



Istituto «San Giuseppe»

Scuole Primaria e dell'Infanzia Paritarie

71121 Foggia, via C. Marchesi, 48-tel. 0881/743467 fax 719330

pec: istitutosangiuseppegf@pec.it e-mail: g.vignozzi@virgilio.it

sito web: www.scuolasangiuseppegfoggia.it

CF-PI 01343890487 - CM FG1E02500R

Scuola Primaria Programmazione curricolare a.s. 2015/16 Classe prima

Sommario

PREMESSA.....	3
ITALIANO 1 [^]	5
INGLESE 1 [^]	9
STORIA E GEOGRAFIA 1 [^]	12
MATEMATICA 1 [^]	15
SCIENZE E TECNOLOGIA 1 [^]	19
ATTIVITA' ESPRESSIVE 1 [^]	22
RELIGIONE 1 [^]	25

PREMESSA

Le nostre scelte didattiche: una didattica per competenze

Il termine "competenze", preso a prestito dal mondo del lavoro, ha innescato negli ultimi anni un ampio dibattito.

Nonostante le diversità tra i vari punti di vista, ci sono alcune convergenze che possiamo così sintetizzare: nel corso delle diverse attività di insegnamento/apprendimento l'allievo acquisisce determinate conoscenze e abilità e sviluppa un certo tipo di atteggiamenti. Ha dunque a disposizione stabilmente alcune "risorse" interne.

Dimostra di essere "competente" quando, per affrontare una situazione per lui nuova e spesso complessa, o per risolvere un compito mai svolto, sa "inquadrare" la situazione e utilizzare le "risorse" che possiede.

Nei nostri interventi didattici andremo senz'altro in questa direzione evitando gli aspetti di puro meccanicismo, promuovendo in tutte le didattiche l'osservazione, la ricerca e la scoperta, la risoluzione di situazioni problematiche e lo stimolo a ragionare, fare ipotesi, produrre idee, trovare soluzioni... Proporranno attività improntate all'operatività, che implicano il diretto coinvolgimento dell'allievo in un "saper fare", affinché egli possa trovare senso e significato in ciò che fa. Nelle aree di Scienze e Tecnologia, procederemo per verità provvisorie, valide sempre e solo "fino a prova contraria". La didattica per competenze insegna ai bambini come sia possibile e opportuno fare scelte, assumersi responsabilità di progettazione e azione, con la prospettiva anche di commettere errori su cui riflettere: da sempre gli errori contribuiscono a costruire esperienza e consapevolezza delle proprie potenzialità, a livello individuale e collettivo.

In Matematica, per esempio, distinguiamo fra una "competenza in Matematica", dunque endogena, interna, tutta disciplinare; e una "competenza matematica", dunque esogena: la competenza di chi sa guardare al mondo con occhi matematici (la più richiesta anche nei documenti Unesco).

Ci sono poi due atteggiamenti interpretativi: insegnare per competenze, cioè attivandole e mettendole in gioco come strumenti didattici; insegnare per creare competenze, cioè per creare futuri cittadini competenti. Ciò si evidenzia subito quando si arriva all'idea di valutazione: valutare per competenze e valutare le competenze non è la stessa cosa, come s'è visto anche nei dibattiti internazionali.

Prenderemo in considerazione entrambe queste interpretazioni, la metodologica e la finalistica. Il bambino "competente" rispetto al bambino "nozionistico" e al bambino "abile" manifesta la sua superiorità cognitiva nella capacità di applicare le conoscenze alla soluzione di problemi inediti. Per fare un esempio che calza con la didattica della Storia: usare le conoscenze sul presente per comprendere fenomeni del passato e viceversa. La nostra programmazione annuale e le unità di lavoro mirano innanzi tutto a conoscenze significative, abilità cognitive e metacognitive.

Esse sono promosse con attività laboratoriali ed esercitative che vengono ampiamente proposti e descritti.

Le competenze, dunque, sono un traguardo verso il quale gli alunni sono condotti lungo un percorso che richiede le tappe della formazione di conoscenze, di abilità, di metacognizioni trasferibili. La bussola è l'articolazione di conoscenze in nesso con le abilità cognitive e metacognitive.

