



Progettazione didattica annuale

Anno scolastico

2021 – 2022

Classi prime

ITALIANO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Comunicazione nella madrelingua o lingua d'istruzione

Imparare ad imparare

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

- 1) Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
- 2) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni

TRAGUARDI DI COMPETENZA

(ASCOLTO E PARLATO)

1. L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione
2. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo
4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica
7. Capisce e utilizza nell'uso orale scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

NUCLEO TEMATICO A →ASCOLTO E PARLATO

Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
A.1 Ascoltare e comprendere messaggi verbali e brevi letture. Esprimere contenuti di vario tipo in modo cronologico	A1 Regole della conversazione Conversazioni su tematiche vicine all'esperienza dei bambini Ascolto di testi letti dall'insegnante : fiabe, favole, filastrocche...	A1- Giochi e simulazioni per stabilire le regole per prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola - Conversazione su vari argomenti rispettando le regole stabilite - Ascolto ed esecuzione di consegne con domande e risposte pertinenti - Ascolto, comprensione e rielaborazione verbale in ordine logico-temporale di semplici fiabe, favole, filastrocche e racconti - Costruzioni di storie collettive - Ascolto e riordino di sequenze di immagini e di racconti - Osservazioni, considerazioni e conversazioni sul Natale, Carnevale e altre festività o altri eventi vissuti a scuola o in altri contesti

TRAGUARDI DI COMPETENZA (LETTURA)

3. Legge e comprende testi di vario genere continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi
4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica
5. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali

NUCLEO TEMATICO B → LETTURA		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
B.1 Leggere sillabe, parole e semplici e brevi testi B.2 Comprendere il significato di parole lette B.3 Comprendere il senso globale di un testo letto	B.1 Fonemi/grafemi B.2 Parole e frasi B.3 Lettura e comprensione di un testo letto	B.1-- Giochi di associazione di grafemi a fonemi -Riconoscimento dei fonemi e lettura dei grafemi - Lettura di sillabe - Unione di sillabe per costruire parole B.2- Associazione di parole a immagini - Lettura di semplici parole con il supporto delle immagini - Lettura di parole e di frasi via via più complesse con e senza il supporto di immagini - Costruzione e lettura di parole - Costruzione e lettura di frasi - Lettura dei suoni duri e suoni dolci - Lettura di digrammi complessi e trigrammi nelle parole - Lettura di parole con le doppie, l'accento, l'apostrofo B.3- Letture e comprensione di brevi testi narrativi - Lettura e comprensione di semplici testi descrittivi - Lettura, drammatizzazione e spiegazione di semplici poesie e filastrocche

**TRAGUARDI DI COMPETENZA
(SCRITTURA)**

4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza in funzione dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica;

Capisce e utilizza nell'uso orale scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio;

NUCLEO TEMATICO C → SCRITTURA		
Obiettivi di apprendimento C.1 Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura	CONTENUTI C1 Pregrafismi, lo spazio-pagina	C1- Riconoscimento di uguaglianze e differenze - Attività di coordinazione oculo-manuale e grafo motoria: esecuzione di tratti rettilinei e curvilinei - Identificazione di relazioni logiche tra elementi diversi - Ripasso, completamento e riproduzione di ritmi - Corretta coloritura dentro uno spazio grafico
C.2 Scrivere sotto dettatura (sillabe, parole e frasi).	C2 Le vocali, le consonanti, le sillabe (dirette e inverse), le parole, le frasi	C2- Discriminazione e riproduzione scritta (copiato) di vocali, consonanti, sillabe, parole e frasi in un contesto noto - Scrittura sotto dettatura di parole, frasi, brevi e semplici testi - Scrittura autonoma di parole con le lettere e le sillabe note Produzione scritta di parole con i suoni duri di C e G in parole - Scrittura di parole con i digrammi complessi - Completamento e composizione di parole con i digrammi e trigrammi noti - Riordino di sillabe note per scrivere parole - Riproduzione scritta dei gruppi consonantici: GN-GLI-MP-MB-QU+VOCALE, dei gruppi CQU
C3 Scrivere in autonomia parole e frasi	C3 Frasi-testo	C3 Completamento e scrittura autonoma di parole con le lettere ponte - Scrittura autonoma di frasi semplici relative al proprio vissuto - Scrittura autonoma di frasi semplici per spiegare il contenuto di un'immagine

		- Produzione guidata di didascalie in relazione a sequenze narrative - Scrittura guidata e autonoma di semplici testi
--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA
(ACQUISIZIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO)

- 7 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

NUCLEO TEMATICO D → ACQUISIZIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
D1 Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole	D1 Parole e famiglie di parole	D1- Conversazione su argomenti vari - Condivisione di vissuti personali Identificazione dei nomi di persone, animali e cose Ascolto di racconti, ricerca e spiegazione di parole non note
D 2 Produrre frasi utilizzando le parole man mano apprese.	D2 Filastrocche e conte Testi scritti e orali	D2- Memorizzazione di filastrocche e conte per imparare parole nuove - Individuazione intuitiva di sinonimi - Schede per utilizzare i termini nuovi - Individuazione intuitiva del significato di parole non note dal contesto

TRAGUARDI DI COMPETENZA
(ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA)

Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli;
Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

