

CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

SCUOLA PRIMARIA

PIANO ANNUALE CON NUCLEI TEMATICI E
TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA

CLASSE PRIMA

ITALIANO

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p style="text-align: center;">ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende comunicazioni di vario tipo, individuando l'argomento e le informazioni principali • Interagisce negli scambi comunicativi rispettando le regole • Formula messaggi e discorsi chiari e pertinenti • Espone argomenti di studio in modo chiaro <p style="text-align: center;">LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge testi di vario genere sia a voce alta sia in lettura silenziosa, curandone l'espressione • Comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali • Utilizza strategie di lettura adeguate agli scopi • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento • di un argomento dato e le mette in relazione, le usa in funzione anche dell'esposizione orale, acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica <p style="text-align: center;">SCRITTURA</p>	<p>A. Chiedere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</p> <p>B. Comprendere semplici indicazioni.</p> <p>C. Ascoltare testi narrativi cogliendo il senso globale e ripetere con l'aiuto di domande guida.</p> <p>D. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.</p> <p>E. Raccontare esperienze personali in modo chiaro.</p> <p>F. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.</p> <p>A. Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.</p> <p>B. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo.</p> <p>C. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla.</p> <p>D. Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.</p> <p>E. Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p>	<p>Conversazioni libere e/o guidate Lettura di libri d'autore animata dall'insegnante Giochi attivi e di ruolo Esposizione chiara e completa di semplici esperienze personali o di contenuti ascoltati.</p> <p>Lettura ad alta voce dell'insegnante e dei compagni Lettura individuale Lettura e drammatizzazione degli alunni Lettura espressiva Strategie di lettura per comprendere i testi (anticipazioni, lettura attiva) Lettura narratologica Lettura interpretativa Lettura di libri d'autore Giochi linguistici per sperimentare l'uso dello strumento voce Memorizzazione di poesie e filastrocche</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Scrive testi corretti, chiari e coerenti Produce testi legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura • Rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli <p style="text-align: center;">LESSICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso • Capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio <p style="text-align: center;">RIFLESSIONE SULLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti • Sperimenta il linguaggio multimediale • Riflette sui testi per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi 	<p>A. Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>B. Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>C. Produrre semplici testi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>D. Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p> <p>A. Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p> <p>B. Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.</p> <p>C. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>B. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).</p> <p>C. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>	<p>Esercizi di pregrafismo Apprendimento lettura/scrittura nei caratteri principali Scrittura di sillabe, parole, frasi Dettati Scrittura di frasi legate a bisogni comunicativi connesse a situazioni quotidiane Giochi linguistici di diverso tipo Osservazione e descrizione di immagini Scrittura di didascalie Gioco delle catene Svuotamento e/o riempimento Testi bucati</p> <p>Il significato di parole che non si conoscono riferendosi al proprio vocabolario personale Il significato di parole che non si conoscono formulando previsione Uso del dizionario mediato dall'insegnante</p> <p>Giochi linguistici per riconoscere gli elementi essenziali di una frase e formulare frasi corrette Acquisizione delle diverse difficoltà ortografiche</p>
---	--	--