Le programmazioni didattiche per l'Inglese, seguendo i suggerimenti europei e le Indicazioni Nazionali, propongono una varietà di attività legate "al fare" e all'uso veicolare della lingua straniera. Proprio così si possono sviluppare competenze generali e competenze d'uso della lingua, fornendo un bagaglio linguistico-comunicativo e socio-culturale che ogni bambino arricchirà negli anni: un bagaglio prezioso da utilizzare a scuola e fuori.

Riguardo all'insegnamento della Storia e della Geografia, fin dalla prima classe, le attività proposte promuovono abilità e conoscenze necessarie per agevolare l'incontro con i testi e con i contenuti disciplinari a mano a mano che si procede negli anni della primaria.

Abbiamo scelto un'impostazione che privilegia il ruolo del docente come "mediatore": in altre parole, un insegnante che non si limita a trasmettere conoscenze ma aiuta gli allievi nella "costruzione" dei saperi e predispone l'ambiente di apprendimento".

Abbiamo fatto una scelta ben precisa anche in ordine ai "contenuti" e quindi in relazione al "che cosa" insegnare: tenendo sempre presenti i traguardi di competenza precisati nelle Indicazioni,

vengono selezionati quei tipi di conoscenze che risultano essenziali e fondanti, ma anche adeguate alle strutture cognitive degli allievi. Si evita così lo studio estensivo di molti contenuti. Sui nuclei costitutivi delle varie discipline, inoltre, sono proposti, da una classe all'altra, approfondimenti e sviluppi: si cerca pertanto di fare in modo che i contenuti nuovi (argomenti, temi, problemi, concetti), possano saldarsi a quelli precedenti. La continuità verticale del curricolo viene salvaguardata con la declinazione degli OB. DI APPRENDIMENTO in un ordine progressivo, cioè di "impegno crescente" in rapporto all'età, ai tempi e ai ritmi di apprendimento di allieve e allievi. Ne consegue che le proposte e i materiali della didattica procedono in ordine crescente di complessità.

Infine, interpretiamo il curricolo verticale in termini di continuità di processo non necessariamente lineare. Il mondo non è fatto a canne d'organo e il passaggio da un livello di scolarità all'altro non può essere regolato dal computo quantitativo delle nozioni apprese in contesti disciplinari paralleli tra loro. Questo lo si vede molto bene nella didattica delle Scienze e Tecnologia: la chiave proposta è quella della qualità degli apprendimenti legata alla certificazione delle competenze, che infatti si integrano nella dimensione multiforme e complessa della cittadinanza. Infine, riguardo alla programmazione curricolare delle diverse discipline, abbiamo deciso di procedere nel modo seguente:

Prima	Seconda	Terza	Quarta	Quinta
Italiano	Italiano	Italiano	Italiano	Italiano
Inglese	Inglese	Inglese	Inglese	Inglese
Storia e Geogr.	Storia e Geogr.	Storia	Storia	Storia
		Geografia	Geografia	Geografia
Matematica	Matematica	Matematica	Matematica	Matematica
Scienze e Tecnologia	Scienze e Tecnologia	Scienze e Tecnologia	Scienze e Tecnologia	Scienze e Tecnologia
Religione	Religione	Religione	Religione	Religione
Attività espressive: Arte e Immagine, Musica Ed. Fisica	Attività espressive: Arte e Immagine, Musica Ed. Fisica 2 [^] -3 [^]		Attività espressive: Arte e Immagine, Musica Ed. Fisica 4 [^] -5 [^]	

In primo luogo, abbiamo ritenuto opportuno "accorpare" il curricolo di Storia e Geografia nelle classi prima e seconda, sia perché riteniamo prematuro un approccio di tipo disciplinare nelle prime due classi, sia al fine di favorire l'acquisizione e il rafforzamento di competenze spazio-temporali necessarie per l'accesso alle due discipline separatamente, previsto per la classe terza. In secondo luogo, per tutte le classi, ci è sembrato opportuno, per le motivazioni sopra riportate, conservare l'unicità curricolare, pur nella differenziazione dei contenuti e degli obiettivi, delle Scienze e della Tecnologia.

Infine, riguardo alle Attività Espressive, rimandiamo alla premessa della programmazione, sia per le motivazioni dell' "accorpamento" di Arte e Immagine-Musica-Educazione Fisica, sia per le ragioni dell'unicità del curricolo previsto per le classi 2[^]-3[^] e 4[^]-5[^].

