

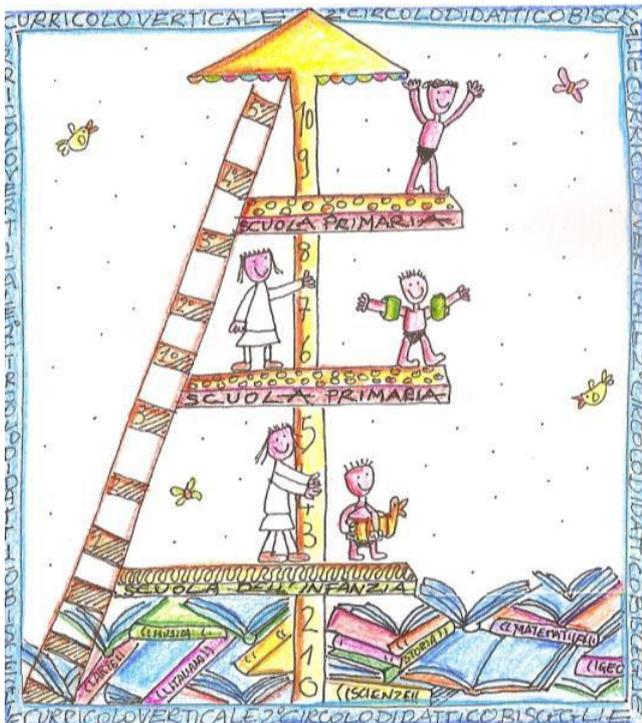


Il Circolo Didattico Statale Bisceglie "Prof. Arc. Caputi"



# Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



## Classe Prima

---

ITALIANO	CLASSE PRIMA	
<p style="text-align: center;"><b>PERIODO</b></p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;"><b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b></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><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola;</li> <li>2. ascolta e comprende scambi diretti o trasmessi da media cogliendone le informazioni principali;</li> <li>3. comprende e utilizza parole nuove conosciute attraverso l'ascolto e la lettura di semplici testi;</li> <li>4. è consapevole della relazione tra fonema e grafema;</li> <li>5. riproduce semplici parole con le lettere conosciute;</li> </ol>		<p><b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b></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><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere parola rispettando il proprio turno.</li> <li>• Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</li> <li>• Comprendere semplici istruzioni e frasi di uso quotidiano.</li> <li>• Padroneggiare la lettura strumentale di decifrazione</li> <li>• Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</li> <li>• Riconosce relazioni di successione.</li> <li>• Utilizzare un lessico progressivamente più ricco e complessivo.</li> <li>• Partecipare in modo costruttivo ed efficace alla vita della classe.</li> </ul>	<p><b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazioni su vari argomenti; sottolineatura del rispetto del turno di parola.</li> <li>• Comprensione orale di storie o filmati.</li> <li>• Schede di pregrafismo e di grafismo delle vocali e delle consonanti.</li> <li>• Completamento di schede cloze sulle vocali e consonanti.</li> <li>• Scoperta di parole nuove con le vocali e consonanti.</li> <li>• Giochi interattivi di consolidamento sul riconoscimento delle vocali e consonanti in lingua italiana.</li> <li>• Esecuzione di disegni spontanei o a tema per comunicare.</li> <li>• Introduzione di procedure condivise per regolare la vita di classe.</li> <li>• Giochi interattivi per l'acquisizione di comportamenti corretti e condivisi nei vari ambienti di vita.</li> </ul>	<p><b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b></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><b>COMPITO DI REALTÀ</b></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"><b>PERIODO</b></p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center"><b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b></p> <p align="center"><i>Dalle parole... alle frasi</i> <i>Prime letture</i> <i>Rifletto sulle parole</i></p>	
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola;</li> <li>7. ascolta e comprende scambi diretti o trasmessi da media cogliendone le informazioni principali;</li> <li>8. legge, comprende e scrive frasi e semplici testi con l'ausilio di immagini;</li> </ol>		<p><b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b></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><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere parola negli scambi comunicativi.</li> <li>• Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</li> <li>• Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.</li> <li>• Comprendere semplici istruzioni e frasi di uso quotidiano.</li> <li>• Comporre, leggere e scrivere sillabe, parole e semplici frasi.</li> <li>• Individuare la sequenza degli eventi di una storia.</li> <li>• Sottolineare con la voce ritmi e rime.</li> <li>• Comprendere un semplice testo letto e rispondere a domande guida.</li> </ul>	<p><b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazioni su vari argomenti; rispetto delle regole.</li> <li>• Comprensione orale di storie o filmati.</li> <li>• Completamento di schede cloze con l'inserimento di parole in frasi o brevi testi.</li> <li>• Giochi interattivi per la lettura di sillabe, parole e frasi.</li> <li>• Giochi di riordino di parole per comporre frasi.</li> </ul>	<p><b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b></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><b>COMPITO DI REALTÀ</b></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"><b>PERIODO</b></p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center"><b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b></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><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. comprende brevi messaggi orali;</li> <li>2. individua elementi di convivenza sociale e civica (accettazione reciproca, rispetto per l'ambiente e delle regole).</li> </ol>		<p><b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b></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><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere parole e semplici espressioni legate al vissuto.</li> <li>• Presentarsi, salutarsi e congedarsi.</li> <li>• Identificare e nominare numeri, colori e gli oggetti scolastici.</li> <li>• Riconoscere e nominare alcuni simboli legati alle festività.</li> <li>• Utilizzare espressioni augurali.</li> </ul>	<p><b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascolto di canzoni e filastrocche per rinforzare parole e frasi.