MATEMATICA

<p style="text-align: center;">NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA</p>	<p style="text-align: center;">Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione</p>	<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE</p>
<p style="text-align: center;">NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conta associando la quantità al numero • Conosce la struttura del numero • Calcola mentalmente con i numeri naturali usando le quattro operazioni • Calcola per iscritto con i numeri naturali e decimali usando le quattro operazioni <p style="text-align: center;">SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce forme del piano e dello spazio • Descrive, denomina e classifica figure geometriche piane in base alle loro caratteristiche • Determina la misura del perimetro e dell'area di figure geometriche piane utilizzando le più comuni formule • Risolve problemi relativi a perimetri e aree • Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, squadra, compasso, goniometro) 	<p>A. Contare oggetti, a voce , in senso progressivo e regressivo.</p> <p>B. Conoscere i numeri naturali entro il 20.</p> <p>C. Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 20 sia in cifre sia in parole.</p> <p>D. Confrontare e ordinare i numeri anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>E. Eseguire semplici operazioni di addizione e sottrazione con i numeri naturali entro il 20.</p> <p>A. Riconoscere, denominare le principali figure geometriche piane.</p> <p>B. Osservare e analizzare le principali caratteristiche delle figure geometriche piane.</p> <p>C. Osservare oggetti, effettuare misure e compiere confronti diretti di grandezze</p> <p>D. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p>	<p>Presentazione del numero attraverso storie, canzoni, filastrocche...</p> <p>Manipolazione e conteggio di materiale non strutturato. Istituzione di corrispondenze tra quantità e simbolo numerico.</p> <p>Utilizzo dei regoli e giochi sulla linea dei numeri per visualizzare la successione dei numeri naturali.</p> <p>Uso della bilancia dei numeri per confrontare le quantità numeriche (maggiore, minore, uguale)</p> <p>Attività pratiche legate alle azioni dell'aggiungere e del togliere.</p> <p>Addizioni e sottrazioni legate a esperienze della vita quotidiana.</p> <p>Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri.</p> <p>Il gioco del cambio (uso di monete, regoli, abaco ...)</p> <p>Le coppie del 10</p> <p>Esercizi e giochi per la scoperta di somiglianze e differenze tra coppie di oggetti o insiemi di oggetti: forma, colore grandezza spessore (uso dei blocchi logici)</p> <p>Confrontare e ordinare elementi secondo un criterio dato(lunghezza , spessore, peso...)</p> <p>Attività ludiche per localizzare oggetti in un ambiente avendo come riferimento se stessi o altri.</p>

**RELAZIONI E FUNZIONI
DATI E PREVISIONI**

- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce tabelle e grafici
- Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici
- Riconosce e quantifica in casi semplici situazioni di incertezza
- Risolve problemi in tutti gli ambiti di contenuto
- Descrive il processo seguito
- Riconosce strategie di soluzione diversa dalla propria
- Misura grandezze (lunghezze, capacità, massa) utilizzando unità arbitrarie e convenzionali

- A. Classificare in situazioni concrete** figure e oggetti n base a una o più proprietà,utilizzando rappresentazioni opportune.
- B. Argomentare sui criteri** che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
- C. Raccogliere** dati e informazioni e rappresentarli con diagrammi, e tabelle.
- D. Osservare , comprendere, rappresentare** con disegni e simboli semplici situazioni problematiche e risolverle utilizzando addizioni e sottrazioni.
- E. Risolvere** situazioni problematiche attraverso procedure e calcolo.

Giochi di classificazione con materiale di uso comune, strutturato e con illustrazioni.
Riflessione e verbalizzazione dei criteri seguiti.
Effettuare semplici indagini, registrare i dati in semplici grafici.
Risoluzione di situazioni problematiche inerenti la vita quotidiana.
Tradurre situazioni problematiche pratiche in situazioni matematiche.

STORIA

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITÀ DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p style="text-align: center;">USO DELLE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le diverse fonti. Legge le diverse fonti. • Utilizza le diverse fonti per ricavare informazioni su eventi del passato. • Usa gli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo. 	<p>A. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p>	<p>Lettura di immagini e visione di filmati per capire che il tempo modifica le cose, per ricostruire esperienze personali o avvenimenti significativi della vita della classe.</p>
<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa la linea del tempo per collocare fatti, periodi storici e per individuare successioni, contemporaneità, durata, periodizzazioni. • Legge carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate. • Costruisce e confronta i quadri storici delle civiltà studiate. 	<p>A. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</p> <p>B. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>C. Avviare alla conoscenza della funzione e dell'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (diario, calendario).</p>	<p>Drammatizzazione, verbalizzazione, rappresentazione grafica, ordinamento di sequenze relative a fatti vissuti o narrati.</p> <p>La successione: la giornata, la settimana, i mesi, le stagioni.</p> <p>La contemporaneità: analisi di azioni contemporanee nelle esperienze dei bambini.</p> <p>Uso del diario e del calendario.</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI CONCETTUALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C.-d.C.) • Individua le costanti e le differenze 	<p>A. Seguire e comprendere la successione degli eventi in una storia reale o fantastica.</p>	<p>Lecture di storie, fiabe per sviluppare le nozioni di prima/dopo, di successione, di contemporaneità, di ciclicità.</p>