ITALIANO 1 ^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- comprende semplici testi ascoltati e ne individua il senso globale e le informazioni principali;
- partecipa a scambi linguistici con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti;
- si esprime verbalmente su vissuti ed esperienze personali con ordine logico/cronologico, manifestando proprie emozioni;
- legge a voce alta e/o silenziosamente brevi e facili testi e ne ripete il significato con parole diverse, dimostrando di averne compreso gli elementi essenziali;
- esprime autonomamente per iscritto contenuti personali con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo;
- a partire dal lessico già in suo possesso comprende nuovi significati e usa nuove parole ed espressioni.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 Inizia il viaggio tra le lettere: le vocali, m, l, t, s	<p>Ascoltare e parlare Intervenire in una conversazione raccontando esperienze personali. Comprendere ed eseguire istruzioni relative a giochi e a consegne. Cogliere il senso globale di racconti e filastrocche.</p> <p>Leggere e scrivere Riconoscere le vocali e le consonanti sul piano grafico e fonico. Riprodurre in stampato maiuscolo le vocali e le consonanti secondo una direzionalità corretta. Utilizzare vocali e consonanti per formare e leggere segmenti non sillabici, sillabe e parole.</p> <p>Lessico Individuare i significati di parole nuove e utilizzarle adeguatamente in contesti linguistici.</p>	<p>Conversazioni e racconti. Fonemi e grafemi: le vocali e le consonanti M, L, T, S. Le sillabe e i segmenti non sillabici: lettura e scrittura. Stampato maiuscolo. Filastrocche in rima.</p>	<p>Introduciamo un pupazzo-personaggio con un tesoro: le lettere dell'alfabeto. Aiutati dal personaggio e dal suo tesoro conosciamo le vocali. Rappresentiamole con il corpo, costruiamo le case delle vocali e utilizziamo filastrocche in rima. Presentiamo la procedura di letto-scrittura (frase significativa, parola "bersaglio", giochi di scomposizione/composizione, analisi di lettere e suoni, schema sillabico). Scopiamo gradualmente le consonanti M, L, T e S avvalendoci di storie divertenti. Facciamo costruire la "busta della lettura" e proponiamo giochi per comporre e scomporre sillabe, segmenti non sillabici e parole. Guidiamo la scrittura delle lettere con attenzione alla direzionalità del gesto grafico.</p>
novembre 2015 Alla scoperta di nuove lettere e parole (d, p, r, v)	<p>Ascoltare e parlare Intervenire nelle conversazioni rispettando il turno di parola. Raccontare vissuti ed emozioni. Comprendere ed eseguire istruzioni relative a un gioco.</p> <p>Leggere e scrivere Riconoscere le lettere dal punto di vista fonico e grafico.</p>	<p>Conversazioni e racconti. Regole e incarichi della vita di classe. Fonemi e grafemi: D, P, R, V. La tabella delle sillabe. Giochi di sostituzione.</p>	<p>Realizziamo su un grande cartellone "L'albero delle nostre mani", un'attività per presentarsi, descriversi e iniziare a esprimere le proprie emozioni nel contesto scolastico. Costruiamo il "Memory delle emozioni". Discutiamo sull'importanza della condivisione nella vita della classe (concordiamo regole e incarichi).</p>

