

ANNO SCOLASTICO 2023 - 2024
PROGETTAZIONE DIDATTICA DELLE DISCIPLINE DELLE CLASSI
PRIME
SCUOLA PRIMARIA

INSEGNANTI E CLASSI

Team Docenti	Classi
Simona Moroncelli, Camilla D'Imperia, Marina Arduini	1 A
Alessandra Di Berti, Alessia Ciprari, Gianna Moretti (Viola Catalani), Annalisa Ruggeri	1 B
Maria Nardi, Maria Rosaria Mosetti, Luisa Bolli	1 C
Claudia Evangelisti, Luigia Marocchini, Silvia Rossi	1 D
Marina Caccianini, Luigia Marocchini, Luca Di Giovanni	1 M
Ludovica Nardi, Alessandra Di Berti, Serena Pasquazi	Insegnamento Religione Cattolica
Antonella Acconcia, Caniglia Carla, Viola Catalani, Maria Rosaria Mosetti	Insegnamento Lingua Inglese

FILO ROSSO

LA BELLEZZA DI ... INCONTRARSI, EMOZIONARSI PER CRESCERE INSIEME

E allora...*"gentilmente e amorevolmente...accogliamo!!!!!!"*



TRAGUARDI- OBIETTIVI- CONTENUTI ATTIVITÀ DISCIPLINARI

OBIETTIVI TRASVERSALI A TUTTE LE DISCIPLINE*

OBIETTIVI COGNITIVI TRASVERSALI

- Cogliere i contenuti e la funzione dei messaggi ascoltati
- Distinguere le informazioni principali da quelle accessorie
- Produrre messaggi orali e scritti adeguati alle situazioni comunicative
- Individuare fatti e fenomeni distinguendone i vari elementi, la loro funzione, le relazioni, le analogie, le differenze
- Produrre letture comprendendo il significato dei testi, relativi a tutti i campi d'esperienza e a tutte le discipline individuando: informazioni principali, relazioni causali e consequenziali, struttura e linguaggio
- Utilizzare in modo appropriato il linguaggio orale e scritto e i linguaggi specifici dei campi d'esperienza e delle discipline, compresi quelli delle nuove tecnologie
- Produrre testi corretti nella varietà dei codici, dei registri, dei linguaggi scritti, orali, logico matematici, grafici
- Utilizzare tecniche di sintesi
- Organizzare e pianificare un'attività di lavoro da soli o in gruppo
- Rielaborare conoscenze, abilità, competenze acquisite e personali e saperle trasferire in altri ambiti disciplinari e nel contesto quotidiano
- Utilizzare strategie risolutive in situazioni problematiche diverse
- Esprimere una valutazione con argomentazioni coerenti giustificando le proprie scelte
- Realizzare prodotti ed elaborati con creatività.
- Avanzare proposte ed esprimere flessibilità di pensiero

*presi dalla premessa del Curricolo Verticale dell'IC Wojtyla Palestrina- ogni team può scegliere quelli da utilizzare

DISCIPLINA: ITALIANO

Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
Ascolto e Parlato Cogliere il valore del silenzio finalizzato all'ascolto attivo.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la pratica del silenzio attivo per rigenerare l'attenzione. - Individuare chi parla e capire che per comprendere bene occorre prestare attenzione e stare in silenzio. - Dimostrare di ascoltare e mantenere l'attenzione durante la lettura o la narrazione. - Cogliere semplici consegne o 	Attività ludica: Spazio al Silenzio. 1- Respirare in silenzio 1- Imparando dagli animali 2 - Lenti e delicati. - Ascolto ed esecuzione di consegne date. Storie di emozioni: oggi mi sento .. - Le regole della conversazione. - Mantenimento dell'attenzione sul messaggio orale. - Descrizione orale di un'immagine. - Libere conversazioni. - Domande per la comprensione del

<p>Cogliere l'argomento e le informazioni principali di esposizioni e narrazioni, affrontate in classe, anche con il supporto di immagini.</p> <p>Eseguire semplici richieste verbali relazionandosi correttamente usando le parole della gentilezza e della cortesia</p> <p>Utilizzare un modello di conversazione per prendervi parte rispettando le regole condivise e intervenendo in modo pertinente.</p> <p>Lettura</p> <p>Riconoscere e leggere parole e frasi utili per relazionarsi con gli altri .</p> <p>Cogliere il significato di parole e frasi riguardanti elementi appartenenti al proprio mondo scolastico e familiare .</p>	<p>istruzioni su un'attività ben conosciuta e tradurle in comportamenti adeguati.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulare risposte a semplici domande in modo pertinente. - Eseguire il riordino temporale e/o logico di immagini che rappresentano storie. - Cogliere il senso globale di una narrazione. - Riconoscere le sequenze di una storia e individuando personaggi e ambiente. - Descrivere le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. - Formulare chiarimenti su una consegna, un'istruzione o una spiegazione. - Prendere la parola negli scambi rispettando il proprio turno. - Individuare risposte coerenti alla domanda. - Intervenire nel dialogo e nella conversazione rispettando il proprio turno. - Memorizzare e recitare semplici filastrocche e poesie modulando il tono della voce - Riconoscere la scrittura per distinguerla da altri sistemi simbolici. - Riconoscere i fonemi e discriminare i grafemi vocalici. - Riconoscere consonanti e sillabe dal punto di vista fonologico e grafico. - Utilizzare e associare lettere per comporre sillabe. - Confrontare immagini e parole. - Individuare sillabe e parole per la produzione orale di semplici frasi e 	<p>testo ascoltato.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riordino temporale e/o logico di immagini che rappresentano storie lette. - Poesie e filastrocche inerenti anche le routine quotidiane. - Attività di coordinazione motoria e visuo-spaziale. - Orientamento spaziale. - Filastrocca dell'impugnatura. - Filastrocca delle vocali: recitazione e drammatizzazione. - Riconoscimento dei grafemi vocalici. - Discriminazione di fonemi e grafemi. - Riproduzione di grafemi nell'aria, a terra con il piede, sulla schiena del compagno ... - Esperienze e giochi con le vocali. - Riconoscimento dei fonemi all'inizio, alla fine e all'interno di una parola. - Giochi di memoria visiva, analisi visiva e discriminazione visiva. - Giochi di discriminazione uditiva e fusione uditiva. - Utilizzo di risorse didattiche interattive attraverso internet(Wordwall) - Attività ludico-operativa: E' arrivato un treno carico di.. - Riconoscimento e discriminazione dei fonemi consonantici. Costruzione e lettura delle relative sillabe. - Lettura di sillabe, sillabe inverse, parole, frasi in difficoltà crescente. - Produzioni grafiche creative: ci sono linee e linee. - Associazione di fonemi e grafemi per acquisire la strumentalità del leggere. - Riconoscimento e scrittura dei grafemi in caratteri differenti. - Riproduzione scritta delle consonanti e delle relative sillabe in parole. - Completamento di parole con sillabe note. - Riordino di sillabe per formare parole. - Associazione di una parola all'immagine corrispondente. - Dalla lettura di immagini alla creazione di una breve storia.
--	---	---