</li> <li>• Giochi con le flashcards.</li> <li>• Conversazione guidata.</li> <li>• Action game per facilitare la memorizzazione dei comandi e del lessico presentato.</li> <li>• Rhymes and songs.</li> <li>• Realizzazione di cartelloni e/o lapbook.</li> <li>• Giochi interattivi con la LIM.</li> </ul>	<p><b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b></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><b>COMPITO DI REALTÀ</b></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 style="text-align: center;"><b>PERIODO</b></p> <p>II Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;"><b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b></p> <p><i>Toys</i> <i>Food</i> <i>Classroom language</i> <i>Animals</i> <i>Family</i> <i>Easter</i></p>	
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. comprende brevi messaggi orali;</li> <li>4. interagisce nel gioco;</li> <li>5. individua elementi di convivenza sociale e civica (accettazione dell'altro, importanza della condivisione).</li> </ol>		<p><b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b></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><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere parole e semplici espressioni legate al vissuto.</li> <li>• Associare i numeri alle quantità.</li> <li>• Identificare e nominare animali e oggetti.</li> <li>• Riconoscere e leggere globalmente parole note.</li> <li>• Riprodurre parole note per imitazione.</li> <li>• Interagire con i compagni utilizzando espressioni memorizzate.</li> <li>• Riconoscere e nominare alcuni simboli legati alle festività.</li> <li>• Utilizzare espressioni augurali.</li> </ul>	<p><b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Action game per facilitare la memorizzazione dei comandi e del lessico presentato.</li> <li>• Giochi di interazione.</li> <li>• Brevi conversazioni guidate.</li> <li>• Recitazione animata di canzoni e filastrocche.</li> <li>• Riconoscimento e copia di parole.</li> <li>• Scambio di auguri con i compagni.</li> <li>• Realizzazione di cartelloni e/o lapbook.</li> <li>• Giochi interattivi con la LIM.</li> </ul>	<p><b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b></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><b>COMPITO DI REALTÀ</b></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>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>ordina le esperienze, le informazioni e le conoscenze in base alla categoria della successione;</li> <li>usa la linea del tempo per individuare successioni;</li> <li>si orienta nello spazio e nel tempo;</li> <li>agisce conoscendo e osservando regole e norme.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Riordinare le sequenze di una esperienza secondo la successione temporale.</li> <li>Collocare fatti ed eventi personali nel presente o nel passato recente.</li> <li>Conoscere i giorni della settimana.</li> <li>Comprendere il concetto di ciclicità.</li> <li>Rispettare le regole di convivenza scolastica.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Discussione guidata sul significato della parola "tempo" per far emergere i concetti di passato e presente.</li> <li>Costruzione di semplici strisce temporali per ricostruire l'ordine cronologico delle azioni.</li> <li>Individuazione di attività quotidiane, svolte dai bambini, da collocare nei principali momenti della giornata.</li> <li>Utilizzo di uno strumento analogico per la rappresentazione della successione e della ciclicità delle parti principali del giorno e della settimana.</li> <li>Giochi di movimento per memorizzare i nomi dei giorni e l'ordine di successione.</li> <li>Costruzione delle regole scolastiche.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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  <b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità;</li> <li>6. si orienta nello spazio e nel tempo;</li> <li>7. agire conoscendo e osservando regole e norme.</li> </ol>		<p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.</p>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b>		<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo/anno.</li> <li>• Conoscere i mesi e la funzione del calendario.</li> <li>• Riconoscere la ciclicità delle stagioni abbinando i mesi.</li> <li>• Comprendere la contemporaneità degli eventi.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lettura di filastrocche e giochi linguistici per conoscere nomi, successione e la durata dei mesi.</li> <li>• Attribuzione ad ogni mese di un fatto o di un evento.</li> <li>• Il calendario e la sua funzione.</li> <li>• Osservazione dei cambiamenti stagionali e delle loro principali caratteristiche scolastiche.</li> <li>• Conversazione guidata per scoprire cosa succede in altri contesti contemporaneamente alla propria esperienza.</li> </ul>	
		<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO /</b>	
		<b>SCELTE METODOLOGICHE</b>	
		<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. Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.</p>	
		<b>COMPITO DI REALTÀ</b>	
		<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>	

GEOGRAFIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Le parole dello spazio</i> <i>Simboli spaziali</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>Si orienta nello spazio circostante , utilizzando riferimenti topologici</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Giochi linguistici; scoperta delle parole dello spazio.</li> <li>Rappresentazione degli indicatori spaziali usando una simbologia semplificata.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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.	
		<b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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.	

<b>GEOGRAFIA</b>		<b>CLASSE PRIMA</b>	
<b>PERIODO</b>		<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b>	
II Quadrimestre		<i>Spazi e funzioni</i> <i>Prime rappresentazioni</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> <li>2. ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti.</li> </ul>		Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.</li> <li>• Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazione diretta degli spazi della scuola.</li> <li>• Esecuzione di semplici percorsi guidati da indicazioni orali.</li> <li>• Verbalizzazione e rappresentazione di spazi e percorsi.</li> </ul>	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.
			<b>COMPITO DI REALTÀ</b>
			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	
<b>PERIODO</b>	<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b>		
I Quadrimestre	<i>Ordina ... mente (logica e problemi)</i> <i>Numeri e forme</i>		
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
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"> <li>1. descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche varie;</li> <li>2. si muove con sicurezza nel calcolo mentale;</li> <li>3. riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio;</li> <li>4. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola;</li> <li>5. lavora in gruppo.</li> </ol>			
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una proprietà data e viceversa.</li> <li>• Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</li> <li>• Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo.</li> <li>• Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</li> <li>• Prendere parola negli scambi comunicativi.</li> <li>• Partecipare in modo costruttivo ed efficace alla vita della classe.</li> <li>• Assumersi le proprie responsabilità.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione di procedure condivise per regolare la vita di classe.</li> <li>• Giochi interattivi per l'acquisizione di comportamenti corretti e condivisi nei vari ambienti di vita.</li> <li>• Giochi di classificazione, confronto e ordinamento di oggetti e grandezze in base a uno più criteri.</li> <li>• Rappresentazioni grafiche di insiemi, relazioni.</li> <li>• Giochi sull'uso dei quantificatori e sulle corrispondenze per valutare quantità (uno, nessuno, pochi, tanti di più/di meno, tanti quanti).</li> <li>• Conte, filastrocche, giochi su numeri e quantità.</li> <li>• Costruzione dei numeri con materiale di recupero e strutturato per concretizzare quantità e grandezze.</li> <li>• Costruzione della linea dei numeri per l'ordinamento.</li> <li>• Riconoscimento, lettura e scrittura dei numeri.</li> <li>• Conte in senso progressivo e regressivo.</li> </ul>	<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>
		<b>COMPITO DI REALTÀ</b>	
		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>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>6. si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali;</li> <li>7. legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici;</li> <li>8. riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto;</li> <li>9. ricerca dati per ricavare informazioni costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici);</li> <li>10. riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio vissuto;</li> <li>11. sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  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.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta.</li> <li>• Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</li> <li>• 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.</li> <li>• Risolvere semplici problemi con rappresentazioni varie</li> <li>• Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi schemi e tabelle.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Predisposizione di situazioni ludiche e narrative per consolidare il concetto di numero.</li> <li>• Utilizzo di strumenti strutturati e non, tabelle, linee dei numeri, insiemi e sottoinsiemi...</li> <li>• Giochi e percorsi motori misti con attrezzi e non, rappresentazioni grafiche di percorsi effettuati, verbalizzazione.</li> <li>• Racconti fantastici, immagini da cui dedurre situazioni problematiche con ipotesi di soluzione.</li> <li>• Semplici indagini statistiche, raccolta dati e realizzazione di grafici.</li> <li>• Lettura e interpretazione di grafici.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b> 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.	<b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere;</li> <li>individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli;</li> <li>individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio – temporali.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  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.
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere lo schema corporeo.</li> <li>Analizzare le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano in base ai dati sensoriali.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conversazioni guidate in classe.</li> <li>Brainstorming.</li> <li>Indagini statistiche con rappresentazioni grafiche</li> <li>Esperienza sensoriale di cucina con assaggi, degustazioni, manipolazioni di alimenti.</li> <li>Classificazioni ed ordinamenti di immagini a contenuto alimentare ritagliate da riviste e giornali.</li> <li>Incontro con esperti.</li> <li>Realizzazione di schede, cartelloni sui benefici effetti sulla salute derivanti da una buona colazione.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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.  <b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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>		
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>4. esplora i fenomeni percettivi, li descrive e trae conclusioni;</li> <li>5. sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere;</li> <li>6. comincia ad avere consapevolezza della struttura del proprio corpo.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  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.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere lo schema corporeo.</li> <li>• Analizzare le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano in base ai dati sensoriali.</li> </ul>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Circle time.</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Giochi corporei per il riconoscimento delle principali parti del corpo.</li> <li>• Giochi di discriminazione e classificazione in base alle caratteristiche senso – percettive.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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.
		<b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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>		
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
<p>L'alunno:</p> <p>1. esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</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>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI )</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorare e conoscere l'ambiente sonoro circostante;</li> <li>• Distinguere i suoni sgradevoli (rumori) da quelli gradevoli;</li> <li>• Scoprire l'esistenza del silenzio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi per allenarsi ad ascoltare.</li> <li>• Ascolto del silenzio e scoperta del suono.</li> <li>• Osservazione uditiva degli ambienti sonori circostanti.</li> <li>• Individuazione dei suoni presenti negli ambienti sonori scoperti.</li> <li>• Distinzione tra suono gradevole e sgradevole.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<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>	
		<b>COMPITO DI REALTÀ</b>	
		<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>	

MUSICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>Azioni sonore</i>		
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> <li>2. esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</li> </ul>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  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.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scoprire l'esistenza di suoni e rumori naturali e artificiali negli ambienti osservati;</li> <li>• Capire la provenienza dei suoni e dei rumori;</li> <li>• Apportare il proprio contributo per sonorizzare situazioni narrative.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi di percezione sonora per l'individuazione dei suoni e rumori naturali e artificiali.</li> <li>• Scrittura di suoni: parole, suoni onomatopeici, codici sonori.</li> <li>• Discriminazione delle sonorità vocali attraverso l'imitazione di filastrocche, cantilene, rime, canti e drammatizzazioni.</li> <li>• Produzione di strutture ritmiche attraverso le manipolazioni del proprio corpo (battiti delle mani, dei piedi, body percussion...).</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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.	
		<b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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"><b>PERIODO</b></p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center"><b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b></p> <p align="center"><i>Coloriamo</i> <i>Giochiamo con le forme</i></p>	
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi.</li> </ol>		<p><b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b></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><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare la tecnica delle matite colorate in funzione espressiva.</li> <li>Scegliere accostamenti cromatici per la coloritura.</li> <li>Osservare immagini per riconoscere linee e forme di vario genere.</li> <li>Individuare un ritmo all'interno di una sequenza data.</li> <li>Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso personali accostamenti cromatici.</li> </ul>	<p><b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzo di pastelli secondo criteri personali.</li> <li>Sperimentazione di forme e linee semplici da riprodurre e di disegni personali da colorare.</li> <li>Coloritura nel rispetto del contorno.</li> <li>Riempimento uniforme della superficie seguendo la stessa direzione del tratto.</li> <li>Costruzione di un ritmo come cornice ad un disegno.</li> <li>Realizzazione di un biglietto augurale.</li> </ul>	<p><b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b></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><b>COMPITO DI REALTÀ</b></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"><b>PERIODO</b></p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center"><b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b></p> <p align="center"><i>Collage e materiali</i></p>	
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></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><b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b></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><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</li> <li>• Interpretare un paesaggio attraverso una composizione di materiali cartacei e non.</li> <li>• Ricercare soluzioni figurative originali con la tecnica del collage..</li> <li>• Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso personali accostamenti cromatici.</li> </ul>	<p><b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorazione visuo-tattile del materiale di varia natura e tipologia.</li> <li>• Pratica di strappo, taglio e piegatura regolare e stropicciata della carta.</li> <li>• Ricerca e analisi guidata di opere realizzate con la tecnica del collage.</li> </ul>	<p><b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b></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> <p><b>COMPITO DI REALTÀ</b>          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>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>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;</li> <li>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</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b> Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare più schemi motori in situazioni di percorsi aperti.</li> <li>• Eseguire percorsi aperti seguendo indicazioni date.</li> <li>• Giocare con i compagni, in spazi comuni, rispettandone tempi e momenti esecutivi.</li> <li>• Usare piccoli attrezzi per migliorare l'esecuzione degli schemi motori di base.</li> <li>• Muoversi con sicurezza durante l'uso di piccoli attrezzi.</li> <li>• Comprendere la necessità del rispetto di norme comuni che regolano i giochi.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi sensoriali, percorsi motori, osservazioni e memorizzazioni sensoriali.</li> <li>• Giochi di socializzazione e di inclusione.</li> <li>• Giochi semi strutturati per piccoli gruppi in contesti affabulativi e immaginativi in cui sperimentare gli schemi motori di base.</li> <li>• Percorsi aperti con scelte individuali che richiedono concentrazione visiva.</li> <li>• Percorsi e giochi aperti su consegne, individuali e in piccoli gruppi, finalizzati allo sviluppo e al mantenimento di attenzione e concentrazione.</li> <li>• Giochi aperti, a coppie o di gruppo, finalizzati al rispetto di schemi, tempi e regole del gioco stesso.</li> <li>• Giochi in cui passare rapidamente da una situazione dinamica all'altra.</li> <li>• Giochi di movimento creativo a contenuto espressivo-emozionale.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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.	<b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> <li>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;</li> <li>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</li> </ul>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinare gesti motori in situazioni statiche e dinamiche.</li> <li>• Prendere consapevolezza in situazione del proprio impegno motorio.</li> <li>• Comprendere lo scopo di un gioco.</li> <li>• Esprimere semplici messaggi attraverso gesti e movimenti.</li> </ul>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ATTIVITA'</li> <li>• Comprensione di semplici indicazioni per spostamenti espresse</li> <li>• dall'insegnante solo attraverso la sua</li> <li>• 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.</li> <li>• Giochi aperti, a coppie o di gruppo, finalizzati al rispetto di schemi e tempi del gioco stesso.</li> <li>• Giochi in cui passare rapidamente da una situazione dinamica all'altra.</li> <li>• Giochi di movimento creativo a contenuto espressivo- emozionale.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b> 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.
		<b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni artificiali;</li> <li>2. è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà di materiali più comuni.</li> <li>• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> </ul>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorazione della realtà attraverso i cinque sensi.</li> <li>• Manipolazione di materiale vario per la costruzione di manufatti in occasione delle festività.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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.
			<b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>3. riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni artificiali.</li> <li>4. si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;  competenza in materia di cittadinanza;  competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi.</li> <li>• Individuare le funzioni e le caratteristiche dei principali componenti del PC.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi.</li> <li>• Accensione e spegnimento del computer .</li> <li>• Presentazione delle varie parti del PC. Uso del mouse e della tastiera.</li> <li>• Esecuzione di semplici giochi al PC e alla LIM.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b> 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.	<b>COMPITO DI REALTÀ</b> 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.

<b>RELIGIONE CATTOLICA</b>	<b>CLASSE PRIMA</b>	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre	<b>TITOLO</b> <b>Creature di Dio, Padre buono</b> <b>E' Natale: nasce Gesù</b>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b> L'alunno:  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		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua  Competenze sociali e civiche
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare la consapevolezza della propria persona, anche in relazione agli altri.</li> <li>• Prendere coscienza del mondo intorno a sé come creato da Dio</li> <li>• Comprendere che per i cristiani il Natale è la festa della nascita di Gesù</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> - 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	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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.  <b>REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ'</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il mio Presepe</li> </ul>

<b>RELIGIONE CATTOLICA</b>	<b>CLASSE PRIMA</b>	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre	<b>TITOLO</b> <b>La giornata di Gesù</b> <b>I segni della Pasqua</b> <b>La Chiesa: casa dei cristiani</b>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b> 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		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b> Comunicazione nella madrelingua  Competenze sociali e civiche
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>  • 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	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> - 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	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  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.  <b>REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ'</b>  • La casa dei cristiani