<p>attraverso il confronto delle informazioni raccolte sugli elementi di cultura delle varie civiltà.</p>	<p>^{B.} Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</p>	<p>Costruzione di grafici temporali (es. ruota della settimana, delle stagioni...).</p>
<p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. • Ricava e produce informazioni da testi continui e non. • Relaziona conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 	<p>A. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.</p>	<p>Racconto di esperienze in ordine cronologico. Memorizzazione delle parti della giornata, dei giorni della settimana, dei mesi, delle stagioni.</p>

GEOGRAFIA

<p style="text-align: center;">NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA</p>	<p style="text-align: center;">Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione</p>	<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE</p>
<p style="text-align: center;">ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche. ● Utilizza i riferimenti topologici e i punti cardinali. ● Costruisce carte mentali. 	<p>A. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</p>	<p>Esplorazione dell'ambiente scuola. Attività concrete di orientamento spaziale. Esecuzione di semplici percorsi in palestra o negli spazi della scuola. Giochi di movimento.</p>
<p style="text-align: center;">LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Legge e interpreta carte geografiche, globo terrestre, carte tematiche, grafici, per ricavare informazioni e analizzare i caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni. ● Localizza sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche e amministrative. ● Utilizza il linguaggio della geograficità. 	<p>A. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</p>	<p>Rappresentazioni grafiche di posizioni di oggetti e persone nello spazio. Verbalizzazioni delle esperienze realizzate in classe con l'utilizzo di indicatori topologici. Utilizzo del linguaggio geografico.</p>

<p style="text-align: center;">PAESAGGIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina i principali oggetti geografici fisici. • Conosce gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani. • Conosce gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. 	<p>A. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p>	<p>Osservazione dei diversi spazi della scuola. Osservazione del territorio circostante. Utilizzo del linguaggio geografico.</p>
<p style="text-align: center;">REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si rende conto che lo spazio geografico è costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di interdipendenza. 	<p>A. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.</p>	<p>Organizzazione dello spazio scuola finalizzato alla realizzazione delle diverse attività scolastiche. Utilizzo del linguaggio geografico.</p>

SCIENZE

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua le proprietà di alcuni materiali (densità, trasparenza, durezza, peso, elasticità, ...) • Individua in modo elementare, attraverso l'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali temperatura, calore, energia, pressione. • Sperimenta, osserva e schematizza i passaggi di stato 	<p>A. Osservare semplici oggetti per individuarne la struttura, analizzarne qualità e proprietà, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.</p> <p>B. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.</p> <p>C. Descrivere semplici fenomeni.</p>	<p>Esplorazione degli oggetti scolastici. Rilevazione delle proprietà caratterizzanti ciascun oggetto. Scomposizione e ricomposizione di oggetti scolastici. Conoscenza della funzione d'uso.</p> <p>Attività di classificazione e seriazione. Analisi di oggetti e sostanze attraverso l'uso dei cinque sensi.</p> <p>Verbalizzazioni degli esperimenti e delle esperienze realizzate con l'utilizzo del linguaggio scientifico.</p>
<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce la struttura del suolo • Ricostruisce e interpreta il movimento dei diversi oggetti celesti. • Osserva e conosce i principali fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti. 	<p>A. Osservare e distinguere esseri viventi e non viventi.</p> <p>B. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.</p> <p>C. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, ecc.)</p> <p>D. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, stagioni).</p>	<p>Osservazione e classificazione di esseri viventi e non viventi. Osservazione di animali e vegetali : raggruppamenti per somiglianze o differenze(bipedi o quadrupedi, erbivori o carnivori,ecc).</p> <p>Conoscenza del ciclo vitale. Osservazione dei cambiamenti ambientali di tipo stagionale. Rilevazione del tempo atmosferico e registrazione dei dati con schemi o tabelle.</p>

<p style="text-align: center;">L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha consapevolezza della struttura, del funzionamento e dello sviluppo del proprio corpo. • Ha cura della sua salute. • Ha atteggiamenti di rispetto e di cura verso gli ambienti che condivide con gli altri. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Riconosce che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. 	<p>A. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento: i cinque sensi.</p> <p>B. Osservare e acquisire lo schema corporeo.</p>	<p>Rappresentazione grafica del proprio corpo. Individuazione delle parti fondamentali del corpo umano. Conoscenza degli organi di senso. Esecuzione di semplici esperimenti con i cinque sensi.</p>
--	--	---