	<p>Utilizzare lettere per scrivere e leggere globalmente sillabe e parole. Leggere frasi composte da parole note. Lessico Individuare relazioni tra le parole sulla base della forma e del significato.</p>		<p>Scopriamo nuove consonanti (D, P, R, V) attraverso frasi significative e disegniamo la tabella delle sillabe. Divertiamoci a sostituire suoni in parole e osserviamo le forme e i significati diversi ottenuti.</p>
<p>dicembre 2015 Arriva il Natale! Nuove lettere (f, n, b, z) e punteggiatura</p>	<p>Ascoltare e parlare Raccontare vissuti ed emozioni. Comprendere ed eseguire istruzioni relative a un'attività. Memorizzare e recitare una filastrocca. Leggere e scrivere Riconoscere lettere da un punto di vista grafico e fonico. Leggere e scrivere parole nuove e brevi frasi (biglietto di auguri). Scrivere elenchi, liste e semplici istruzioni. Riconoscere la funzione della virgola e del punto fermo in una frase. Lessico Individuare relazioni tra parole sulla base della forma e del significato.</p>	<p>Conversazioni, racconti e filastrocche. Il calendario del mese di dicembre. Fonemi e grafemi: F, N, B, Z. La punteggiatura: virgola e punto fermo.</p>	<p>Sul calendario individuamo il periodo delle vacanze natalizie, stimoliamo i bambini a raccontare le esperienze passate e le loro aspettative. Rappresentiamole con disegni e parole. Proponiamo una filastrocca sulla Befana. Diamo istruzioni per costruire il libro della Befana. Facciamo scrivere le regole per realizzarlo, l'elenco dei materiali e gli strumenti usati. Scopriamo nuove consonanti (F, N, B, Z) in filastrocche. Facciamo scrivere un biglietto di auguri. Proponiamo il gioco della "Passeggiata delle parole" per avviare una prima riflessione sulla punteggiatura.</p>
<p>gennaio 2016 Suoni simili e mp, mb. Lo stampato minuscolo</p>	<p>Ascoltare e parlare Saper riferire esperienze personali ed esprimere emozioni con linguaggi diversi. Ascoltare testi narrativi e filastrocche mostrando di coglierne il senso globale. Leggere e scrivere Distinguere suoni simili e associarli alla relativa grafia. Lessico Classificare parole sul piano della forma e del significato.</p>	<p>L'alfabeto in stampato maiuscolo e minuscolo. Suoni simili (F/V, D/T,S/Z, B/P). I gruppi MP e MB. Racconti e filastrocche in rima.</p>	<p>Realizziamo il nostro "alfabetiere" e giochiamo con le lettere per formare parole (con la stessa lettera finale, con una stessa lettera intermedia, con significati simili, in rima...). Proponiamo attività per discriminare suoni simili. Iniziamo a riconoscere le lettere in stampato minuscolo (giochi di ricerca in testi, uso di riviste per ritagliare lettere e comporre parole...). Leggiamo una storia e una filastrocca per scoprire l'uso della M davanti alle consonanti P e B.</p>
VERIFICHE INTERMEDIE			
<p>febbraio 2016 Suoni "dolci" e suoni "duri". Il Quaderino del corsivo</p>	<p>Ascoltare e parlare Intervenire in una conversazione raccontando esperienze personali. Comprendere il significato globale di filastrocche e individuare le rime. Leggere e scrivere</p>	<p>Conversazioni e giochi. Filastrocche sul Carnevale e descrizioni di maschere. Le rime e gli indovinelli. Suoni "dolci" e "duri": (CI/CE,</p>	<p>Stimoliamo una conversazione sulle maschere di Carnevale. Leggiamo filastrocche in rima. Facciamo individuare le parole con lo stesso suono finale (le rime). Coinvolgiamo i bambini nella scrittura di indovinelli in rima sulle caratteristiche di alcune maschere. Avvaliamoci di immagini per discriminare i</p>