<p>Cogliere il significato globale di brevi e semplici testi anche con il supporto di immagini</p>	<p>brevi testi corredati da immagini e non.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogliere, in situazioni guidate, le strategie dell'anticipazione sul testo, analizzando gli elementi noti (immagini e titolo) - Individuare l'argomento centrale in brevi testi in stampato maiuscolo e minuscolo. - Utilizzare la lettura di semplici frasi e brevi testi (narrativi, descrittivi, poetici, informativi) mostrando di coglierne il senso globale. - Individuare nel testo narrativo la presenza di alcuni elementi (personaggi-luogo-tempo). - Utilizzare procedure per memorizzare poesie e filastrocche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrittura di semplici testi relativi al proprio vissuto. - Riconoscimento di lettere e suoni simili, soffermandosi su quelli che possono portare possibili confusioni. - Scrittura sotto dettatura. - Autodettato di frasi e brevi testi. - Lettura di rime e filastrocche: ampliamento lessicale e memorizzazione. <p>... E LESSERO TUTTI FELICI E CONTENTI</p> <p>L' ascolto dell'adulto che legge; □ il piacere di guardare le figure, □ di costruire pagine animate(pop-up). Giocare e leggere figure e parole.</p> <p>SPAZIO D' APPRENDIMENTO: la biblioteca</p>
<p>Scrittura</p>		
<p>Produrre parole nuove con lettere e sillabe note</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire riproduzioni di linee, figure e segni grafici. - Eseguire ritmi grafici e percorsi per completare sequenze. - Riprodurre lettere e parole partendo da un modello. 	<ul style="list-style-type: none"> -Le vocali amiche. - Le con- sonanti <p>Suoni affini. Suoni complessi. Gruppi consonantici. Diagrammi e trigrammi. I raddoppiamenti. L'accento. L'apostrofo. La divisione in sillabe.</p>
<p>Produrre disegni in sequenza legati ai propri vissuti, a racconti uditi o a esperienze collettive.</p>	<p>Utilizzare il tratto grafico per esprimere emozioni e sensazioni.</p>	<p>La punteggiatura. E, E'. C'è, c'era, c'erano. Identificazione e scrittura dei nomi di persona, animale e cosa. Identificazione e scrittura degli articoli determinativi.</p>
<p>Produrre semplici testi sulla base di modelli forniti e esperienze vissute.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire sotto dettatura lettere, sillabe e parole. - Pianificare autonomamente semplici parole a partire da vocali, consonanti e sillabe note. 	<p>Scrittura di frasi minime. Lettura , riordino di sintagmi e scrittura di frasi di senso compiuto.</p>

<p><i>Acquisizione ed espansione del lessicoricettivo e produttivo</i></p> <p>Scegliere vocaboli specifici (in alto, in basso, prima/dopo,) per produrre semplici testi legati alle discipline di studio</p> <p><i>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</i></p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento utilizzando articolo , parola-nome, parola-azione e parola-qualità</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire la scrittura autonoma per parole e frasi, utilizzando tecniche di facilitazione(immagini,parole stimolo...). - Produrre la scrittura parole, semplici frasi e brevi testi sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche conosciute. - Produrre la scrittura autonoma di parole, semplici frasi e brevi testi rispettando le conoscenze ortografiche acquisite. - Utilizzare libri per apprendere in modo giocoso. - Cogliere la funzione di parole specifiche per ampliare il lessico. - Utilizzare in modo appropriato le parole apprese. - Cogliere le relazioni tra parole riflettendo sul loro significato. - Formulare richieste sul significato di parole e di espressioni presenti nei testi. - Dimostrare attenzione alla grafia della parole. - Individuare sillabe all'interno di parole. - Riconoscere e rispettare le convenzioni di scrittura presentate. - Discriminare e usare le principali convenzioni ortografiche. - Riordinare parole e/o sintagmi per costruire una frase. - Individuare le regole di concordanza delle parole. 	
---	---	--

	- Motivare l'uso delle regole di concordanza tra articoli, nomi, voci verbali.	
--	--	--

DISCIPLINA:ARTE IMMAGINE

Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>Esprimersi e comunicare</p> <p>Produrre rappresentazioni ritmiche e originali anche a partire da un modello</p> <p>Produrre rappresentazioni di paesaggi inserendo gli elementi del paesaggio fisico</p> <p>Usare creativamente strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire sequenze per sperimentare il gioco delle linee e delle forme. - Utilizzare il colore in modo appropriato rispettando gli spazi. - Distinguere la figura dallo sfondo. -Cogliere e rappresentare la realtà percepita. -Cogliere gli elementi principali di un paesaggio. - Utilizzare nelle rappresentazioni le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. - Individuare in un'immagine gli elementi formali presenti nell'ambiente e descriverli. -Cogliere le caratteristiche e la funzione delle varie regole di colorazione. - Utilizzare i colori per esprimere sensazioni ed emozioni. - Utilizzare varie tecniche e strumenti di manipolazione e di colorazione anche prendendo spunto 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di orientamento nello spazio grafico - Sperimentare su di sé e sugli altri lo schema corporeo statico. Sperimentare l'uso dei colori. - Discriminazione dei colori . - Riproduzione di tracciati con differenti tipi di linee: le cornicette - Ritmi di forme e colore. - Ritaglio e costruzioni con la carta e il cartoncino. - Osservazione guidata di immagini - Lettura di immagini e illustrazioni. - Analisi di sequenze di immagini. - Produzione di disegni . Utilizzo di varie tecniche e strumenti di colorazione (strappo, tempera, cera, pennarelli, matite...) - Osservazione di quadri d'autore: individuazione dei colori usati e delle emozioni che essi suscitano. - Associazione colore/emozione. <p>“ IMPARA L'ARTE E ... CREA” Un viaggio, tra fantasia e realtà nello stravagante mondo dell'arte, alla scoperta di tecniche, di strumenti e materiali di recupero e grafo-pittorici. SPAZIO D'APPRENDIMENTO: laboratorio artistico - espressivo.</p>

<p>Osservare e leggere le immagini</p> <p>Osservare e descrivere un'illustrazione</p> <p>Riconoscere in un'immagine gli elementi del linguaggio visivo</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>-Descrivere gli elementi principali in un'opera d'arte.</p>	<p>dall'osservazione di immagini e di opere.</p> <p>-Utilizzare oggetti di recupero, destrutturarli e con parti di essi realizzare nuovi prodotti. Obiettivo Agenda 2030 n°15</p> <p>- Realizzare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.</p> <p>.</p> <p>- Osservare un'immagine o un oggetto seguendo un ordine.</p> <p>- Cogliere sensazioni ed emozioni che trasmette un'immagine.</p> <p>- Descrivere l'emozione provata osservando un'immagine.</p> <p>- Individuare le sequenze grafiche di una storia e riordinarle.</p> <p>-Individuare in un'immagine luci, ombre, linee, punti, colori e forme.</p> <p>- Descrivere gli elementi formali di un'immagine.</p> <p>-Individuare nel linguaggio del fumetto le sequenze narrative del codice verbale e iconico.</p> <p>- Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma e del colore.</p> <p>- Cogliere, attraverso il confronto, gli elementi distintivi in un'opera d'arte antica o moderna.</p> <p>- Spiegare, in modo personale, ciò che è rappresentato in un'opera d'arte.</p>	
---	---	--

