ABILITÀ - COMPETENZE**

## Educare al suono e alla musica

- |   |  |
|---|--|
|   | <b>PERCEZIONE</b>  |
| 1. Parametri del suono                            | a. Ascolta e discrimina suoni e rumori.<br>b. Percepisce la presenza di suoni in situazioni di vario genere.<br>c. Analizza le caratteristiche dei suoni e dei rumori in ordine a fonte, lontananza, vicinanza, durata, intensità.   |
| 2. Strumenti musicali                             |  |
| 3. Potenzialità espressive del corpo e della voce | d. Intuisce la necessità di un codice per riprodurre esperienze sonore vissute.  |
| 4. Repertorio musicale                            | <b>PRODUZIONE</b><br>e. Esplora, ricerca ed utilizza le possibilità sonore del proprio corpo e di oggetti di uso comune.<br>f. Imita con il corpo e con la voce modelli espressivi.<br>g. Riproduce semplici sequenze ritmiche.<br>h. Mantiene il ritmo durante l'esecuzione o l'ascolto del brano musicale.<br>i. Sintonizza il proprio canto a quello degli altri.<br>j. Associa movimenti del corpo al canto.<br>k. Interpreta, in modo motivato, verbalmente, con il corpo, con il disegno brani musicali. |

## **METODOLOGIA**

- Giochi musicali con uso del corpo e della voce.
- Ascolto di brani musicali.
- Ascolto e analisi delle principali caratteristiche sonore di ambienti e situazioni.
- Sonorizzazione di storie narrate.
- Utilizzo della musica come espressione di emozioni.

## **CURRICOLO DI SCIENZE MOTORIE CLASSE SECONDA – PROGRAMMAZIONE ANNUALE**

**INDICATORI**

**CONOSCENZE**

**ABILITÀ - COMPETENZE**

**Padroneggiare  
abilità motorie di  
base in situazioni  
diverse**

1. Schemi motori e posturali.
2. Giochi di imitazione, di immaginazione, popolari e organizzati sotto forma di gare.
3. Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita.
4. Posizioni del corpo in rapporto allo spazio e al tempo.
5. Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo.

**Partecipare alle  
attività di gioco e di  
sport, rispettandone  
le regole**

- a. Si muove con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo (palleggia, lancia, riceve da fermo e in movimento...).
- b. Utilizza efficacemente la gestualità fino motoria con piccoli attrezzi.
- c. Varia gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, di tempo, di equilibrio (esegue una danza, una marcia...).
- d. Affina la coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica.
- e. Utilizza abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo.
- f. Rispetta le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara.
- g. Interagisce positivamente con gli altri.
- h. Utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature.
- i. Utilizza gesti, mimica facciale, voce, posture in situazioni diverse.
- l. Sa comunicare attraverso il gesto e il movimento.

- Giochi di movimento e andature varie in situazioni dinamiche.
- Giochi con attrezzi codificati e non.
- Giochi di controllo motorio in situazioni statiche e di equilibrio.
- Giochi tradizionali e non.
- Drammatizzazioni e coreografie.