	<p>Distinguere suono "dolce" e "duro" di C e G e associarlo alla relativa grafia. Riconoscere la funzione della lettera H in relazione ai suoni C e G davanti a E e I. Scrivere parole in rima. Riprodurre lettere, sillabe e parole in corsivo. Lessico Classificare le parole sul piano della forma e del significato.</p>	<p>GI/GE, CHI/ CHE, GHI/GHE). Il carattere corsivo. Avvio al corsivo.</p>	<p>suoni "dolci/duri" e attraverso giochi esaminiamo il ruolo della consonante H. Avviamo l'uso del carattere corsivo con la proposta di un "Quadernino del corsivo" (esercizi di pregrafismo e graduale riproduzione di vocali e consonanti). Curiamo i legami tra le lettere per formare sillabe e parole.</p>
<p>marzo 2016 Le frasi e i segni di punteggiatura, i digrammi, SC, GL, GN</p>	<p>Ascoltare e parlare Cogliere il senso globale di racconti e filastrocche. Comprendere ed eseguire istruzioni relative a giochi e consegne. Leggere e scrivere Discriminare foneticamente i digrammi SC, GL, GN e metterli in relazione con le rispettive grafie. Leggere e scrivere elenchi e definizioni. Scrivere brevi didascalie per una storia a partire da una sequenza di immagini. Riconoscere la funzione del punto interrogativo e del punto esclamativo. Lessico Individuare i significati di parole nuove e utilizzarle adeguatamente in contesti linguistici.</p>	<p>I digrammi SC, GL, GN. Elenchi, definizioni e didascalie. La primavera: racconti, filastrocche e immagini. Il gioco "Una stagione in valigia". La frase. La punteggiatura: il punto interrogativo, e il punto esclamativo. Il gioco "Una stagione in valigia". La frase. La punteggiatura: il punto interrogativo, e il punto esclamativo.</p>	<p>Leggiamo una storia che ha come tema la stagione primaverile. Utilizziamo le immagini e scriviamo le didascalie. Facciamo utilizzare le parole che connotano il tempo. Nella storia scopriamo nuovi segni della punteggiatura: il punto esclamativo e il punto interrogativo. Proponiamo il gioco a squadre "Una stagione in valigia" per riflettere sulle immagini e le parole (elenchi di indumenti, della frutta, delle attività...) che caratterizzano ogni stagione. Utilizziamo filastrocche in rima per presentare i digrammi SC, GL e GN.</p>
<p>aprile 2016 La biblioteca di classe. L'uso di QU, CU, CQU</p>	<p>Ascoltare e parlare Riferire una storia letta mettendone in evidenza gli elementi essenziali. Ascoltare il racconto di una storia e comprendere gli elementi essenziali. Leggere e scrivere Distinguere e usare correttamente grafemi diversi che corrispondono a uno stesso fonema (CU, QU, CQU). Scrivere elenchi, liste e semplici istruzioni. Lessico Stabilire relazioni tra i significati delle parole che fanno parte della stessa "famiglia".</p>	<p>Conversazioni e racconti. Filastrocche in rima. La biblioteca: spazio e funzioni. La "famiglia" di parole. L'uso di QU, CU, CQU.</p>	<p>Creiamo uno spazio per la biblioteca e avviamo le attività di prestito dei libri. Istituiamo il ruolo dei bibliotecari e illustriamo la funzione del registro prestiti. Prevediamo momenti di presentazione di libri letti (uso di schemi guida per illustrare un libro). Scopriamo la "famiglia" della parola libro e tutte le parole utili per descrivere un libro. Osserviamo la lettera Q e le parole che richiedono CU attraverso filastrocche e giochi linguistici. Costruiamo il libro della "famiglia" della parola acqua. Facciamo scrivere le regole per realizzarlo, l'elenco dei materiali e</p>

			degli strumenti che abbiamo usato.
<p>maggio 2016</p> <p>Giocare con parole e frasi. Apostrofo, accento e doppie.</p>	<p>Ascoltare e parlare Ascoltare il racconto di una storia e comprendere gli elementi essenziali. Comprendere ed eseguire semplici istruzioni relative a giochi linguistici.</p> <p>Leggere e scrivere Leggere e scrivere fumetti relativi a una breve storia a partire da una sequenza di immagini. Leggere e scrivere parole con raddoppiamenti di consonanti. Riconoscere e usare l'accento grafico e l'apostrofo.</p> <p>Lessico Giocare con la lingua per scoprire meccanismi di formazione delle parole.</p>	<p>Filastrocche in rima e racconti. Il fumetto. L'apostrofo (c'è, c'era). L'accento. Parole con le doppie. Giochi linguistici: sostituzione di lettere, aggiunta di lettere, "parole dentro le parole"...</p>	<p>Partiamo da una storia con diversi dialoghi e ricostruiamone la sequenza temporale con i fumetti. Utilizziamo filastrocche in rima per osservare due particolarità ortografiche: l'apostrofo e l'accento grafico. Scopriamo il diverso significato che assume una parola con o senza accento. Osserviamo parole con le doppie e confrontiamo il diverso significato che assume una parola con o senza le doppie. Organizziamo giochi linguistici. Costruiamo la "Busta dello spelling delle parole" per una prima riflessione ortografica individuale.</p>
VERIFICHE FINALI			