Riconoscere semplici forme d'arte presenti nel proprio territorio.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare l'osservazione per familiarizzare con alcune opere d'arte . - Cogliere, nel proprio ambiente, la presenza di tracce del passato - Riconoscere i principali monumenti presenti nel proprio ambiente. 	
--	--	--

DISCIPLINA: STORIA

Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p><i>Uso delle fonti</i></p> <p>Riconoscere alcune tracce storiche presenti sul territorio e collocarle, utilizzando i concetti topologici, in una rappresentazione grafica.</p> <p>Confrontare i mutamenti nelle persone , negli animali, nelle piante e nelle cose e stabilire corrispondenze</p> <p><i>Organizzazione delle informazioni</i></p> <p>Costruire un diagramma temporale per rappresentare successioni e cicli temporali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere la funzione informativa di oggetti, immagini e scritti . - Utilizzare immagini e oggetti per ricavarne informazioni utili a ricostruire un'esperienza vissuta. - Confrontare esperienze fatte a scuola utilizzando i materiali didattici come tracce e poi come fonti. - Usare tracce del passato per produrre informazioni e ricostruire eventi in successione. - Riconoscere gli effetti dello scorrere del tempo. - Cogliere, nell'ascolto e nelle esperienze comuni e personali, i mutamenti prodotti dal passare del tempo su esseri viventi, oggetti e ambienti. - Utilizzare le parole del tempo in riferimento a vissuti personali e non. - Organizzare in ordine temporale e spaziale le informazioni relative ad esperienze individuali e del gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - L'osservazione come strumento per " fotografare" cosa succede intorno a noi. - Fatti vissuti e narrati. - Racconto e ascolto di esperienze comuni e personali. - Racconto e rappresentazione grafica di alcuni momenti del proprio passato e del presente. - Conversazioni guidate sul concetto di tempo meteorologico e tempo cronologico. - Scoperta delle parole che esprimono la successione di fatti e/o esperienze. - Riordino di immagini per raccontare sequenze. - Uso degli indicatori temporali : adesso, prima, dopo, infine. - Gli "strumenti" che misurano il tempo. - Individuazione delle caratteristiche delle varie parti del giorno, dei mesi , delle stagioni. - Completamento della giostra dei giorni della settimana, dei mesi, delle stagioni. - Utilizzo delle parole ieri, oggi, domani in riferimento al proprio vissuto. - Costruzione del calendario delle attività scolastiche. - Costruzione della linea del tempo dei mesi scolastici e estivi.

	<p>classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere nelle esperienze rapporti di successione e di contemporaneità. - Riconoscere la ciclicità di alcuni eventi, anche attraverso l'osservazione e la riflessione su fenomeni che si ripetono. - Organizzare le conoscenze apprese in semplici schemi temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbalizzazione e rappresentazione grafica di esperienze personali. - Verbalizzazione e rappresentazione grafica di azioni in successione e in contemporaneità. - Scoperta e ricerca di fatti e/o esperienze che avvengono contemporaneamente fra loro in classe. - Individuazione delle festività dell'anno anche in diverse culture.
<p>Strumenti concettuali</p> <p>Cogliere le sequenze temporali di vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di storie e racconti</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali</p> <p>Produzione scritta e orale</p> <p>Raccontare fatti ed eventi del passato personale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere ed utilizzare adeguatamente gli organizzatori temporali della successione, della durata e della contemporaneità. - Pianificare il riordino di immagini per raccontare sequenze narrative. - Individuare le relazioni di successione e contemporaneità in esperienze ascoltate. - Produrre sequenze di immagini che raccontino una storia in successione. - Rappresentare la successione delle attività e la ciclicità della giornata. - Rappresentare la struttura ciclica della settimana. - Collocare in successione gli eventi del tempo lineare. <p>Rappresentare graficamente alcuni momenti della vita personale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente fatti ed esperienze vissute singolarmente e in gruppo. - Spiegare in modo semplice e coerente ciò che è stato rappresentato, usando alcuni indicatori temporali. 	

<p>Utilizzare le scansioni temporali di base per organizzare e descrivere le proprie attività.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e utilizzare gli indicatori di successione e di contemporaneità. - Descrivere esperienze utilizzando un'adeguata terminologia temporale. - Individuare nei vari momenti della giornata le attività svolte. 	
--	--	--

DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA

Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>Eseguire incarichi personali usando gesti e parole cortesi nel relazionarsi con gli altri.</p> <p>Trovare ipotesi di soluzione per creare accordo nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Eseguire , in modo consapevole e responsabile, procedure</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dimostrare comportamenti di riconoscimento sociale: il saluto e le formule di cortesia. - Eseguire incarichi e svolgere semplici compiti collaborando per il benessere della comunità. -Cogliere l'importanza del rispetto verso l'altro attraverso l'uso delle parole e dei gesti gentili. Obiettivo agenda 2030: n°16 - Cogliere i significati e le funzioni delle regole nei diversi ambienti della vita quotidiana e nell'interazione con gli altri. - Individuare le regole dei giochi proposti e dimostrare di saperle rispettare. - Riconoscere le emozioni nelle situazioni conflittuali - Cogliere l'importanza dell'errore come momento di crescita. - Utilizzare le regole della comunicazione per intervenire nelle discussioni. Obiettivi agenda 2030: n°10, n°16. - Utilizzare i riferimenti topologici in strada . 	<ul style="list-style-type: none"> -Il saluto. - Le parole gentili. - Regole e giochi - Progetto "un miglio al giorno - la segnaletica orizzontale e verticale. - Giornate dedicate - Osservazioni dirette. - Attività esperienziali. - Esplorazione dell'ambiente circostante e non. - Visite guidate sul territorio. - Merenda sana. - Iniziativa "io non spreco". - Le regole conviviali. - Gli alimenti che fanno bene. - Le merendine spazzatura. - Funzione e importanza del materiale scolastico. - Conoscenza di prodotti igienico-sanitari. - Utilizzo di prodotti e strumenti igienici. - Uso e funzione del computer - Esperimenti di utilizzo. - Pianificazione di semplici procedure. - Produzione di semplici prodotti digitali. - Utilizzo di applicazioni per la didattica digitale (Wordwall, - Versioni digitali libri di testo... <p>SPAZI D'APPRENDIMENTO: Uso della biblioteca e del laboratorio d'arte</p>

<p>comportamentali corrette in strada.</p> <p>Dimostrare comportamenti responsabili di rispetto e tutela verso gli esseri viventi della Terra.</p> <p>Riconoscere alcune tracce storiche presenti sul territorio e collocarle in una rappresentazione grafica.</p> <p>Conoscere adeguate norme</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i punti di riferimento della routine giornaliera casa-scuola, scuola-casa. - Riconoscere la struttura di un percorso stradale e le regole pedonali“. - Analizzare l'importanza delle regole in strada. - Riconoscere i principali segnali orizzontali e verticali, la loro funzione e il messaggio veicolato. <p>Obiettivo agenda 2030: n°3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descrivere i luoghi naturali e i vari ambienti della vita quotidiana. - Dimostrare comportamenti corretti e responsabili per il loro mantenimento. - Selezionare e riciclare correttamente i rifiuti. - Utilizzare modelli di comportamenti responsabili per ridurre l'impatto ambientale. - Cogliere l'importanza delle pratiche volte a ridurre lo spreco alimentare. - Pianificare azioni e comportamenti idonei al rispetto del pianeta Terra. - Utilizzare buone pratiche per tutelare ecosistemi ed ambienti. <p>Obiettivi agenda 2030: n°12, n°15</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogliere la funzione dei concetti topologici. - Utilizzare i concetti topologici. - Produrre rappresentazioni grafiche rispettando la consegna. - Individuare tracce per ricostruire piccole storie del passato. - Cogliere gli elementi principali che contraddistinguono una traccia storica. 	
--	---	--

<p>igieniche e alimentari e tradurle in comportamenti di routine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dimostrare di aver cura degli strumenti scolastici rispettando le norme igieniche nel loro utilizzo. - Dimostrare cura e rispetto del proprio e altrui materiale. - Utilizzare comportamenti adeguati negli ambienti di frequentazione. - Dimostrare di avere cura del proprio abbigliamento e delle proprie cose a livello igienico-sanitario. - Eseguire consapevolmente le procedure relative alle attività routinarie legate all'igiene personale. - Utilizzare gli strumenti e di prevenzione per non contrarre o diffondere malattie. - Eseguire consapevolmente sequenze igieniche di azioni legate al momento dei pasti. -Cogliere l'importanza della merenda sana. - Dimostrare scelte compatibili con un'alimentazione sana, varia e completa. - Dimostrare di stare a tavola in modo composto rispettando le regole conviviali. <p>Obiettivo agenda 2030: n°3</p>	
<p>Pianificare sequenze di azioni indispensabili per un primo utilizzo del pc o altro device per la comunicazione digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le parti del computer: monitor, tastiera, mouse... - Spiegare come funziona un computer (accensione, spegnimento). - Utilizzare correttamente il monitor interattivo. - Riconoscere la funzione di internet. - Utilizzare le tecnologie per interagire con altre persone. - Riconoscere la funzione dei simboli dei diversi devices. 	

	- Argomentare i simboli dei diversi devices. Obiettivo agenda 2030: n. 3	
--	---	--

DISCIPLINA:GEOGRAFIA		
Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>Orientamento</p> <p>- Muoversi nello spazio conosciuto-vissuto orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici.</p> <p>Linguaggio della geograficità</p> <p>-Utilizzare i riferimenti spaziali per descrivere oralmente i percorsi effettuati da se stessi e da altri.</p> <p>-</p>	<p>- Utilizzare correttamente gli indicatori topologici e di posizione: dentro/fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, lontano/vicino/ in mezzo, in alto/in basso, destra/sinistra.</p> <p>- Identificare le posizioni di persone e oggetti nello spazio usando gli indicatori topologici: davanti e dietro, sopra e sotto, vicino e lontano, in alto, in mezzo e in basso</p> <p>- Utilizzare gli indicatori topologici noti per orientarsi nello spazio circostante.</p> <p>- Dimostrare la lateralità su di sé.</p> <p>- Riconoscere la relatività dei concetti topologici di destra e sinistra.</p> <p>- Utilizzare correttamente gli indicatori topologici aperto e chiuso, dentro e fuori, regione interna, regione esterna e confine.</p> <p>- Descrivere e rappresentare la diversità tra spazi aperti e spazi chiusi.</p> <p>- Eseguire percorsi motori.</p> <p>- Descrivere oralmente percorsi motori.</p> <p>- Eseguire percorsi orientandosi con i punti di riferimento e gli indicatori topologici.</p>	<p>Scoperta e definizione di relazioni spaziali in situazioni di gioco</p> <p>- Utilizzo degli indicatori topologici: davanti e dietro, sopra e sotto, vicino e lontano, in alto, in mezzo e in basso.</p> <p>- Giochi e attività per verificare la padronanza del concetto di lateralità.</p> <p>- Esecuzione di percorsi con cambi di direzione.</p> <p>- Attività che favoriscono relazioni di lateralità a specchio.</p> <p>- spostamenti a comando con cambi di direzione.</p> <p>- Riconoscimento grafico di destra e sinistra attraverso un codice visivo condiviso.</p> <p>- Riconoscimento degli indicatori topologici di destra e sinistra in base alla posizione che si occupa nello spazio.</p> <p>- Utilizzo degli indicatori topologici: dentro e fuori.</p> <p>- Definizione e riconoscimento di confine e regioni.</p> <p>- Funzioni degli spazi.</p> <p>- Percorsi.</p> <p>- Costruzione ed esecuzione di percorsi in aula e in palestra.</p> <p>- Individuazione di percorsi esperiti. - Esecuzione di percorsi secondo.</p> <p>- Indicazioni e utilizzo di punti di riferimento per orientarsi in un percorso.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di risorse didattiche interattive attraverso internet (Wordwall). - Attività ludico-operative. - Utilizzo delle coordinate per posizionare elementi in un reticolo. - Individuazione di coordinate, percorsi e figure su un reticolo
<p>-Produrre semplici schizzi cartografici per rappresentare graficamente percorsi noti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare percorsi di movimento con obiettivi precisi utilizzando i riferimenti spaziali. - Individuare i simboli utili per rappresentare elementi di spazi conosciuti - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti. - Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. -Utilizzare i riferimenti topologici e le coordinate per orientarsi in semplici rappresentazioni grafiche della realtà. 	
<p>Paesaggio -Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi.</p> <p>- Descrivere un ambiente noto e non noto nei suoi elementi essenziali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere le caratteristiche e la funzione degli spazi della scuola. - Riconoscere le caratteristiche e la funzione dei vari ambienti domestici... - Riconoscere gli abitanti e gli elementi caratteristici di paesaggi noti. - Confrontare gli elementi naturali da quelli antropici. <p>Obiettivo 11: Agenda 2030</p>	<p>Spazi d'apprendimento: aula, cortile, palestra.</p>

DISCIPLINA: MATEMATICA		
Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>Numeri</p> <p>-Confrontare raggruppamenti.</p> <p>-Eseguire conteggi fino a 20, in senso progressivo e regressivo, utilizzando quantità, grandezze, sequenza numerica sulla linea dei</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare la numerosità di due insiemi attraverso corrispondenze tra i loro elementi. - Riconoscere la posizione del numero senza contare sulla linea dei venti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accertamento dei prerequisiti - Giochi con i blocchi logici. - Giochi ed esperienze con materiale non strutturato e strutturato per cogliere le relazioni di potenza mediante la corrispondenza uno ad uno.

<p>numeri, raggruppamenti.</p> <p>- Riconoscere e scrivere i numeri naturali, confrontarli, usando la relativa simbologia e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>Eeguire, in modo scritto e orale, addizioni e sottrazioni senza il cambio (sulla linea dei numeri, in tabella, in riga e in colonna)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le quantità senza contare utilizzando il contatore analogico formato da palline e lo strumento della linea del 20. - Riconoscere il nome e il simbolo dei numeri fino a 10; associare simbolo e quantità. - Confrontare quantità e numeri anche con i simboli $<$, $>$, $=$. - Ordinare i numeri in ordine crescente e decrescente. - Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri fino a 10. - Realizzare raggruppamenti e cambi in base 10. - Riconoscere il nome e il simbolo dei numeri da 1 a 20; - Eseguire associazioni simbolo e quantità. - Individuare il valore posizionale delle cifre nei numeri fino a 20. - Confrontare e ordinare i numeri fino a 20. - Individuare i numeri ordinali. - Eseguire addizioni come con più addendi sulla linea del 20. - Eseguire addizioni e sottrazioni a livello manipolativo, grafico e simbolico. - Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri fino a 20. - Eseguire addizioni e sottrazioni con l'uso del contatore analogico di C.B. - Riconoscere e utilizzare l'addizione e la sottrazione come operazioni inverse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi con la linea del venti di Bortolato. - Formare insiemi secondo relazioni di potenza date. - Sequenza verbale dei numeri ed atti motori. Esperienze ludiche per confronti di quantità. - Lezioni frontali interattive - Attività e giochi su piattaforme multimediali. - Esercitazioni individuali o di gruppo, guidate o autonome - Orientamento sulla linea dei numeri. - Numeri da 0 a 10 (simbolo, quantità, confronto e ordine). - Raggruppamenti e cambi con materiali strutturato (abaco) e non strutturato (cannucce). - Numeri fino a 20 (simbolo, quantità, confronto e ordine). - Numeri ordinali. - Concetto di addizione. - Addizioni da 0 a 10 (palline, cubetti, dita, linea dei numeri.) - Concetto di sottrazione. - Sottrazioni da 0 a 10 (palline, cubetti, dita, linea dei numeri) - Raggruppamenti e cambi con materiali strutturato (abaco) e non strutturato (cannucce). - Numeri fino a 20 (simbolo, quantità, confronto e ordine.) - Operatori diretti e inversi, catene numeriche, tabelle.
<p>Relazioni e dati</p> <p>- Costruire insiemi di elementi in relazione a caratteristiche date.</p> <p>- Riconoscere insiemi e sottoinsiemi unitari, vuoti.</p> <p>- Rappresentare relazioni (ordine, sequenze, ritmi, seriazioni) tra elementi con diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Classificare numeri, figure e oggetti in base a una proprietà. - Classificare in base ad uno o più attributi. - Classificare in base alla negazione di una caratteristica. - Rappresentare graficamente relazioni. - Cogliere il significato dei quantificatori. - Spiegare relazioni tra insiemi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classificazioni in base a una proprietà comune o in base alla negazione di una proprietà (NON). - Attività con i quantificatori (ogni, tutti, nessuno, almeno uno). - Ricerca di elementi da porre in relazione; significato della freccia. - Soluzione di problemi di addizione o sottrazione. - Lettura di tabelle e grafici - Dialoghi e conversazioni collettive.

<p>- Individuare situazioni problematiche attraverso attività di gioco e di espressione corporea e rappresentarle graficamente con il diagramma di Venn.</p> <p>- Individuare in un problema i dati e la domanda a cui rispondere.</p> <p>- Formulare soluzioni a problemi con una domanda e che richiedono una sola operazione (addizione o sottrazione).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare quantificatori e connettivi logici. - Riconoscere dati relativi a situazioni concrete e rappresentarli graficamente. - Spiegare una relazione d'ordine tra più elementi. - Descrivere semplici rilevamenti statistici e organizzarli con rappresentazioni grafiche. - Spiegare i grafici. - Cogliere semplici situazioni problematiche nell'esperienza quotidiana, - Pianificare situazioni problematiche a livello manipolativo e grafico. - Individuare in un testo i dati e la domanda. - Individuare situazioni problematiche. - Trovare una soluzione idonea alla risoluzione del problema - Giustificare le scelte effettuate. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lezioni frontali interattive. - Attività e giochi su piattaforme multimediali. - Esercitazioni individuali o di gruppo, guidate o autonome. - Percorsi guidati di individuazione e analisi degli errori. - Le situazioni problematiche nella vita quotidiana. - Analisi di situazioni problematiche e individuazione delle soluzioni più adeguate. - Rappresentazione, in modi diversi, di una situazione problematica. - Risoluzione di semplici problemi senza operazioni. - Confronto e discussione delle diverse strategie risolutive. - Comprendere che per risolvere lo stesso problema è possibile usare metodologie diverse. - Esposizione con parole, disegni schemi grafici del procedimento risolutivo eseguito. - Ricerca di situazioni problematiche. - Lettura e comprensione del testo dei problemi. - Analisi dei dati e della domanda. - Costruzione di schemi per la soluzione di situazioni problematiche.
<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare riferimenti spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori) per comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico. - Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale (orale e scritta) o dal disegno. - Riconoscere semplici figure geometriche (quadrato, triangolo, rettangolo e cerchio) del piano e dello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare la posizione di oggetti nello spazio fisico, utilizzando termini adeguati. - Eseguire e descrivere un semplice percorso verbalmente e graficamente. - Individuare le caselle di una mappa mediante coordinate. - Riconoscere e denominare figure geometriche piane. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lezioni frontali interattive. - Attività e giochi su piattaforme multimediali. - Attività e giochi in palestra e/o all'aperto. - Esercitazioni individuali o di gruppo, guidate o autonome. - Riconoscimento di posizioni nello spazio vissuto e in quello grafico. - Percorsi (uso del codice freccia-numero). - Lettura di mappe e individuazione di coordinate. Giochi con materiale strutturato (blocchi, forme geometriche) e non (cartoncino, colori, cordicelle...). - Linee (aperte/chiusure).

<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e rappresentare graficamente enti geometrici (linea aperta/ chiusa, curva/spezzata/ mista. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere linee aperte e linee chiuse. - Identificare confine e regione nelle linee chiuse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetti di confine e regione. - Figure geometriche piane e solide.
--	--	--

DISCIPLINA: SCIENZE

Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare i materiali di semplici oggetti. -Individuare negli oggetti di uso comune aspetti quantitativi e qualitativi (lunghezza, peso, colore, forma) 	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere vari materiali con l'utilizzo dei cinque sensi. -Riconoscere le caratteristiche principali di oggetti di uso comune -Descrivere i cambiamenti stagionali negli esseri viventi. - 	<ul style="list-style-type: none"> -I materiali. - Osservazioni dirette della realtà circostante.- Esperienze concrete per avviarsi all'utilizzo del metodo scientifico (Laboratori in gioco, Faccio e imparo). - Riflessioni metacognitive per sviluppare la capacità di osservazione.
<p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo per esplorare la realtà circostante. - Riconoscere organismi viventi e non viventi. - Descrivere i tre regni naturali , i modi di vivere e le caratteristiche di organismi animali e vegetali - Dimostrare comportamenti responsabili e di tutela verso gli esseri viventi iniziando a manifestare 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i cambiamenti stagionali negli ambienti naturali. - Descrivere i cambiamenti stagionali degli ambienti naturali. - Riconoscere e denominare i cinque sensi. - Utilizzare i cinque sensi per descrivere la realtà circostante. - Riconoscere le caratteristiche dei cinque sensi . Riconoscere organismi viventi e non viventi. -Descrivere le caratteristiche proprie di un ambiente. - Individuare i comportamenti scorretti dell'uomo sull'ambiente. -Dimostrare comportamenti corretti 	<ul style="list-style-type: none"> - I cinque sensi, gli organi di senso e le loro funzioni. - Utilizzo dei sensi per scoprire e analizzare la realtà circostante (Laboratori in gioco e pagina Faccio e imparo sui sensi). - Identificazione e descrizione di organismi viventi e di non viventi. - Ciclo vitale e caratteristiche degli esseri viventi, anche attraverso l'osservazione diretta (Laboratori in gioco) - Riflessioni metacognitive per sviluppare la capacità di osservazione. - Raccolta differenziata, spreco alimentare, abitudini igieniche .

atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente.	nei confronti dell'ambiente in cui viviamo. Obiettivo 15: Agenda 2030	
--	---	--

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<ul style="list-style-type: none"> - Individuare la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzandone le caratteristiche. - Riconoscere la funzione e l'utilizzo di strumenti legati alla vita quotidiana: - Realizzare semplici manufatti e strumenti descrivendo la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare istruzioni per eseguire semplici montaggi. - Utilizzare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici elementi. - Cogliere la funzione di oggetti di uso quotidiano - Spiegare le caratteristiche proprie di oggetti e materiali di uso comune. - Utilizzare tabelle, mappe, diagrammi, disegni per rappresentare dati osservati. - Produrre oggetti seguendo specifiche consegne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori. - Strumenti musicali. - Disegni geometrici. - Disegnare oggetti visti da diversi punti di vista. - Materiali. - Acqua. - Mappe e tabelle - Realizzazione di manufatti
<p>AUTONOMIA-PENSIERO COMPUTAZIONALE Sviluppare competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco, concretizzabile sia attraverso attività ludico-motorie, sia attraverso l'uso di strumenti digitali, favorendo nel contempo l'acquisizione di consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie informatiche</p>		
PENSIERO COMPUTAZIONALE	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>Dimostrare competenze logiche e capacità di problem -solving</p> <p>Pianificare sequenze di azioni per realizzare semplici progetti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare semplici strumenti per tradurre il proprio pensiero in progetto. - Ipotizzare semplici percorsi di programmazione. - Trovare errori nelle proprie proposte operative. - Ipotizzare nuove soluzioni sulla 	<ul style="list-style-type: none"> -Sperimentare in prima persona -Leggere e creare un codice ed eseguirlo (reticoli su carta quadrettata). -Attività di programmazione : - esecuzione di algoritmi. -Attività di programmazione "Pixel Art".

	<p>base di tentativi ed errori.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dimostrare di operare in coppia e in gruppo -Progettare semplici percorsi utilizzando sequenze di azione. -Sperimentare la programmazione su reticoli e PC. 	<ul style="list-style-type: none"> -Attività online su “Programma il futuro” e “Scratch Jr”. -L’ora del codice. Code.org - Corso 1. - Progetto :”Costruiamo con Bricks 4 Kidz”.
--	--	--

DISCIPLINA: MUSICA		
Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all’utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>Fruizione</p> <p>Distinguere suoni e rumori, presenti negli ambienti vissuti, in base ad alcune caratteristiche.</p> <p>Cogliere la melodia e il ritmo di semplici canzoni ascoltate esprimendola attraverso il gesto e l’uso di uno o più colori.</p> <p>Produzione</p> <p>Ripetere una filastrocca e/o cantare un semplice motivo noto.</p> <p>Esprimere il ritmo musicale attraverso la gestualità, il movimento del corpo, oggetti e semplici strumenti</p> <p>Eseguire in gruppo semplici brani vocali.</p> <p>Utilizzare voce, corpo e oggetti sonori per la produzione di semplici sequenze vocali e ritmiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificare i suoni in base ad alcune caratteristiche. - Individuare la fonte sonora. -Rappresentare graficamente una semplice riproduzione sonora. -Cogliere il ritmo di semplici canzoni durante l’ascolto. -Eseguire semplici accompagnamenti ritmici con il battito delle mani, oggetti sonori, semplici strumenti. -Produrre con la voce, accompagnandole con i gesti, semplici canzoni ascoltate. -Eseguire in gruppo canti , ritmi e movimenti. - Identificare e riprodurre suoni con il corpo, la voce e mediante onomatopée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto e riconoscimento di suoni e rumori della realtà circostante. - Utilizzo della voce e/o del corpo per riprodurre suoni e rumori. - Ascolto di brani di repertori diversi. - Attribuzione di significati e/o stati d’animo a suoni e brani ascoltati. - Riproduzione di semplici ritmi. - Canti su imitazione. - Didattica ludica - Attività laboratoriale - Giochi vocali con fonemi, sillabe e parole. - Flastrocche, conte, canti di vario genere, canzoni per le festività prese dalla tradizione.

DISCIPLINA: MOTORIA		
Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sè e sugli altri e rappresentarli graficamente nella loro globalità.</p> <p>Utilizzare e coordinare i diversi schemi motori combinati tra loro, sia in successione che in forma simultanea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare / afferrare / lanciare). - Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su se stesso e sugli altri. - Riconoscere la destra e la sinistra in rapporto al proprio corpo e alla direzione. - Riconoscere il significato delle parole relative allo spazio e all'orientamento (vicino/lontano, sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, alto/ basso, corto/lungo, grande/piccolo, sinistra/destra). - Riconoscere il tempo e la struttura ritmica in sequenze di azioni (prima/dopo, lento/veloce) - Riconosce le percezioni sensoriali (visive, uditive, tattili). - Rappresentare graficamente lo schema corporeo. - Eseguire schemi posturali utilizzando le parti del corpo. -Eseguire schemi motori rispettando i riferimenti spazio- temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le varie parti del corpo, attraverso giochi e attività per sviluppare e/o consolidare la conoscenza dello schema corporeo. - Utilizzo dei propri sensi e le modalità di percezione sensoriale. Schemi motori e posturali. - Esercizi di distensione, di motricità per la spalla, l'avambraccio, polso e mani, preparatori all'atto della scrittura. - Esercizi grafici e motori per un uso corretto del gesto grafico. - Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio e al tempo (v. percorsi di coding, mate-ginnastica, grafo-ginnastica). - La deambulazione nelle sue componenti di ritmo, ampiezza, direzione, appoggio. Andature in libertà, secondo un ritmo o consegne varie (marce). - Produzione di ritmi con la battuta delle mani, dei piedi, con la palla (marce, mate-ginnastica). - Attività a coppie, a piccoli gruppi con l'uso di attrezzi (mate-ginnastica, l'orchestra). - Giochi ritmati (marce). - Giochi motori per allenare la capacità di muoversi e fermarsi seguendo precise indicazioni, sonore, visive o verbali (mate-ginnastica, laboratori in gioco, coding).
<p><i>l linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <p>- Utilizzare in forma creativa modalità espressive corporee nell'ambito di esperienze ritmico-musicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire esercizi di distensione, preparatori all'atto della scrittura. - Localizzare se stesso nello spazio utilizzando gli indicatori topologici. - Utilizzare il proprio corpo per comunicare emozioni e sensazioni. - Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza degli indicatori topologici avanti/dietro, dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano, alto/basso, sinistra/destra.

<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare a diverse forme di gioco prestando attenzione alle varie fasi e intervenendo in modo appropriato - Cogliere le regole nel gioco cercando di rispettarle. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <p>Cogliere sensazioni di benessere legate alle attività ludico-motoria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire diversi tipi di andatura e di corsa. - Cogliere l'importanza di indicazioni e regole nel gioco - Rispettare il proprio turno e accettare i cambiamenti di ruolo. - Riconoscere la funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana. - Riconoscere l'importanza di una colazione e di una merenda adeguata. - Individuare la differenza tra merende sane e non. - Eseguire percorsi rigenerativi intorno alla scuola rispettando la segnaletica dei pedoni. - Eseguire procedure note durante le prove di evacuazione . <p>Obiettivo 3: Agenda 2030</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Progetto: racchette in classe. -Special Olympics. - Semi di Yoga. - Progetto: un miglio al giorno. - Merenda sana. - Conoscenza dei cibo
--	--	--

DISCIPLINA: LINGUA INGLESE		
Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>ASCOLTO LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cogliere il significato di alcuni vocaboli ed espressioni di uso quotidiano relativi alle formule di saluto e di cortesia, ai colori, ai numeri. -Cogliere semplici similarità e differenze per promuovere il rispetto di culture diverse: le Festività. 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere il senso globale di unità fono acustiche: parola, frase semplice. Cogliere semplici istruzioni ed eseguire le indicazioni in attività ludiche. Individuare in una semplice storia, conta, filastrocca, e in un breve dialogo il senso globale con l'aiuto di espressioni, gesti, immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolto di semplici messaggi linguistici e risposta. Attività di comprensione di consegne e semplici istruzioni operative. Percezione del ritmo e dell'intonazione come elementi comunicativi. Riconoscimento dei termini relativi al lessico di uso comune: colori, saluti, alcuni oggetti della classe, alcuni giocattoli, i numeri da 1 a 10, alcuni animali, alcune parole

<p>PARLARE SPEAKING</p> <p>-Utilizzare formule di saluto e di cortesia per dire e chiedere il proprio nome.</p> <p>-Fornire ed eseguire istruzioni orali, con l'ausilio del mimato, relative alla vita di classe.</p> <p>LEGGERE READING</p> <p>Cogliere il significato di messaggi, accompagnati da supporti visivi, riferiti ai numeri, ai colori, ai saluti, ad alcuni oggetti della classe, ai numeri (da 1 a 10), ad alcuni animali, ad alcune parole legate al lessico della famiglia.</p> <p>SCRIVERE WRITING</p> <p>Produrre per iscritto semplici parole o frasi copiandole da un modello</p>	<p>Produrre semplici messaggi in forma orale utilizzando semplici strutture.</p> <p>Individuare le modalità per presentarsi e salutare un compagno.</p> <p>Rispondere a domande relative all'identificazione di colori, oggetti scolastici, alcuni giocattoli, i numeri da 1 a 10, alcuni animali, alcune parole legate al lessico della famiglia.</p> <p>Riprodurre, per imitazione, parole, frasi, filastrocche, canti.</p> <p>Riconoscere parole familiari e associarle a immagini per descriverle.</p> <p>Riconoscere e associare frasi augurali alla festività corrispondente.</p> <p>Riprodurre per modellamento parole familiari e semplici frasi.</p>	<p>legate al lessico della Famiglia</p> <p>Utilizzo di espressioni utili per scambi comunicativi. Confronto di parole per cogliere fonemi simili e rime.</p> <p>Associazione di parole a suoni e significati. Comprensione dei significati di vocaboli, frasi semplici, canzoni.</p> <p>Riproduzione di parole e brevi frasi per scopi comunicativi (Saluti, messaggi di auguri...)</p>
---	---	---

DISCIPLINA: RELIGIONE		
Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>-Riconoscere la bellezza dello stare insieme e sviluppare sentimenti di rispetto verso tutti.</p>	<p>-Identificare un nuovo gruppo di amici.</p>	<p>-Un nuovo gruppo di amici. -San Francesco d'Assisi</p>

<p>-Cogliere la dimensione religiosa dell'uomo, attraverso la scoperta del mondo e delle emozioni.</p> <p>-Individuare nella storia di alcune persone e dei santi i valori fondamentali della vita.</p>	<p>-Cogliere le caratteristiche della vita di San Francesco.</p> <p>-Cogliere il messaggio presente nell'Enciclica "Laudato sii".</p> <p>-Descrivere la vita di Karol Wojtyla.</p>	<p>e la sua opera "Il Cantico delle creature".</p> <p>-Enciclica "Laudato sii".</p> <p>-Karol Wojtyla.</p> <p>-Attività grafiche.</p> <p>-Racconto della vita e delle opere di San Francesco d'Assisi e di Karol Wojtyla.</p> <p>-Lettura e analisi di alcuni passi dell'Enciclica "Laudato sii".</p> <p>-Schede didattiche.</p> <p>Video YouTube.</p>
<p>L'UOMO E DIO</p> <p>-Riconoscere che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.</p> <p>-Cogliere nell'ambiente i segni che richiamano tracce della sua presenza.</p> <p>-Identificare il Creato come dono da rispettare.</p> <p>-Individua gli elementi creati da Dio da ciò che nasce dalle mani dell'uomo.</p>	<p>-Analizzare il processo della crescita umana dalla nascita.</p> <p>-Descrivere il mondo intorno a noi.</p> <p>-Descrivere la creazione secondo il testo biblico.</p> <p>-Riconoscere la differenza tra ciò che Dio ha creato da quello che costruisce l'uomo.</p> <p>-Individuare gesti e azioni di rispetto del Creato.</p>	<p>-Si nasce, si cresce: io sono fatto così.</p> <p>-Osservo il mondo intorno a me.</p> <p>-La creazione nella Bibbia.</p> <p>-Dio crea, l'uomo costruisce.</p> <p>-Il rispetto dei doni del Creato.</p> <p>-Osservazione e analisi dell'ambiente.</p> <p>-Racconto della creazione.</p> <p>-Video YouTube.</p> <p>-Attività grafica.</p> <p>-Conversazione guidata.</p>
<p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <p>-Localizzare le tappe fondamentali della vita di Gesù.</p> <p>-Cogliere il vero significato del Natale e dei valori legati a questa festa.</p> <p>-Individuare nel proprio ambiente i simboli religiosi del Natale e comprenderne il significato.</p> <p>-Riconoscere il messaggio cristiano nell'arte e nella cultura</p>	<p>-Cogliere i fatti più importanti della storia evangelica del Natale.</p> <p>-Riconoscere i simboli e le tradizioni natalizie.</p> <p>-Individuare gli elementi di un'opera d'arte.</p>	<p>La storia evangelica del Natale.</p> <p>-Simboli e tradizioni natalizie.</p> <p>-Osservazione e analisi dei segni e simboli natalizi presenti nel paese.</p> <p>-Racconti evangelici della nascita di Gesù.</p> <p>-Video YouTube.</p> <p>-Rappresentazione grafico-pittorica del biglietto augurale di Natale.</p> <p>-Schede operative.</p> <p>-Poesie natalizie.</p>
<p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p> <p>-Riconoscere che Gesù è stato un bambino come tutti.</p> <p>-Individuare l'ambiente e lo stile di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani.</p>	<p>-Analizzare il modo in cui viveva Gesù da bambino.</p> <p>-Cogliere la differenza tra la giornata vissuta al tempo di Gesù bambino con quella dei bambini d'oggi.</p>	<p>-Il modo in cui viveva Gesù da bambino.</p> <p>-Io e Gesù: una giornata a confronto</p> <p>-Racconti della vita quotidiana di Gesù.</p>

<p>-Localizzare alcuni aspetti della vita di Gesù più vicini all'esperienza personale e saperli confrontare.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p> <p>-Riconoscere negli Apostoli gli amici speciali di Gesù.</p> <p>-Individuare il messaggio d'amore portato da Gesù</p>	<p>-Riconoscere gli Apostoli come gli amici speciali di Gesù.</p> <p>-Individuare i messaggi contenuti nelle parabole.</p>	<p>-Analisi e confronto dell'ambiente, usi, costumi e, strumenti, mestieri... -Video Youtube.</p> <p>-Schede operative. -Gli Apostoli, amici speciali di Gesù. -Le parabole. -I miracoli.</p>
--	--	---

DISCIPLINA: ATTIVITA' ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA		
Traguardo disciplinare dal Curricolo di Istituto	Obiettivi di apprendimento specifici	Contenuti ed attività con accenni all'utilizzo degli ambienti innovativi*
<p>- Individuare e utilizzare vari linguaggi e strumenti di comunicazione per esprimere la propria identità- diversità</p> <p>- Riconoscere e rispettare i bisogni degli altri, i loro sentimenti e le loro emozioni per favorire l'incontro con le diverse identità.</p> <p>- Individuare somiglianze e differenze, affinità e relazioni, nelle tradizioni di culture diverse dalla propria, per comprendere che è arricchente.</p> <p>- Ipotizzare soluzioni e utilizzare modelli collaborativi, rispettosi della</p>	<p>- Riconoscere la propria storia personale.</p> <p>- Riconoscere le storie degli altri per scoprirli e comprenderli meglio.</p> <p>- Confrontare i ricordi</p> <p>- Utilizzare in modo proficuo le capacità di ascolto e di riflessione.</p> <p>- Utilizzare il confronto ed il dialogo con l'altro per creare un clima di collaborazione e creatività.</p> <p>Cogliere le richieste di aiuto più comuni e proporre soluzioni per aiutare gli altri in modo</p>	<p>- Attività: Utilizzo del libro di testo il pesciolino Tante tinte (e i segreti del nonno Amilcare classe 2°) dove il pesciolino colorato rafforza i legami di amicizia, condivide i segreti del nonno, esplicita i suoi sogni e desideri.</p> <p>- Ascolto e lettura di storie, favole, fiabe ecc..</p> <p>- Discussioni libere e guidate, lezioni dialogate e partecipate, canti e filastrocche.</p> <p>- I Diritti dell'infanzia, diritto alla famiglia</p> <p>- L'importanza del gioco, valorizzazione delle proprie capacità - aiuto nel gruppo e del gruppo</p> <p>- Storie di diverse</p>

<p>salvaguardia dell'ambiente e la protezione del pianeta dal degrado.</p>	<p>disinteressato.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la lingua come veicolo per comunicare semplici pensieri , emozioni. - Riconoscere che uno sguardo, un saluto, un gesto, un colore, un odore, uno spazio, un silenzio, un canto, un gioco sono anch'essi comunicazione ed emozioni. - Riconoscere alcune caratteristiche della propria e altrui cultura, religione, ambiente e natura sociale. - Individuare quali cibi di altri paesi sono, ormai, entrati a far parte della nostra cultura e del linguaggio comune. 	<p>Culture.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso del computer e utilizzo di audiovisivi per vedere filmati, cartoni animati, giochi Enigmistici. - Testi e racconti orali e scritti - Ascolto di canzoni relative alle varie tematiche.
--	--	--

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Titolo UDA	
<p style="text-align: center;">ACCOGLIENZA</p> <p>“ LA BELLEZZA di incontrarsi, emozionarsi e confrontarsi per crescere insieme ”</p>	<p>L'UdA “ La bellezza di incontrarsi, emozionarsi e confrontarsi per crescere insieme” nasce sia dall'esigenza di accogliere i nuovi alunni delle classi prime sia per favorire il loro graduale inserimento, in modo gioioso e attivo, nell'ambiente scolastico come un'esperienza positiva da vivere insieme .</p> <p>Considerando che i primi giorni di scuola rappresentano per tutti l'inizio di un “tempo nuovo” carico di aspettative ma anche di incertezze e paure, il progetto “ Noi della Ciuma”, sarà di fondamentale importanza nell' accompagnare gli/le alunni/e nello sviluppo di competenze emotive, sociali e didattiche in maniera graduale e inclusiva.</p>
<p>FINALITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitare un progressivo adattamento alla realtà scolastica, attraverso l'esplorazione di uno spazio accogliente, sereno e stimolante per una positiva socializzazione. - Promuovere l'autonomia, la relazione con gli altri, l'accettazione dell'ambiente

<p>Obiettivi operativi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicare per costruire relazioni interpersonali. - Riconoscere e condividere le proprie emozioni. - Utilizzare modelli per apprendere giocando e “facendo” insieme. - Utilizzare il linguaggio corporeo come espressione; - Cogliere negli spazi della scuola e le relative funzioni. 	<p>scolastico e delle sue regole.</p> <p>Sviluppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il cappello dei pirati, messaggi misteriosi e caccia al tesoro; - la ciurma della prima A- B- C- D- M; - il circle-time; - la capacità di esprimersi; - Raccont diversi; - conoscersi è un gioco; - il memory dei nomi e il palla- nome; - Ti racconto una storia: “ La Ciurma” ; - storie di emozioni; - le mie emozioni; - attività di motricità fine; - rappresentazioni grafiche: segni e disegni; - forme e sequenze ritmiche; - orientiamoci... nello spazio; - attività routinarie: accoglienza, saluto, cura personale e del materiale, ricongiungimento con il genitore. - memorizzazione di filastrocche (filastrocca A ... come appello - filastrocca dell’impugnatura, filastrocca delle vocali...); - attività espressive vocali e corporee; - giochi fonologici; - Canto: “Quattro pirati nel mar dei Sargassi”; - glottodidattica ludica: giochi di esercizio (funzionali) , giochi simbolici e giochi di regole; - regoliamoci... i comportamenti corretti; - Saltinmente... per allenare la mente; - la scoperta e la funzione dello spazio - i percorsi; - la funzione degli oggetti; - qui o qua? Dove va? Differenziamoci; - accertamento dei prerequisiti (attività laboratoriali
---	---

	<p>per verificare abilità, conoscenze e competenze pregresse).</p> <p>In fase esecutiva saranno previste delle pause attive rispettose di tempi e modalità. Alcune delle attività educative saranno svolte all'aperto (outdoor education),utilizzando sia gli spazi di cui dispone il nostro Istituto sia gli spazi esterni alla scuola.</p>
--	---

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Deliberata 26/10/2020

***Strategie didattiche:**

Apprendimento collaborativo in piccoli gruppi su piattaforma con compagni

- Azioni di tutoraggio on line da parte di docenti e/o compagni/e
- Apprendimento esperienziale e laboratoriale
- Promozione della conoscenza e dell'utilizzo dei mediatori didattici facilitanti

l'apprendimento (schemi, mappe, tabelle...)

- Promozione dell'utilizzo di ausili specifici (libri digitali, sintesi vocale...)
- Altro

***Strumenti utilizzati con gli alunni:**

Workspace for education (piattaforma dell'Istituto)

Generazioni connesse (piattaforma del MIM)

software didattica on line

Strumenti utilizzati con genitori e docenti:

Workspace for education (piattaforma dell'Istituto)

Registro Elettronico