NUCLEO TEMATICO E → Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
E.1 Riconoscere gli elementi essenziali della frase e applicare le conoscenze ortografiche.	E1 Parole-messaggio Didascalie Frase Il nome L'articolo Il verbo L'aggettivo Suoni affini Le sillabe Digrammi e trigrammi Le doppie L'apostrofo	E1-Uso e comprensione di "parole-messaggio" avvalendosi del contesto (mimica e grafica) - Individuazione e scrittura di semplici frasi per descrivere un'immagine (didascalia) - Attività e giochi mirati al riconoscimento della frase come insieme ordinato di parole -Attività e giochi mirati a comprendere il rapporto tra l'ordine delle parole in una frase e il suo significato - Lettura e riordino di sintagmi e scrittura di semplici frasi di senso compiuto -Giochi per il riconoscimento intuitivo di nomi propri e comuni; nomi di persona, di animale, di cosa - Riconoscimento intuitivo di nomi maschili e femminili - Riconoscimento intuitivo dei nomi singolari e plurali - Riconoscimento e uso intuitivo degli articoli determinativi - Riconoscimento e uso intuitivo degli articoli

		indeterminativi - Giochi mirati al riconoscimento intuitivo della funzione del verbo - Giochi mirati al riconoscimento intuitivo della funzione dell'aggettivo - Riconoscimento e scrittura della sillaba come unità - Attività sulla discriminazione di suoni affini (F/V – S/Z – B/P – D/T - ecc.) - Attività su doppie, divisioni in sillabe, accento e apostrofo - Divisione in sillabe di parole semplici - Riconoscimento e corretta scrittura di sillabe pluriconsonantiche; digrammi e trigrammi (BR- TR- STR- FR- PR- CR- GR- DR – ecc.) - Riconoscimento e corretta scrittura di digrammi, trigrammi, gruppi consonantici particolari (GN- GL- MP- CQU - CU- CQ- ecc.) - Riconoscimento e scrittura della sillaba come unità - Attività sulla discriminazione di suoni affini (F/V – S/Z – B/P – D/T - ecc.) - Attività su doppie, divisioni in sillabe, accento e apostrofo - Divisione in sillabe di parole semplici - Uso intuitivo dell'apostrofo
--	--	--

INGLESE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Comunicazione nelle lingue straniere

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

(ASCOLTO)

1. L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari
2. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

NUCLEO TEMATICO A → ASCOLTO		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
A.1 Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso.	A.1 -Ambiti lessicali relativi a colori, numeri, oggetti scolastici, membri della famiglia, animali domestici, stagioni, giocattoli, parti del corpo -Ambiti lessicali relativi alle festività di Halloween, Christmas and Easter	A.1 -Attività di ascolto di vario genere: comandi, istruzioni, canzoni, filastrocche, conte e brevi storie -Identificazione di colori, figure e oggetti attraverso giochi con flash-cards

TRAGUARDI DI COMPETENZA

(PARLATO)

1. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine

NUCLEO TEMATICO B → PARLATO		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
B.1 Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	B.1 Semplici espressioni correlate alla vita di classe -Formule di saluto - Espressioni per chiedere e rispondere a semplici domande relative a se stesso e agli altri	B.1 -Semplici e brevi dialoghi guidati - Canti e filastrocche in L2 - Drammatizzazione di situazioni comunicative - Giochi interattivi con la LIM

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Imparare ad imparare

Consapevolezza ed espressione culturale

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

5. Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
8. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.
9. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

(ESPRIMERSI E COMUNICARE)

- T.1 L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). (P.5)

NUCLEO TEMATICO A → ESPRIMERSI E COMUNICARE

Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
A. 1 Usare i colori e utilizzare tecniche e materiali per produrre lavori accurati ed espressivi	A.1 Colori primari e secondari - Il colore in funzione denotativa e connotativa - Differenti tecniche pittoriche	A.1 -Costruzione di una tavola cromatica finalizzata alla scoperta dei colori primari e secondari e alla percezione della luminosità e della intensità del colore - Produzione di gadget e biglietti da regalare - Costruzione di paesaggi e del corpo umano utilizzando le forme geometriche - Ricostruzione e riproduzione di figure umane - Osservazione diretta e indiretta della realtà: riproduzione e/o rielaborazione creativa di soggetti del reale con differenti tecniche pittoriche: colori a matita, pennarelli, colori a tempera, colori a cera, coloritura con gessetto, carta collage

TRAGUARDI DI COMPETENZA

(OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI)

- T.2 È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).(P.8/P.9)
- T.3 Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria (P.9)

NUCLEO TEMATICO B → OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
B.1 Descrivere ed analizzare immagini riconoscendo le relazioni spaziali	B.1 Le relazioni spaziali	B.1 - Osservazione e riproduzione dell'ambiente scolastico e altri ambienti vissuti secondo il proprio punto di vista -Rappresentazione grafica delle relazioni spaziali in base a differenti punti di riferimento

TRAGUARDI DI COMPETENZA

(COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE)

- T.4 Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. (P.5/P.9)

NUCLEO TEMATICO C → COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
C.1 Familiarizzare con i principali luoghi naturalistici e non del territorio (parchi, musei, mostre...)	C.1 -I beni paesaggistici e territori trascurati -Le opere d'arte (quadri di paesaggi)	C.1 -Confronto, attraverso l'osservazione della realtà o attraverso l'osservazione di immagini, di paesaggi diversi -Osservazione di foto di parchi, giardini riserve, riconoscimento delle caratteristiche naturalistiche -Osservazione e completamento con linee, forme e colori di un'opera d'arte attraverso l'osservazione della stessa -Rielaborazione creativa di un'opera vista

MATEMATICA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenze matematiche e competenze di base in scienza e tecnologia

Imparare ad imparare

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Consapevolezza ed espressione culturale

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

3. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.
9. Dimostra originalità e spirito d'iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.

Traguardi di competenza

Numeri

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici
- Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

NUCLEO TEMATICO A → NUMERI		
Obiettivi di apprendimento A.1 Contare oggetti in senso progressivo e regressivo	CONTENUTI A1.- Riconoscimento di quantità: i quantificatori (tanti e pochi/ di più e di meno/ tanti- quanti	ATTIVITA' A1 Giochi per la scoperta della numerosità di un gruppo di elementi - Attività finalizzate all'interiorizzazione della quantità in un numero abbinando la rappresentazione grafica - Attività con materiali non strutturati e i regoli per il

A. 2 conoscere e operare con i numeri naturali entro il 20	• A.2 Valore e modalità di rappresentazione dei numeri cardinali e ordinali (entro il 20) • Maggiore-minore-uguale: simboli corrispondenti • Relazioni di grandezza • Precedente- seguente • Il numero ordinale in situazioni reali • Valore assoluto e relativo dei numeri	confronto tra quantità: di più/di meno, tanti/quanti - A.2 Filastrocche e conte per la memorizzazione delle parole/numero - Attività finalizzate all'associazione del simbolo alla quantità - Rappresentazione grafica delle quantità e scrittura dei numeri fino a 9 - Costruzione della linea dei numeri - Confronto di numeri/quantità per scoprirne le relazioni: maggiore/minore/uguale, -1 precedente, + 1 seguente
A.3 Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con e senza materiali strutturati e verbalizzare le procedure di calcolo.	A.3- Il concetto di addizione e sottrazione in situazioni concrete -Le operazioni aritmetiche di addizione e sottrazioni -Calcoli entro il 10 con materiale strutturato e non -La costruzione della decina: raggruppamenti e cambi - La decina: coppie di numeri - I numeri oltre il 10 - Addizioni e sottrazioni entro il 20	A.3 - Attività di insiemistica: l'insieme unione e il sottoinsieme con materiali e con la rappresentazione iconica -Attività per la codifica del simbolo “+” e “—” -Raggruppamento di quantità in basi diverse - Costruzione del 10 con materiali strutturati e non, con le dita con coppie di numeri - Raggruppamento in base 10 utilizzando l'abaco - Costruzione e rappresentazione dei numeri oltre il 10 sull'abaco, con i regoli, in tabella, sulla linea dei numeri. - Addizioni e sottrazioni con strategie diversificate (in situazioni concrete, sulla linea dei numeri, con i regoli, sull'abaco) e loro rappresentazione con l'uso dei simboli matematici.

Traguardi di competenza

SPAZIO E FIGURE

1. Riconosce rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in

- natura o che sono state create dall'uomo
2. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo
 3. Utilizza i strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...)
 4. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (scale di riduzione...)
 5. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

NUCLEO TEMATICO B → SPAZIO E FIGURE		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
B.1 Orientarsi nello spazio. Eseguire un semplice percorso	B1 - Riproduzione di ritmi - Utilizzo degli indicatori topologici: davanti/dietro, sopra/sotto, alto/basso, vicino/lontano, aperto/chiuso, destra/sinistra, primo/ultimo, precedente/seguito	B.1- Giochi e completamento di schede per la localizzazione di oggetti nello spazio - Percorsi: dalla descrizione verbale al disegno e viceversa - Individuazione della posizione di caselle ed incroci sul piano quadrettato
B.2 Riconoscere e rappresentare le forme	B.2 - Linee aperte e chiuse: regione interna, regione esterna e confine Percorsi, direzioni e verso: le frecce (dall'esperienza alla riproduzione grafica) - Forme e colori: somiglianze e differenze, figure congruenti, le principali figure piane (dall'esperienza al materiale strutturato –blocchi logici- alla riproduzione grafica)	B.2 - Riconoscimento e discriminazione di linee, regioni interne ed esterne e confini - Riconoscimento e denominazione di alcune figure piane - Somiglianze e differenze di figure - Individuazione di figure congruenti

Traguardi di competenza

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

1. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici
2. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza
3. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici

4. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria
5. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi sostenendo le proprie idee e confrontandosi
6. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. (P.3) (P. 6) (P. 9)

NUCLEO TEMATICO C → RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
C.1 Classificare, misurare e argomentare figure e oggetti in base ad una o più proprietà	C.1- Classificazione e misurazione degli elementi: lungo/corto- grande/piccolo- uguale/diverso- vicino/lontano – leggero/pesante – alto/basso - Le frecce per mettere in relazione - Le grandezze	C.1 Classificazione in situazioni concrete di oggetti, figure, numeri in base ad 1 o 2 criteri - Attività per argomentare sui criteri di classificazione - Utilizzo di alcuni connettivi e quantificatori - Messa in relazione di due elementi o gruppi di elementi utilizzando le frecce
C.2 Riconoscere, leggere, rappresentare graficamente e risolvere semplici situazioni problematiche	C.2 - Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle - Gli insiemi - La relazione tra gli elementi di due insiemi - L'insieme unione - Il sottoinsieme - La successione - Situazioni problematiche	1. C.2 Rappresentazione di relazioni (unione/disgiunzione) attraverso gli insiemi 2. Utilizzo di tabelle per l'addizione e la sottrazione 3. Rappresentazione di una sequenza ordinata di azioni utilizzando il diagramma di flusso 4. Risoluzione di problemi con l'addizione e la sottrazione 5. Avviamento al concetto di misura di lunghezza, peso, valore, in situazioni concrete
C.3 Coding pensiero computazionale	C.3- Algoritmo “diagramma di flusso”	C.3- Definizione di algoritmo, costruzione del diagramma di flusso e uso dei rispettivi simboli.

	- Esecuzione di sequenze di istruzioni elementari -Percorsi in codice - Strategie di problem solving.	-Esegue un diagramma di flusso con algoritmi quotidiani. -Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. -Esegue percorsi in codice “percorsi, direzione e uso delle frecce per i comandi”. -individua le posizioni di oggetti nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra; -esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali - I labirinti - chiede e offre spiegazioni, confronto, ipotesi e soluzioni.
--	---	--

TABELLA DELLA VALUTAZIONE DELLA PADRONANZA ACQUISITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Numera in senso progressivo e regressivo fino al 20.• Utilizza i principali quantificatori.• Esegue semplici addizioni e sottrazioni in senza cambio.• Padroneggia le più comuni relazioni topologiche• Esegue percorsi nella realtà e su carta• Conosce le principali forme geometriche piane• In situazioni concrete, esegue seriazioni e classificazioni in base ad uno o due attributi.• Stabilisce e rappresenta relazioni• Risolve problemi semplici con tutti i dati noti ed espliciti, con l'ausilio di mediatori attivi e/o iconici |
|--|

SCIENZE / TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenze base in scienze

Imparare ad imparare

Competenze sociali e civiche

Indicatori del profilo delle competenze

3. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico - tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.
12. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E 'in grado di realizzare semplici progetti.

Traguardi di competenza

ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

1. L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere
2. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti
8. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato
9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

NUCLEO TEMATICO A: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
A.1 Osservare, riconoscere e denominare oggetti e diversi materiali. A.2 Effettuare i primi confronti di oggetti e materiali, trovare differenze e similitudini. A.3. Seriare, classificare e rappresentare graficamente oggetti in base alle loro proprietà.	A.1-Le proprietà degli oggetti -Il concetto di oggetto A.2 I solidi e i liquidi A.3 Gli oggetti semplici e la loro funzione	A.1Osservazione guidata di oggetti per rilevarne le proprietà fondamentali A.2-Osservazione guidata di semplici oggetti per rilevare i diversi materiali di cui sono composti - Confronto tra solidi e liquidi per rilevarne somiglianze e differenze A.3-Analisi della funzione di alcuni oggetti

Traguardi di competenza

VEDERE E OSSERVARE (TECNOLOGIA)

1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

3. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

NUCLEO TEMATICO B: VEDERE E OSSERVARE (TECNOLOGIA)		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
B.1 Individuare attraverso interazioni e manipolazioni qualità e proprietà di oggetti e materiali ed effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni	B.1 Analisi dei materiali che compongono gli oggetti	B.1 Osservazione dei vari oggetti e individuazione dei materiali che li compongono

Traguardi di competenza

PREVEDERE E IMMAGINARE (TECNOLOGIA)

1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

3. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

NUCLEO TEMATICO C: PREVEDERE E IMMAGINARE (TECNOLOGIA)		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
C.1 Pianificare la fabbricazione (o montaggio) di un semplice oggetto con vari tipi di materiale, individuando gli strumenti e i materiali essenziali	C.1 Analisi delle caratteristiche dei materiali	C.1 Osservazione di vari oggetti e classificazione in base alle loro caratteristiche

Traguardi di competenza

INTERVENIRE E TRASFORMARE (TECNOLOGIA)

1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energie, e del relativo impatto ambientale.
3. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

NUCLEO TEMATICO D: INTERVENIRE E TRASFORMARE (TECNOLOGIA)		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
D.1 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni	D.2 Istruzioni per la realizzazione di oggetti di vario tipo	D.3 Realizzazione di manufatti sulla base di indicazioni date

Traguardi di competenza

OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

2. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
5. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
3. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
4. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
7. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

NUCLEO TEMATICO E: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO		
Obiettivi di	CONTENUTI	ATTIVITA'

apprendimento E.1 Distinguere e classificare esseri viventi e non viventi. E.2 Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. E.3 Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. E.4 Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni)	E.1 I viventi e i non viventi: il ciclo vitale di vegetali e animali E.2 Il mondo dei vegetali: le parti di una pianta Il mondo degli animali: caratteristiche principali, bisogni vitali e strategie per soddisfarli E.3 Ambienti e relazioni: gli ecosistemi E.4 Fenomeni atmosferici I cambiamenti stagionali: le stagioni e le strategie di adattamento di piante, animali, uomini	E.1 Nel giardino di scuola: osservazione degli elementi e classificarli in viventi e non E.2 Osservazione e riproduzione iconica di un albero di scuola: il riconoscimento e la denominazione delle parti -Rilevazione delle principali caratteristiche di animali più noti e classificazione E.3 Osservazione di ambienti diversi per l'individuazione delle piante e degli animali che vi vivono E.4 Che tempo fa? Tabella per la registrazione del tempo atmosferico -Le stagioni: conversazioni per la rilevazione dei cambiamenti e del conseguente adattamento della natura e degli uomini
--	--	--

Traguardi di competenza

L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

5. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali
6. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute
7. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale
9. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

NUCLEO TEMATICO F: L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE

Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
F.1 Conoscere, denominare e rappresentare le parti del corpo. F.2 Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo, caldo ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso.	F.1 Lo schema corporeo il corpo e le sue parti F.2 Le funzioni del corpo Gli elementi del volto. Gli organi di senso	F.1-Attività ludico-motorie per l'identificazione e la denominazione delle parti del corpo -Scheda per la ricostruzione e riproduzione del corpo e delle sue parti F.2 Attività per l'analisi del funzionamento del proprio corpo come organismo complesso Riconoscimento degli organi di senso e delle loro funzioni

Valutazione della padronanza acquisita al termine della classe prima (Scienze)

- L'alunno guarda con curiosità gli elementi del mondo circostante opera classificazioni in base a criteri dati
- L'alunno osserva, riconosce, denomina, rappresenta ed infine confronta oggetti di diverso materiale
- L'alunno riconosce, distingue, rappresenta e classifica esseri viventi e non viventi
- L'alunno riconosce i fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc...) e la variabilità tra le varie parti del giorno (di, notte)
- L'alunno riconosce, denomina, descrive e rappresenta le parti del proprio corpo e associa ad essi le rispettive capacità sensoriali
- L'alunno ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico

Valutazione della padronanza acquisita al termine della classe prima (Tecnologia)

- L'alunno, attraverso semplici rilievi sull'ambiente circostante, è in grado di riconoscere elementi artificiali.
- L'alunno ricava informazioni utili dagli oggetti di diverso materiale.
- L'alunno rappresenta i dati su tabelle, mappe o diagrammi, proposti dall'insegnante, e produce disegni o brevissimi testi per descrivere l'esperienza effettuata.
- L'alunno effettua osservazioni sulle caratteristiche e proprietà degli oggetti e inizia a pianificare il montaggio di un semplice oggetto con diversi materiali.

STORIA

Competenze chiave europee:

Imparare ad imparare

Consapevolezza ed espressione culturale. Competenze sociali e civiche.

Indicatori del profilo delle competenze:

5) Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzione artistiche.

7) Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

10) Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (presente in tutti i traguardi di competenza).

Traguardi di competenza. (uso delle fonti)

1. l'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita;
4. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali;
5. Riconosce ed esplora via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

NUCLEO TEMATICO A: USO DELLE FONTI		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
A.1 Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato A.2 Ricavare da fonti informazioni e conoscenze su aspetti del passato	A1. Le fonti (le tracce della prima infanzia, fotografie ...)	A.1 Ricostruire e ricordare esperienze personali -Osservazione di immagini che evidenziano i cambiamenti e le trasformazioni, naturali o prodotte dall'uomo -Discriminazione fra oggetti del passato e del presente con la medesima funzione

TRAGUARDI DI COMPETENZA

Organizzazione delle informazioni

(p5) Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali;

(p7) Organizza le informazioni nelle conoscenze tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti;

NUCLEO TEMATICO B: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
B.1 Ordinare fatti ed eventi vissuti e narrati, collocarli nel tempo relazioni temporali	B.1 .La successione: Prima-adesso-dopo; ieri-oggi-domani -La contemporaneità -La ciclicità: il dì e la notte; le parti del giorno; la settimana; i mesi; le stagioni	B.1 - Utilizzazione degli indicatori temporali di successione e di durata. - Individuazione delle parole del tempo: prima -adesso - dopo-oggi – domani. -Ricostruzione di avvenimenti comuni vissuti a scuola . -Rappresentazione dei vari momenti della giornata scolastica e non . -Scoperta della successione e della contemporaneità . -Padronanza della terminologia relativa a giorno, settimana, mese, anno, stagioni . -Ricostruzione temporale delle azioni in una storia . -Riconoscimento della ciclicità dei fenomeni naturali . -Disposizione dei fatti e delle esperienze in ordine cronologico . -Uso del calendario come strumento per misurare il

TRAGUARDI DI COMPETENZA:
Strumenti concettuali

5. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti **(P.7)**

NUCLEO TEMATICO C: STRUMENTI CONCETTUALI		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
C.1 Riconoscere e comprendere i cambiamenti che avvengono nel tempo	C.1 Storie e racconti di vicende del passato	C.1 Letture e racconti dell'insegnante - Interviste ai nonni.

TRAGUARDI DI COMPETENZA:
Produzione scritta e orale

(p5) Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali.

NUCLEO TEMATICO D: PRODUZIONE ORALE E SCRITTE		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
D.1 Rappresentare conoscenze e concetti appresi in modo semplice e coerente.	D.1- I primi anni di vita - Esperienze dell'anno scolastico	- Riordino in sequenza di vignette - Riferire oralmente fatti ed eventi - Sperimentazione e verbalizzazione di azioni in successione - Esposizione a voce di una storia illustrata - Ascolto, rappresentazione e memorizzazione di una poesia sui giorni della settimana - Ascolto, rappresentazione e memorizzazione di una filastrocca sui mesi dell'anno - Ascolto, rappresentazione e memorizzazione di una filastrocca sulle stagioni

Tabella della valutazione della padronanza acquisita alla fine della classe prima:

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita;
- riconosce le relazioni di successione di contemporaneità, durata, cicli temporali mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate;
- individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali;
- rappresenta verbalmente e graficamente le attività, i fatti vissuti e narrati;
- riferisce in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

EDUCAZIONE CIVICA

Competenze- Chiave EUROPEE

Competenza digitale;

Competenza in materia di cittadinanza ;

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

.INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

1. Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
2. Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.
3. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
4. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
5. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

Traguardi di competenza

Costituzione (Diritto Nazionale e internazionale), legalità e solidarietà.

1. L'alunno, al termine della scuola primaria, sa prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente
2. Rispetta gli altri ed è consapevole dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità.
3. Conosce il concetto di Stato, Regione, Comune e conosce i principi sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, in particolare la "Dichiarazione universale dei diritti del fanciullo" e gli elementi essenziali della forma dello Stato Italiano.

NUCLEO TEMATICO A

COSTITUZIONE, DIRITTO (NAZIONALE E INTERNAZIONALE), LEGALITA' E SOLIDARIETA'

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
A1 Usare buone maniere con i compagni, con gli insegnanti e con il personale scolastico. A2 Rispettare le regole condivise in classe e nella scuola. A3 Prendere consapevolezza dell'importanza di curare l'igiene personale per la propria salute e per i rapporti sociali. A4 Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare rispettare, aiutare gli altri e i diversi da se favorendo la maturazione dell'identità e dell'autonomia personali	A1 La Costituzione come strumento per la vita di gruppo A2 Rispetto e condivisione delle regole della classe A3 Norme igieniche. A4 Accettazione dell'altro e rispetto della diversità	A1- Racconto da parte dell'insegnante sul significato di Costituzione. -Riflessione attraverso domande-stimolo per la rilevazione del feedback inerente al racconto ascoltato. A2 -Realizzazione di un cartellone sulle regole condivise A3 -Osservazione di scene illustrate sui comportamenti corretti inerenti all'igiene personale. A4 -Somministrazione di schede sulle principali regole della classe e riflessione su di esse. - Attività ludiche per sviluppare atteggiamenti di apertura, rispetto e collaborazione

Traguardi di competenza

(Educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio del territorio.

- 1) Comprende l'importanza degli ecosistemi, nonché dell'uso consapevole delle risorse ambientali e mette in atto forme di rispetto e di salvaguardia delle cose, l'ambiente e la natura.
- 2) Conosce e distingue le fonti energetiche, sa classificare i rifiuti, sviluppando l'attività di riciclaggio

NUCLEO TEMATICO B

EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO DEL TERRITORI

OBIETTIVO DI	CONTENUTI	ATTIVITA'
--------------	-----------	-----------

APPRENDIMENTO B1 Apprezzare la natura e contribuire alla definizione di regole per il suo rispetto B2 Attivare comportamenti ecosostenibili	B1 Cura degli spazi e degli ambienti. B2 Saper differenziare i rifiuti e usare il materiale e le risorse a disposizione senza sprechi.	• B1 Visione di brevi video . • Letture di storie. • Conversazioni guidate. • B2 Differenziare i rifiuti all'interno della scuola. • Segnaletica e simboli del riciclo. • Imparare i giusti comportamenti, a scuola, per evitare sprechi.
--	---	--

**Traguardi di competenza
(Cittadinanza digitale)**

6. Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette, per interagire con altre persone e per produrre contenuti.
7. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale comprende i rischi della rete e mette in atto comportamenti rispettosi della privacy propria e altrui.

NUCLEO TEMATICO C CITTADINANZA DIGITALE		
OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO C1 Eseguire giochi didattici digitali, utilizzando le icone proprie del gioco e del device C2 Utilizzare gli strumenti tecnologici in maniera costruttiva e conoscerne le regole d'uso	CONTENUTI C1 Conoscenza dei dispositivi digitali (pc, tablet, smartphone) per l'utilizzo della piattaforma Classroom. C2 Utilizzo del computer e dei software didattici per attività di cooperative learning con la guida dell'insegnante.	ATTIVITA' • C1 Attività di spiegazione e simulazione riguardo l'utilizzo della piattaforma Classroom. • C2 Scrivere lettere, semplici parole e frasi con programmi di videoscrittura. • Attività mediante uso di semplici app (learningapps, Storyboard, Powtoon, Wordwall). • Elaborare informazioni tramite mappe concettuali. • Conversazioni guidate sui rischi legati alla navigazione non controllata sul web • Attenzione al tempo eccessivo di utilizzo dei videogiochi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA

PRIMARIA

1. L'alunno, al termine della scuola primaria, sa prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.
2. Rispetta gli altri ed è consapevole dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità.
3. Conosce il concetto di Stato, Regione, Comune e conosce i principi sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, in particolare la "Dichiarazione universale dei diritti del fanciullo" e gli elementi essenziali della forma dello Stato Italiano.
4. Comprende l'importanza degli ecosistemi, nonché dell'uso consapevole delle risorse ambientali e mette in atto forme di rispetto e di salvaguardia delle cose, l'ambiente e la natura.
5. Conosce e distingue le fonti energetiche, sa classificare i rifiuti, sviluppando l'attività di riciclaggio.
6. Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette, per interagire con altre persone e per produrre contenuti.
- 7 Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto comportamenti rispettosi della privacy propria e altrui

GEOGRAFIA

Competenze chiave europee:

Imparare ad imparare.

Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze sociali e civiche.

Indicatori del profilo delle competenze

- 5) Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
- 7) Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di rispetto reciproco.
- 10) Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.
Si impegna a portare a termine il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Traguardi di competenza: Orientamento

(p5) L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.

NUCLEO TEMATICO A: ORIENTAMENTO		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITÀ
A.1 Muoversi nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici	A.1 - I concetti topologici e i relativi indicatori spaziali (davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, in alto, in mezzo, in basso, aperto/chiuso, dentro/fuori, regione interna, regione esterna e confine) -Gli indicatori topologici di destra e sinistra	A.1 -Giochi motori per la sperimentazione della posizione propria e degli oggetti nello spazio -Rappresentazione grafica di posizioni e localizzazioni - Uso degli indicatori in situazioni concrete - giochi e attività per verificare la padronanza del concetto di lateralità - esecuzione di percorsi con scambi di esecuzione -Attività che favoriscono relazioni di lateralità a specchio - Relatività della posizione rispetto agli indicatori topologici: destra / sinistra

**Traguardi di competenza
(Linguaggio della geograficità)**

(p5) Utilizza il linguaggio della geo-graficità per realizzare percorsi e itinerari.

NUCLEO TEMATICO B: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITÀ
B.1 Rappresentare spazi, oggetti e tracciare percorsi seguendo indicazioni date	B.1-I percorsi e semplici rappresentazioni cartografiche - Simboli convenzionali: le impronte	B.1- Costruzione ed esecuzione di percorsi in aula e in palestra -Esecuzione di percorsi secondo indicazioni e utilizzo di punti di riferimento per orientarsi in un percorso - Individuazione di posizioni su un piano quadrettato - Utilizzo delle coordinate per posizionare elementi in un reticolo - Le impronte come indizi per per la costruzione di un percorso - Rappresentazione di impronte di oggetti - Discriminazione di impronte di oggetti

**Traguardi di competenza
Paesaggio**

- Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, mari, monti, oceani ecc.) (P.5)
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e altri continenti.(P.5)

NUCLEO TEMATICO C: PAESAGGIO		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITÀ
C.1 Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	C.1 Il territorio circostante, la scuola	C.1 - Osservazione diretta. - Approccio senso percettivo . - Rappresentazione iconica di elementi paesaggistici: case, strade, negozi...

**Traguardi di competenza
(Regione e sistema territoriale)**

(p5) Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e interdipendenza .

(p7) Coglie nei paesaggi le progressive trasformazioni operate dall'uomo nel paesaggio naturale

NUCELO TEMATICO D: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITÀ
D.1 Riconoscere nel proprio ambiente la funzione dei vari spazi e le loro connessioni	D.1 -Il territorio circostante - Gli spazi interni ed esterni della scuola	D.1 -Visita degli spazi interni ed esterni della scuola, osservazione degli elementi presenti e prime forme di registrazione -Riconoscimento di elementi fissi e mobili di uno spazio -Funzioni e arredi di spazi interni ed esterni - Visita degli spazi interni ed esterni della scuola, osservazione degli elementi presenti per comprenderne la funzione - Connessione e interdipendenza degli elementi di uno spazio geografico

Tabella della valutazione della padronanza acquisita alla fine della classe prima.

- L'alunno si orienta nello spazio circostante usando riferimenti topologici.
- Rappresenta oggetti ed ambienti noti.
- Conosce il territorio circostante attraverso l'osservazione diretta.
- Comprende che il territorio è uno spazio organizzato modificato dalle attività umane.

MUSICA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Consapevolezza ed espressione culturale

Competenze sociali e civiche

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

8. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.
11. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.
- Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

Traguardi di competenza

- 1 L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- 2 Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- 3 Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.
- 4 Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
5. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
6. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
7. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.

Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
A1 Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori	A1- Gesti-suono (prodotti da mani, piedi, bocca e altre parti del corpo: battendo, schioccando, sfregando, soffiando..). Ascolto di canti di vario genere, scioglilingua, indovinelli, brani tradizionali e no. -Discriminazione degli	A1- Produzione di ritmi binari con l'uso di parti del corpo e con la voce Imitazione dei suoni allegri percepiti nell'ambiente. -Rappresentazione grafica di suoni riconosciuti. (onde, traffico, sirena...) -Giochi motori ritmici

A2 Utilizzare il corpo, la voce e gli oggetti sonori in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori	elementi acustici in relazione alla fonte A.2 Eventi sonori della realtà (vento, pioggia, zoccoli di un cavallo..) Suoni onomatopeici (versi degli animali, suoni prodotti da oggetti comuni di uso quotidiano) Canti corali Suoni e rumori del mondo circostante Gesti-suono	-Ripetizione ritmica di filastrocche -Ascolto e riproduzione di brani musicali A.2 Giochi di simulazione di eventi sonori della realtà naturale. Giochi di simulazione di versi degli animali. Giochi di simulazione di suoni e rumori della realtà naturale e tecnologica. Giochi per la produzione di suoni con diverse parti del corpo.
--	---	---

TABELLA DELLA VALUTAZIONE DELLA PADRONANZA ACQUISITA ALLA FINE DELLA CLASSE PRIMA

• L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE CHIAVE EUROPE

Competenze sociali e civiche

Consapevolezza ed espressione culturale

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE

6) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.

8) In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.

10) Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

11) Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

12) Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

Traguardi di competenza

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo (Tr.1)

1. L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. (P. 10)

NUCLEO TEMATICO A “IL CORPO E LA RELAZIONE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO”		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
A.1 Sviluppare gli schemi motori di base (camminare, saltare, correre, lanciare) e	A.1 Lo schema motorio del camminare, saltare, correre, lanciare - Schemi motori con	A.1 -Attività di gioco per la localizzazione di sé nello spazio (in cerchio, in fila, in riga, accanto....) - Percorsi organizzati con l'uso di

riconoscere traiettorie e distanze	parametri spazio-temporali	materiali quali sedie, tavoli, stuoie, cerchi... per l'apprendimento dei concetti e delle parole "sopra/sotto", a destra/a sinistra, "dentro/fuori.... Giochi individuali e a coppie, schede di completamento, riproduzioni iconiche del corpo e dei segmenti corporei Giochi con la palla, fune, cerchio per lo sviluppo della coordinazione dinamica generale, oculo-manuale e spazio-temporale Giochi per l'acquisizione di schemi motori di base Percorsi per la coordinazione, equilibrio e controllo dei movimenti del corpo a livello segmentario e globale
---	-----------------------------------	---

Traguardi di competenza

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva (Tr.2)

2. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. (P.8)

NUCLEO TEMATICO B "IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVA ESPRESSIVA"		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
B.1 Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per esprimere i propri stati d'animo e interpretare attraverso il proprio corpo ruoli e situazioni reali o fantastiche	B.1-Gesti con il corpo -Situazioni affettive, emotive e ambientali	B.1 -Giochi simbolico-espressivi e mimico gestuali di azioni connesse all'esperienza dei bambini -Giochi di imitazione di emozioni e sensazioni (gioia, rabbia, tristezza... caldo, freddo...)

Traguardi di competenza

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play (Tr.3;4;7)

1. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva (P.11)
2. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. (P. 6)

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. (P. 11)

NUCLEO TEMATICO C “IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE IL FAIRPLAY”		
Obiettivi di apprendimento	CONTENUTI	ATTIVITA'
C.1 Eseguire numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole	C.1 -Il rispetto e le regole nei giochi di gruppo	C.1 -Giochi finalizzati alla comprensione e al rispetto delle regole - Giochi di gruppo per lo sviluppo dello spirito di squadra e della sana competitività

Tabella della valutazione della padronanza acquisita dei traguardi di competenza.