INGLESE 1 ^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- comprende e risponde con azioni a semplici istruzioni;
- comprende e utilizza formule di saluto;
- sa presentarsi e chiedere il nome;
- utilizza la lingua per semplici giochi;
- partecipa a canti corali e alla recitazione di filastrocche;
- riconosce e utilizza gli elementi del lessico trattati durante l'anno;
- riconosce alcune parole scritte e le associa alle relative immagini.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 Hello!	Comprendere e saper usare semplici forme di saluto. Presentarsi e chiedere il nome. Riprodurre i ritmi della lingua in una filastrocca. Riconoscere e nominare alcuni colori. Riconoscere e nominare alcuni elementi legati alla festività di Halloween.	I saluti e le presentazioni: hello, bye bye. What's your name? I'm/my name's... Il lessico relativo ad Halloween: witch, ghost, Jack o'Lantern, bat. I colori di Halloween: black, orange, white, purple.	Incoraggiamo gli alunni a salutare i compagni, chiedere il nome e presentarsi. Creiamo una decorazione per la classe con le mani dei bambini. Introduciamo la festività di Halloween, alcuni dei suoi personaggi e i nomi di alcuni colori con giochi a risposta fisica. Recitiamo coralmente una filastrocca e creiamo un manufatto sulla festività.
novembre 2015 Autunno	Riconoscere e nominare i colori. Riconoscere e nominare alcuni elementi naturali presenti al parco. Comprendere e rispondere con azioni a semplici istruzioni.	I colori: red, green, yellow, brown, pink, blue. Il parco: tree, leaf, park, grass, flower, sky. What colour is this? Istruzioni: stand up, sit down, touch, pick a leaf...	Presentiamo i colori con giochi e flashcards. Incoraggiamo i bambini a seguire alcune istruzioni per muoversi nel parco autunnale e introduciamo il lessico relativo. Invitiamo la classe a rispondere a domande sui colori. Creiamo una decorazione autunnale per la classe.
dicembre 2015 E' Natale!	Riconoscere e nominare i numeri da 1 a 10. Riconoscere e nominare alcuni simboli del Natale. Ripetere formule augurali. Riprodurre ritmi della lingua in una canzoncina natalizia.	I numeri entro il 10. What number is this? Il Natale: Christmas tree, Santa Claus, present, star, angel, ball... What colour is...? Merry Christmas!	Presentiamo il lessico relativo ai numeri e al Natale e favoriamo la memorizzazione con giochi. Cantiamo coralmente una canzoncina natalizia. Insegniamo una formula augurale. Creiamo decorazioni natalizie per la classe e un biglietto natalizio.
gennaio 2016 Inverno a scuola	Riconoscere e nominare gli oggetti scolastici. Ascoltare, comprendere e drammatizzare una semplice storia. Ascoltare e drammatizzare una famosa nursery rhyme.	Il lessico della nursery rhyme: wheels, wipers, bell...	Presentiamo ai bambini la nursery rhyme "Wheels on the bus" mimando le azioni dello scuolabus. Presentiamo il lessico relativo agli oggetti scolastici. Utilizziamo istruzioni e

	Comprendere ed eseguire istruzioni.	Il lessico relativo agli oggetti scolastici: pen, pencil, book... La storia: Are you the yellow pencil? Yes/No. I'm your friend! Istruzioni: Touch your pen...	proponiamo giochi con materiale scolastico dei bambini. Leggiamo una storia e invitiamo gli alunni a drammatizzarla utilizzando semplici dialoghi.
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 Tempo di Carnevale	Riconoscere e nominare alcuni animali. Riconoscere e nominare le parti del viso. Produrre semplici dialoghi in giochi di ruolo. Recitare una semplice filastrocca di carnevale	Il lessico relativo agli animali: cat, dog, frog... Il lessico delle parti del viso: eyes, nose, mouth... Giochi di ruolo: I'm a cat... I've got big eyes. La filastrocca: confetti for the dog... Funny carnival to you...	Introduciamo i nomi di alcuni animali con giochi a risposta fisica. Creiamo per carnevale le maschere degli animali. Presentiamo il lessico delle parti del viso e proponiamo giochi di ruolo sugli animali. Recitiamo una filastrocca e creiamo un poster.
marzo 2016 Hansel e Gretel	Riconoscere e nominare le parti della casa. Riconoscere e nominare alcuni cibi. Ascoltare e comprendere una storia. Esprimere i propri gusti in ambito alimentare. Riconoscere e nominare alcuni elementi relativi alla Pasqua e utilizzare la formula augurale.	Il lessico della casa: house, roof, window, door, floor... