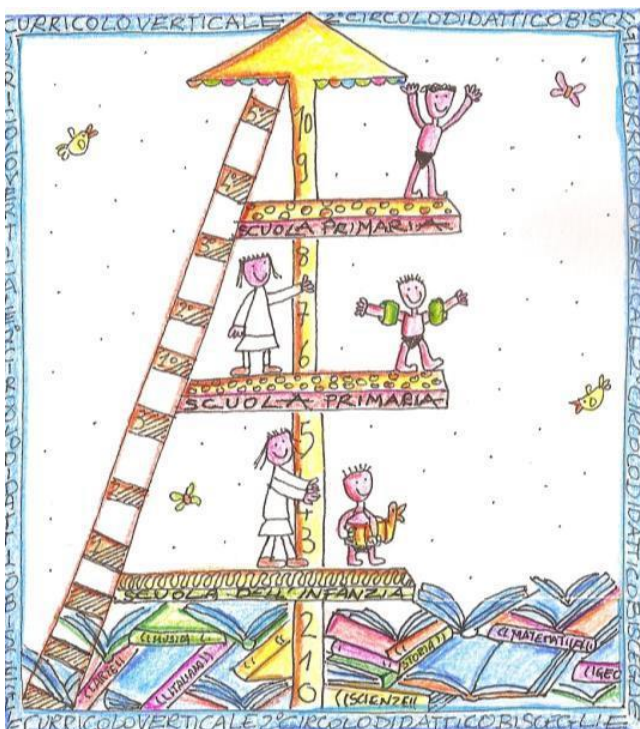




Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



Classe Prima

ITALIANO	CLASSE PRIMA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>ABC primi passi nella scuola primaria</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Ascolto, comprendo, condivido</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Nel mondo delle parole</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola; 2. ascolta e comprende scambi diretti o trasmessi da media cogliendone le informazioni principali; 3. comprende e utilizza parole nuove conosciute attraverso l'ascolto e la lettura di semplici testi; 4. è consapevole della relazione tra fonema e grafema; 5. riproduce semplici parole con le lettere conosciute; 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere parola rispettando il proprio turno. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Comprendere semplici istruzioni e frasi di uso quotidiano. • Padroneggiare la lettura strumentale di decifrazione • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Riconosce relazioni di successione. • Utilizzare un lessico progressivamente più ricco e complessivo. • Partecipare in modo costruttivo ed efficace alla vita della classe. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni su vari argomenti; sottolineatura del rispetto del turno di parola. • Comprensione orale di storie o filmati. • Schede di pregrafismo e di grafismo delle vocali e delle consonanti. • Completamento di schede cloze sulle vocali e consonanti. • Scoperta di parole nuove con le vocali e consonanti. • Giochi interattivi di consolidamento sul riconoscimento delle vocali e consonanti in lingua italiana. • Esecuzione di disegni spontanei o a tema per comunicare. • Introduzione di procedure condivise per regolare la vita di classe. • Giochi interattivi per l'acquisizione di comportamenti corretti e condivisi nei vari ambienti di vita. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ITALIANO	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Dalle parole... alle frasi</i> <i>Prime letture</i> <i>Rifletto sulle parole</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola; 7. ascolta e comprende scambi diretti o trasmessi da media cogliendone le informazioni principali; 8. legge, comprende e scrive frasi e semplici testi con l'ausilio di immagini; 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere parola negli scambi comunicativi. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. • Comprendere semplici istruzioni e frasi di uso quotidiano. • Comporre, leggere e scrivere sillabe, parole e semplici frasi. • Individuare la sequenza degli eventi di una storia. • Sottolineare con la voce ritmi e rime. • Comprendere un semplice testo letto e rispondere a domande guida. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni su vari argomenti; rispetto delle regole. • Comprensione orale di storie o filmati. • Completamento di schede cloze con l'inserimento di parole in frasi o brevi testi. • Giochi interattivi per la lettura di sillabe, parole e frasi. • Giochi di riordino di parole per comporre frasi. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Greetings</i> <i>Colours and numbers</i> <i>School objects</i> <i>Classroom language</i> <i>Christmas</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. comprende brevi messaggi orali; 2. individua elementi di convivenza sociale e civica (accettazione reciproca, rispetto per l'ambiente e delle regole). 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza multilinguistica;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole e semplici espressioni legate al vissuto. • Presentarsi, salutarsi e congedarsi. • Identificare e nominare numeri, colori e gli oggetti scolastici. • Riconoscere e nominare alcuni simboli legati alle festività. • Utilizzare espressioni augurali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di canzoni e filastrocche per rinforzare parole e frasi. • Giochi con le flashcards. • Conversazione guidata. • Action game per facilitare la memorizzazione dei comandi e del lessico presentato. • Rhymes and songs. • Realizzazione di cartelloni e/o lapbook. • Giochi interattivi con la LIM. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Toys</i> <i>Food</i> <i>Classroom language</i> <i>Animals</i> <i>Family</i> <i>Easter</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. comprende brevi messaggi orali; 4. interagisce nel gioco; 5. individua elementi di convivenza sociale e civica (accettazione dell'altro, importanza della condivisione). 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza multilinguistica; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole e semplici espressioni legate al vissuto. • Associare i numeri alle quantità. • Identificare e nominare animali e oggetti. • Riconoscere e leggere globalmente parole note. • Riprodurre parole note per imitazione. • Interagire con i compagni utilizzando espressioni memorizzate. • Riconoscere e nominare alcuni simboli legati alle festività. • Utilizzare espressioni augurali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Action game per facilitare la memorizzazione dei comandi e del lessico presentato. • Giochi di interazione. • Brevi conversazioni guidate. • Recitazione animata di canzoni e filastrocche. • Riconoscimento e copia di parole. • Scambio di auguri con i compagni. • Realizzazione di cartelloni e/o lapbook. • Giochi interattivi con la LIM. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

STORIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Io e il tempo</i> <i>Regoliamoci</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> ordina le esperienze, le informazioni e le conoscenze in base alla categoria della successione; usa la linea del tempo per individuare successioni; si orienta nello spazio e nel tempo; agisce conoscendo e osservando regole e norme. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Riordinare le sequenze di una esperienza secondo la successione temporale. Collocare fatti ed eventi personali nel presente o nel passato recente. Conoscere i giorni della settimana. Comprendere il concetto di ciclicità. Rispettare le regole di convivenza scolastica. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Discussione guidata sul significato della parola "tempo" per far emergere i concetti di passato e presente. Costruzione di semplici strisce temporali per ricostruire l'ordine cronologico delle azioni. Individuazione di attività quotidiane, svolte dai bambini, da collocare nei principali momenti della giornata. Utilizzo di uno strumento analogico per la rappresentazione della successione e della ciclicità delle parti principali del giorno e della settimana. Giochi di movimento per memorizzare i nomi dei giorni e l'ordine di successione. Costruzione delle regole scolastiche. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

STORIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>L'anno e il calendario Contemporaneamente</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 5. usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità; 6. si orienta nello spazio e nel tempo; 7. agire conoscendo e osservando regole e norme.		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo/anno. • Conoscere i mesi e la funzione del calendario. • Riconoscere la ciclicità delle stagioni abbinando i mesi. • Comprendere la contemporaneità degli eventi. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di filastrocche e giochi linguistici per conoscere nomi, successione e la durata dei mesi. • Attribuzione ad ogni mese di un fatto o di un evento. • Il calendario e la sua funzione. • Osservazione dei cambiamenti stagionali e delle loro principali caratteristiche scolastiche. • Conversazione guidata per scoprire cosa succede in altri contesti contemporaneamente alla propria esperienza. 		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.
			COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

GEOGRAFIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Le parole dello spazio</i> <i>Simboli spaziali</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno:		Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
1. Si orienta nello spazio circostante , utilizzando riferimenti topologici		.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi linguistici; scoperta delle parole dello spazio. Rappresentazione degli indicatori spaziali usando una simbologia semplificata. 	Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ	
		Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

GEOGRAFIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Spazi e funzioni</i> <i>Prime rappresentazioni</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 2. ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. 		Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni. • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. 		<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta degli spazi della scuola. • Esecuzione di semplici percorsi guidati da indicazioni orali. • Verbalizzazione e rappresentazione di spazi e percorsi. 	Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			COMPITO DI REALTÀ
			Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MATEMATICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>Ordina ... mente (logica e problemi)</i> <i>Numeri e forme</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno:		Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche varie; 2. si muove con sicurezza nel calcolo mentale; 3. riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio; 4. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola; 5. lavora in gruppo. 			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una proprietà data e viceversa. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Prendere parola negli scambi comunicativi. • Partecipare in modo costruttivo ed efficace alla vita della classe. • Assumersi le proprie responsabilità. 		<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione di procedure condivise per regolare la vita di classe. • Giochi interattivi per l'acquisizione di comportamenti corretti e condivisi nei vari ambienti di vita. • Giochi di classificazione, confronto e ordinamento di oggetti e grandezze in base a uno più criteri. • Rappresentazioni grafiche di insiemi, relazioni. • Giochi sull'uso dei quantificatori e sulle corrispondenze per valutare quantità (uno, nessuno, pochi, tanti di più/di meno, tanti quanti). • Conte, filastrocche, giochi su numeri e quantità. • Costruzione dei numeri con materiale di recupero e strutturato per concretizzare quantità e grandezze. • Costruzione della linea dei numeri per l'ordinamento. • Riconoscimento, lettura e scrittura dei numeri. • Conte in senso progressivo e regressivo. 	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>
		COMPITO DI REALTÀ	
		Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

MATEMATICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Calcola...mente</i> <i>Logica...mente</i> <i>Percorsi e reticoli</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 6. si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali; 7. legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici; 8. riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto; 9. ricerca dati per ricavare informazioni costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici); 10. riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio vissuto; 11. sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Risolvere semplici problemi con rappresentazioni varie • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi schemi e tabelle. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Predisposizione di situazioni ludiche e narrative per consolidare il concetto di numero. • Utilizzo di strumenti strutturati e non, tabelle, linee dei numeri, insiemi e sottoinsiemi... • Giochi e percorsi motori misti con attrezzi e non, rappresentazioni grafiche di percorsi effettuati, verbalizzazione. • Racconti fantastici, immagini da cui dedurre situazioni problematiche con ipotesi di soluzione. • Semplici indagini statistiche, raccolta dati e realizzazione di grafici. • Lettura e interpretazione di grafici. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

SCIENZE	CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre	<i>Colazione che bella invenzione!</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli; individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio – temporali. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Conoscere lo schema corporeo. Analizzare le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano in base ai dati sensoriali. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Conversazioni guidate in classe. Brainstorming. Indagini statistiche con rappresentazioni grafiche Esperienza sensoriale di cucina con assaggi, degustazioni, manipolazioni di alimenti. Classificazioni ed ordinamenti di immagini a contenuto alimentare ritagliate da riviste e giornali. Incontro con esperti. Realizzazione di schede, cartelloni sui benefici effetti sulla salute derivanti da una buona colazione. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

SCIENZE		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>I cinque sensi</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 4. esplora i fenomeni percettivi, li descrive e trae conclusioni; 5. sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; 6. comincia ad avere consapevolezza della struttura del proprio corpo. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere lo schema corporeo. • Analizzare le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano in base ai dati sensoriali. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Circle time. • Brainstorming • Giochi corporei per il riconoscimento delle principali parti del corpo. • Giochi di discriminazione e classificazione in base alle caratteristiche senso – percettive. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

MUSICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Il paesaggio sonoro</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e conoscere l'ambiente sonoro circostante; • Distinguere i suoni sgradevoli (rumori) da quelli gradevoli; • Scoprire l'esistenza del silenzio. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi per allenarsi ad ascoltare. • Ascolto del silenzio e scoperta del suono. • Osservazione uditiva degli ambienti sonori circostanti. • Individuazione dei suoni presenti negli ambienti sonori scoperti. • Distinzione tra suono gradevole e sgradevole. • Attenzione uditiva ad ambienti reali ed immaginari per scoprire l'esistenza del silenzio creazione di momenti di suono e di silenzio usando la propria vocalità e il canto. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MUSICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>Azioni sonore</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 2. esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire l'esistenza di suoni e rumori naturali e artificiali negli ambienti osservati; • Capire la provenienza dei suoni e dei rumori; • Apportare il proprio contributo per sonorizzare situazioni narrative. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di percezione sonora per l'individuazione dei suoni e rumori naturali e artificiali. • Scrittura di suoni: parole, suoni onomatopeici, codici sonori. • Discriminazione delle sonorità vocali attraverso l'imitazione di filastrocche, cantilene, rime, canti e drammatizzazioni. • Produzione di strutture ritmiche attraverso le manipolazioni del proprio corpo (battiti delle mani, dei piedi, body percussion...). 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

ARTE E IMMAGINE	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Coloriamo</i> <i>Giochiamo con le forme</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la tecnica delle matite colorate in funzione espressiva. Scegliere accostamenti cromatici per la coloritura. Osservare immagini per riconoscere linee e forme di vario genere. Individuare un ritmo all'interno di una sequenza data. Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso personali accostamenti cromatici. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di pastelli secondo criteri personali. Sperimentazione di forme e linee semplici da riprodurre e di disegni personali da colorare. Coloritura nel rispetto del contorno. Riempimento uniforme della superficie seguendo la stessa direzione del tratto. Costruzione di un ritmo come cornice ad un disegno. Realizzazione di un biglietto augurale. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ARTE E IMMAGINE	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Collage e materiali</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <p>2. utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi.</p>		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Interpretare un paesaggio attraverso una composizione di materiali cartacei e non. • Ricercare soluzioni figurative originali con la tecnica del collage.. • Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso personali accostamenti cromatici. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione visuo-tattile del materiale di varia natura e tipologia. • Pratica di strappo, taglio e piegatura regolare e stropicciata della carta. • Ricerca e analisi guidata di opere realizzate con la tecnica del collage. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Io e il mio corpo</i> <i>Le regole del gioco</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. 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; 2. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Usare più schemi motori in situazioni di percorsi aperti. • Eseguire percorsi aperti seguendo indicazioni date. • Giocare con i compagni, in spazi comuni, rispettandone tempi e momenti esecutivi. • Usare piccoli attrezzi per migliorare l'esecuzione degli schemi motori di base. • Muoversi con sicurezza durante l'uso di piccoli attrezzi. • Comprendere la necessità del rispetto di norme comuni che regolano i giochi. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi sensoriali, percorsi motori, osservazioni e memorizzazioni sensoriali. • Giochi di socializzazione e di inclusione. • Giochi semi strutturati per piccoli gruppi in contesti affabulativi e immaginativi in cui sperimentare gli schemi motori di base. • Percorsi aperti con scelte individuali che richiedono concentrazione visiva. • Percorsi e giochi aperti su consegne, individuali e in piccoli gruppi, finalizzati allo sviluppo e al mantenimento di attenzione e concentrazione. • Giochi aperti, a coppie o di gruppo, finalizzati al rispetto di schemi, tempi e regole del gioco stesso. • Giochi in cui passare rapidamente da una situazione dinamica all'altra. • Giochi di movimento creativo a contenuto espressivo- emozionale. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>“Io e la comunicazione corporea”</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 3. 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; 4. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare gesti motori in situazioni statiche e dinamiche. • Prendere consapevolezza in situazione del proprio impegno motorio. • Comprendere lo scopo di un gioco. • Esprimere semplici messaggi attraverso gesti e movimenti. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • ATTIVITA' • Comprensione di semplici indicazioni per spostamenti espresse • dall'insegnante solo attraverso la sua • gestualità. Sperimentazione di gesti sostitutivi alle parole per comunicare semplici consegne di gioco. Interpretazione corporea di frammenti musicali tra loro contrastanti per velocità, intensità, ritmo. • Giochi aperti, a coppie o di gruppo, finalizzati al rispetto di schemi e tempi del gioco stesso. • Giochi in cui passare rapidamente da una situazione dinamica all'altra. • Giochi di movimento creativo a contenuto espressivo- emozionale. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

TECNOLOGIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>Io scopro I miei primi lavori</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni artificiali; 2. è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà di materiali più comuni. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione della realtà attraverso i cinque sensi. • Manipolazione di materiale vario per la costruzione di manufatti in occasione delle festività. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

TECNOLOGIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>I materiali</i> <i>Alla scoperta del PC</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 3. riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni artificiali. 4. si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi. • Individuare le funzioni e le caratteristiche dei principali componenti del PC. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi. • Accensione e spegnimento del computer . • Presentazione delle varie parti del PC. Uso del mouse e della tastiera. • Esecuzione di semplici giochi al PC e alla LIM. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE PRIMA	
PERIODO I Quadrimestre	TITOLO Creature di Dio, Padre buono E' Natale: nasce Gesù	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. scopre che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre 2. Scopre che il dono più grande di Dio agli uomini è Gesù 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Competenze sociali e civiche	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la consapevolezza della propria persona, anche in relazione agli altri. • Prendere coscienza del mondo intorno a sé come creato da Dio • Comprendere che per i cristiani il Natale è la festa della nascita di Gesù 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione e conversazione guidata sull'argomento. -Ascolto e condivisione di una esperienza di vita sul valore della collaborazione tra pari. -Attività grafico pittoriche inerenti l'argomento. -Realizzazione di un cartellone con immagini rappresentative della bellezza del creato - Preparazione di un calendario d'Avvento. - Realizzazione del bigliettino augurale. Schede strutturate di verifica 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' <ul style="list-style-type: none"> • Il mio Presepe

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE PRIMA	
PERIODO II Quadrimestre	TITOLO La giornata di Gesù I segni della Pasqua La Chiesa: casa dei cristiani	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: Sa collegare i contenuti principali dell'insegnamento di Gesù all'ambiente in cui vive 1. Riconosce i simboli della Pasqua 2. Sa identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù e si impegnano per mettere in pratica il suo cammino		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) • Conoscere momenti di vita quotidiana di Gesù bambino • Comprendere il messaggio d'amore di Gesù, attraverso le parabole e i miracoli • Riconoscere il significato della Pasqua e i suoi segni nell'ambiente • Identificare la Chiesa come edificio sacro dei cristiani	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI - Presentazione e conversazione guidata sull'argomento. - Drammatizzazione e attività grafico pittoriche inerenti l'argomento. - Visione di materiale multimediale interattivo. - Realizzazione di lavori di creatività. Canti mimati e bans -Attività grafico pittoriche inerenti la simbologia pasquale - Canti mimati - Realizzazione del bigliettino augurale. - Schede strutturate di verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' • La casa dei cristiani