TECNOLOGIA

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. (Geografia-Scienze) • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura, di spiegarne il funzionamento e l'evoluzione storica. (Storia-Scienze) • Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche dei materiali. (Scienze) • Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia. (Scienze-Geografia) 	<p>A. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>B. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Uso dei cinque sensi per il riconoscimento dei materiali (scienze).</p> <p>Classificazione degli oggetti in base a una caratteristica (matematica).</p>
<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettua stime approssimative su peso e misure di semplici oggetti di uso comune.(Geometria) • Organizza le fasi per costruire un oggetto elencando i materiali, gli strumenti e gli attrezzi 	<p>A. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.</p> <p>B. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>Istruzioni per la realizzazione di semplici lavori (es. segnalibro...) (arte e immagine).</p> <p>Uso corretto di matita, gomma, colla.</p>

<p>indispensabili o più opportuni. (italiano-arte e immagine)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare una visita guidata usando internet per reperire le notizie e le informazioni. • Prevede le conseguenze di comportamenti legati all'utilizzo della tecnologia. 		
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smonta oggetti e meccanismi. • Produce semplici modelli partendo dalla lettura di schemi o diagrammi. • Realizza oggetti descrivendo la sequenza delle operazioni. (Italiano- Arte e immagine) • Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 	<p>A. Smontare semplici oggetti</p> <p>B. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>C. Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.(es. Diario)</p> <p>D. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>Riempimento dello zaino in modo funzionale. Uso corretto del diario, dell'astuccio e del quaderno. Nello sperimentare il senso del gusto, preparazione di macedonia, pop corn, spremuta... (scienze).</p> <p>Realizzazione di semplici manufatti (arte e immagine).</p>

LINGUA INGLESE

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITÀ DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p style="text-align: center;">ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. • Individua alcuni elementi culturali veicolati dalla lingua materna o dalla lingua di scolarizzazione relativi ai paesi anglofoni. <p style="text-align: center;">PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrive oralmente in modo semplice aspetti del proprio vissuto e ambiente, esprime oralmente bisogni immediati. • Comunica in modo comprensibile in situazioni di scambio dialogico, anche con espressioni e frasi memorizzate. • Interagisce nel gioco. <p style="text-align: center;">LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi relativi ad ambiti familiari. <p style="text-align: center;">SCRITTURA (produzione scritta)</p> <p>Descrive in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p>	<p>A. Comprendere vocaboli, istruzioni, frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi alla vita quotidiana</p> <p>A. Nominare oggetti, luoghi, persone, situazioni note e ripetere semplici frasi..</p> <p>B. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>A. Comprendere parole, brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori, cogliendo lessico e strutture già acquisite a livello orale.</p>	<p>Conversazioni guidate Storytelling Giochi attivi e di ruolo Abbinamento di parole a immagine</p> <p>Ripetizione del lessico presentato Memorizzazione Riproduzione autonoma in situazioni note Riconoscimento e denominazioni di immagini</p> <p>Giochi attivi e di ruolo in circle time e pair work</p> <p>Lettura ad alta voce dell'insegnante</p> <p>Giochi linguistici per sperimentare suoni e ritmi della lingua Memorizzazione di filastrocche e canzoncine</p>

MUSICA

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p>ASCOLTO E COMPRENSIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconosce e classifica gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale (parametri musicali ed elementari cellule ritmico-melodiche). Conosce alcune forme d'espressione corporea in relazione ad eventi sonori (attività coreutica, drammatizzazione, ...). 	<p>A. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale.</p> <p>B. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.</p> <p>C. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).</p>	<p>Attività di ascolto per riconoscere e denominare la pulsazione, la durata, l'altezza, l'intensità, il timbro, l'agogica (lento/veloce)...</p> <p>Ascolto di fenomeni sonori e di brani musicali con l'intenzione di riconoscere le formazioni strumentali e vocali.</p> <p>Ascolto di brani musicali e fenomeni sonori per riconoscerne usi e funzioni (paesaggio sonoro, sigle, jingles...)</p>
<p>PRODUZIONE ED ESECUZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza voce, strumenti e, ove è possibile, nuove tecnologie in modo creativo e consapevole. Rappresenta gli elementi basilari di brani musicali ed eventi sonori attraverso diversi sistemi simbolici. 	<p>A. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p> <p>B. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p>	<p>Attività ludico – motorie di esplorazione dell'apparato fonorespiratorio</p> <p>Semplici coreografie improvvisate e/o codificate</p> <p>Attività mimico-gestuali e body percussion</p> <p>Giochi d'espressività corporea.</p> <p>Attività ritmiche e coreutiche.</p> <p>Esecuzione del Piano Vivente parlato e /o intonato</p> <p>Esecuzione di filastrocche cantate, parlate e nonsense (in dialetto, in lingua italiana e nelle altre lingue)</p> <p>Esecuzione di brani monodici</p> <p>Esecuzione di semplici canoni (Fra' Martino....)</p> <p>Attività con l'utilizzo dello strumentario Orff</p> <p>Sonorizzazione di storie e racconti con onomatopoe e strumentario</p>

<p>LETTURA E NOTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresenta gli elementi basilari di brani musicali ed eventi sonori attraverso diversi sistemi simbolici. 	<p>A. Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.</p>	<p>Costruzione di simboli e partiture non convenzionali (durata, intensità, altezza, timbro) al fine della composizione di sequenze ritmiche e melodiche.</p>
--	---	--

ARTE E IMMAGINE

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce creativamente testi visivi. • Rielabora in modo personale immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti. 	<p>A. Produrre elaborati personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>B. Trasformare immagini e materiali.</p> <p>C. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.</p>	<p>Attività per riconoscere e denominare le forme e i colori. Attività per rispondere a stimoli visivi e tattili. Utilizzo di strumenti (matita, gomma, pastelli). Realizzazione di produzioni artistiche (disegni, collage, manufatti ...).</p>
<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osserva e legge immagini e messaggi anche multimediali. • Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi basilari del linguaggio visivo. 	<p>A. Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente.</p> <p>B. Riconoscere in un testo iconico-visivo linee, colori, forme, volume, spazio.</p>	<p>Attività per stimolare la percezione visiva (memoria visiva, spazialità, tempo). Attività per sviluppare la memoria visiva. Attività per riconoscere e denominare le linee, le forme, i colori, le superfici.</p>
<p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua i principali aspetti formali del mondo visivo (forma, spazio, colore). • Mostra interesse e apprezzamento per le espressioni artistiche anche provenienti da culture diverse. • Manifesta sensibilità e rispetto per la salvaguardia del patrimonio artistico e ambientale. 	<p>A. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p>	<p>Fruizione di opere d'arte per educare all'estetica. Cura dell'aspetto grafico per educare all'ordine esecutivo (grafia, campitura, greche, ritaglio, spazialità sul foglio...).</p>

EDUCAZIONE FISICA

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p style="text-align: center;">IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha consapevolezza del proprio schema corporeo in relazione allo spazio e al tempo. • Conosce il proprio corpo. • Conosce e utilizza gli schemi motori e posturali di base (statici e dinamici). • Conosce varie forme d'espressione corporea (attività coreutica, drammatizzazione, ...). 	<p>A. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).</p> <p>B. Sa organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p>	<p>Attività per riconoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su immagini.</p> <p>Attività per rispondere a stimoli visivi, sonori, tattili, ...</p> <p>Giochi, percorsi, esercizi con l'utilizzo di schemi corporei di base.</p> <p>Esplorazione dell'ambiente palestra.</p> <p>Attività concrete di orientamento spaziale.</p> <p>Esecuzione di semplici percorsi in palestra e/o negli spazi della scuola.</p> <p>Giochi di movimento individuali, a coppie, di gruppo.</p>
<p style="text-align: center;">IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. 	<p>A. Sperimentare modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza.</p> <p>B. Eseguire semplici sequenze di movimento e semplici coreografie individuali e collettive.</p>	<p>Attività mimico-gestuali.</p> <p>Giochi d'espressività corporea.</p> <p>Attività ritmiche e coreutiche.</p>
<p style="text-align: center;">IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratica attività propedeutica allo sport individuale e di squadra, conoscendone le modalità esecutive. • Partecipa ad attività di gioco-sport, anche in forma competitiva, collaborando con gli altri. • Partecipa attivamente ai giochi sportivi rispettando le regole, 	<p>A. Conoscere modalità esecutive di alcune proposte di <i>giocosport</i>. Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Rispettare le regole e i ruoli nelle attività sportive e nel gioco, sapendo accettare anche la sconfitta.</p>	<p>Giochi in coppia, in piccolo gruppo, in squadra, d'imitazione, a eliminazione, di ruoli, staffette, percorsi e circuiti.</p> <p>Giochi propedeutici all'attività sportiva.</p>

<p>accettando la sconfitta e manifestando il senso di Responsabilità.</p>		
<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • È consapevole delle proprie capacità motorie e mantiene un buono stato di salute. • Comprende l'importanza di atteggiamenti e comportamenti corretti rispetto all'alimentazione e a un sano stile di vita. • Utilizza in modo responsabile spazi e attrezzature sia individualmente sia in gruppo. 	<p>A. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza in ambiente scolastico e familiare.</p>	<p>Conoscenza e uso corretto degli attrezzi presenti in palestra. Assunzione di comportamenti adeguati rispetto al luogo.</p>

EDUCAZIONE CIVICA

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA		
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p>COSTITUZIONE</p> <p>diritto, legalità e solidarietà</p>	<p>A. Comprendere il valore della propria persona come corpo, emozioni e pensieri.</p> <p>B. Accettare, rispettare, aiutare l'altro.</p> <p>C. Favorire un atteggiamento empatico e attuare forme di comunicazione sociale adeguate.</p> <p>D. Imparare modalità di relazione positiva nei diversi ambiti di appartenenza (famiglia, scuola, gruppi, comunità...)</p> <p>E. Comprendere il significato di regola e la necessità delle regole all'interno della comunità.</p> <p>F. Iniziare a comprendere i ruoli diversi che ogni individuo assume a seconda del contesto.</p> <p>G. Svolgere incarichi e condividere compiti e responsabilità con i coetanei rispettando tempi e spazi comuni.</p> <p>H. Sviluppare la propria capacità di ascolto delle opinioni altrui all'interno del gruppo.</p> <p>I. Partecipare a giochi e attività di gruppo rispettando indicazioni e regole favorendo l'incontro con culture ed esperienze diverse.</p> <p>J. Interagire, utilizzando buone maniere, con persone conosciute e non.</p> <p>K. Comprendere i concetti di diritto/dovere, identità, pace,</p>	<p>Conversazioni guidate</p> <p>Riflessioni personali con il singolo alunno o di gruppo: -verbalizzazione degli stati d'animo; -riflessione sui comportamenti assunti; -individuazione di cause e conseguenze relative a episodi conflittuali -individuazione di possibili azioni da mettere in atto per la risoluzione positiva del problema.</p> <p>Giochi attivi e di ruolo</p> <p>Lecture di storie</p> <p>Verbalizzazione di vissuti</p> <p>Educazione alimentare, alla salute e al benessere, alla sicurezza</p> <p>Stesura di regole condivise</p> <p>Incarichi di collaborazione nella classe</p> <p>Uso del grembiule come segno di appartenenza alla comunità</p> <p>Lavori a coppie e/o a piccoli gruppi e classi aperte</p> <p>Comunicazione formale e informale</p> <p>Cura del proprio materiale, altrui e della scuola</p>

	<p>strumenti tecnologici.</p> <p>C. Conoscere e comprendere le regole della <i>netiquette</i> (buona educazione nell'uso del linguaggio in Rete).</p>	<p>Progettualità di contrasto al bullismo e cyberbullismo. Letture e video a tema.</p>
--	--	--

ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

CLASSE PRIMA

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p>DIMENSIONE TECNOLOGICA (Usare dispositivi tecnologici)</p>	<p>A. Accendere e spegnere correttamente un pc o tablet.</p> <p>B. Usare correttamente il mouse.</p> <p>C. Usare in modo corretto alcune parti della tastiera.</p> <p>D. Utilizzare alcune funzioni principali come aprire un file esistente, creare un nuovo file, salvare i file e scrivere un testo.</p> <p>E. Utilizzare il pc con la supervisione dell'insegnante per scrivere, disegnare, compilare tabelle.</p> <p>F. Utilizzare la procedura corretta per accedere alla rete per prendere visione dei contenuti indicati dall'insegnante.</p>	<p>Attività per accendere e spegnere un pc o un tablet.</p> <p>Attività di motricità fine con il mouse.</p> <p>Attività per utilizzare tutti i simboli della tastiera (grafemi e cifre, maiuscole, bloc maiusc., canc, barra spaziatrice, invio, punteggiatura, funzioni tasto maiuscole per utilizzare i simboli posti in alto dei tasti).</p> <p>Attività per utilizzare le funzioni di base di videoscrittura per la produzione di semplici testi: formattare un testo (giustificare, modificare il carattere, colore, grandezza e stile), caricare immagini, avviare una stampa, costruire semplici tabelle, disegnare e scrivere.</p> <p>Attività per conoscere e utilizzare i comandi e le funzioni del programma Paint per disegnare o modificare immagini.</p> <p>Attività per conoscere i principali dispositivi informatici di input e output (LIM, cuffie, stampante, tastiera, ...)</p> <p>Giochi individuali, a coppie, di gruppo.</p>
	<p>A. Riconoscere, saper utilizzare e applicare i concetti basi del pensiero Computazionale nel quotidiano o nella risoluzione di semplici problemi.</p> <p>B. Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico.</p>	<p>Attività per conoscere e utilizzare il lessico del pensiero Computazionale e dell'algoritmo (Scratch, Beebot, carte di Cody Roby, istruzioni/procedure fornite con rappresentazione a blocchi ...)</p> <p>Esecuzione di giochi didattici e utilizzo di applicazioni digitali.</p>

<p>DIMENSIONE COGNITIVA (Giocare-visionare-cogliere-ricercare-interpretare-elaborare-progettare-selezionare-valutare)</p>	<p>C. Raccontare esperienze personale e di vita scolastica sugli schermi.</p> <p>D. Iniziare a comprendere l'importanza delle regole del consumo mediale.</p> <p>E. Creare semplici artefatti digitali.</p> <p>F. Integrare diversi linguaggi in modo creativo e originale.</p> <p>G. Accedere allo spazio online creato dell'insegnante.</p> <p>H. Condividere, all'interno di uno spazio online creato dall'insegnante, informazioni, commenti e artefatti.</p>	<p>Realizzazione di semplici artefatti digitali utilizzando la videoscrittura, Scratch junior, Paint, ...</p> <p>Avvio alla riflessione sulle regole del consumo mediale.</p>
<p>DIMENSIONE ETICA (Rispettare-condividere-raccontare-supervisionare-valutare i pericoli della rete)</p>	<p>A. Scrivere il proprio nome e scegliere un'immagine predisposta dall'insegnante per identificarsi.</p> <p>B. Scegliere i giochi in base ai propri interessi e curiosità.</p> <p>C. Giudicare i giochi svolti motivando il proprio punto di vista.</p> <p>D. Raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico.</p> <p>E. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p>	<p>Riflessione guidata su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - i giochi svolti con strumenti tecnologici; - le modalità di gioco; - i rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. <p>Racconto e condivisione delle esperienze vissute. Scelte motivate dei giochi o delle attività.</p>

RELIGIONE CATTOLICA

NUCLEI TEMATICI E TRAGUARDI PER LE COMPETENZE IN USCITA	Gli OBIETTIVI per la classe prima si intendono riferiti alla fase di avvio per l'acquisizione di competenze in progressione	ATTIVITÀ DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE
<p style="text-align: center;">DIO E L'UOMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce che, per la religione cristiana, Gesù è il Signore. • Conosce le origini e lo sviluppo del cristianesimo, operando confronti con le sue confessioni. • Conosce le origini e i principali contenuti delle altre grandi religioni. <p style="text-align: center;">LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge direttamente pagine bibliche ed evangeliche, individuandone il messaggio principale. • Ricostruisce le tappe fondamentali della vita di Gesù nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo. • Decodifica i principali significati dell'iconografia cristiana. • Attinge informazioni sulla religione cattolica dalla vita dei santi. 	<p>A. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.</p> <p>A. Ascoltare, leggere alcune pagine bibliche fondamentali.</p>	<p>Ascolto di letture per comprendere l'insegnamento di Gesù (siamo tutti fratelli, ...).</p> <p>Conversazione guidata e riflessioni orali.</p> <p>Attività ludiche.</p> <p>Drammatizzazione.</p> <p>Ascolto di brani evangelici: la storia del Natale e della Pasqua e alcune parabole.</p> <p>Conversazione guidata e riflessioni orali.</p> <p>Attività ludiche.</p> <p>Drammatizzazione.</p> <p>Visione di audiovisivi.</p>