1° livello L'alunno ha acquisito consapevolezza della propria corporeità e si muove responsabilmente nello spazio. Partecipa a giochi tradizionali, di squadra e di drammatizzazione. Rispetta le regole dei giochi collettivi.

RELIGIONE CATTOLICA

CLASSE PRIMA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Imparare ad imparare

Competenze sociali e civiche

Consapevolezza ed espressione culturale

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

5) Si orienta nello spazio e nel tempo, osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

7) Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

12) Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

Nucleo tematico A: DIO E L'UOMO

Traguardo di competenza:

- L'alunno riflette su Dio creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive;
- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale;
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.

Nucleo tematico	Contenuti	Attività
DIO E L'UOMO	<i>L'origine del mondo come dono di Dio</i>	• Osservazione e analisi dell'ambiente che ci circonda per raccogliere informazioni oggettive sulla natura per una riflessione religiosa
Obiettivi di apprendimento	• Il mondo, dono di Dio • Le opere di Dio nella creazione • La bellezza della natura	
A.1 Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore e Padre.		

A.2 Conoscere Gesù di Nazaret, Emmanuele	• I giorni della creazione • Creato e costruito • Il rispetto del creato <i>Gesù l'Emmanuele</i> • La festa nei momenti speciali • La festa del Natale: nasce Gesù <i>Il bambino Gesù</i> • La casa di Nazaret • I giochi • La sinagoga <i>La missione di Gesù</i> • Il messaggio dell'amore • La chiamata degli apostoli • Gesù compie miracoli • Gesù racconta le parabole	della vita. • Ascolto e comprensione di episodi proposti dal testo e racconti di vario genere • Esecuzioni di semplici consegne • Rievocazioni di esperienze personali • Conversazioni guidate • Rappresentazioni grafiche e schede operative • Attività manuali
A.3 Individuare i tratti essenziali della Chiesa.	<i>La Pasqua</i> • La storia del bruco • A Gerusalemme • E' Pasqua: Gesù vince la morte <i>La Chiesa di Gesù, luogo di incontro dei cristiani</i> • La Domenica, giorno di festa • La Chiesa: casa dei cristiani • Luoghi di preghiera	

Nucleo tematico B: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

Traguardo di competenza:

- L'alunno riconosce che la Bibbia è il libro sacro dei cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili per collegarle alla propria esperienza

Nucleo tematico	Contenuti	Attività
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	<i>Brevi brani biblici tratti dall'A.T. sulla creazione del mondo</i> • Gen 1,1 ss: La creazione (Adattamento) • L'avventura di Noè e l'amicizia con Dio <i>Brevi brani biblici tratti dal Vangelo relativi alla figura di Gesù</i> • La storia del Natale di Gesù: L'annunciazione (Lc 1,26-32) e la nascita di Gesù (Lc 2,1ss) e visita dei Magi • La tempesta sedata • La pecora smarrita • Sintesi di vari brani evangelici sulla Pasqua di Gesù (dall'ingresso di Gesù a Gerusalemme alla risurrezione)	• Ascolto di semplici brani biblici tratti dal libro della Genesi relativi alla creazione del mondo e comprensione del loro contenuto • Ascolto di semplici brani biblici tratti dal Vangelo relativi alla figura di Gesù e comprensione del loro contenuto
Obiettivi di apprendimento		
B.1 Ascoltare alcune pagine bibliche fondamentali tra cui i racconti della creazione ed episodi chiave dei racconti evangelici.		

Nucleo tematico C: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

Traguardo di competenza:

- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegna per mettere in pratica il suo insegnamento.

Nucleo tematico	Contenuti	Attività
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<i>Segni e simboli cristiani</i> • Segni e simboli della festa del Natale • Segni e simboli della festa di Pasqua	• Conversazioni guidate e rievocazioni di esperienze personali sugli aspetti fondamentali della festa • Disegni e schede operative • Attività ludiche e di realizzazione di manufatti • Memorizzazioni di poesie ed esecuzione di canti • Drammatizzazioni
Obiettivi di apprendimento		
C.1 Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente.		

Nucleo tematico D: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

Traguardo di competenza:

- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.

Nucleo tematico	Contenuti	Attività
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<i>Identità e relazione : Io e gli altri</i> • Alla scoperta di me • L'importanza del nome • Identità, originalità, unicità • Le emozioni • A scuola tanti nuovi amici • La ricchezza della	• Attività ludiche mirate alla valorizzazione degli aspetti personali e interpersonali: canti, giochi, racconti e filastrocche. • Conversazioni guidate
Obiettivi di apprendimento		
D.1 Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di		

Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù. D.2. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità	diversità: Intercultura e religioni • Parole gentili • San Francesco, amico di Dio e della natura ed esempio di carità cristiana	• Rappresentazioni grafiche e schede operative
--	--	--

VALUTAZIONE DELLA PADRONANZA ACQUISITA DEI TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno prende coscienza del mondo intorno a sé come creato da Dio. Riconosce Dio come Creatore e Padre. Conosce i tratti essenziali della vita Gesù di Nazaret, le sue parole e la sua terra. Conosce alcuni racconti biblici essenziali. Scopre i segni, i soggetti principali, i luoghi e i momenti fondamentali del Natale e della Pasqua nel confronto con l'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce la Chiesa come edificio e comunità di persone che credono in Gesù e si incontrano nel suo nome. A partire dal dato esperienziale scopre se stesso in relazione con gli altri nel rispetto e nell'amore reciproco.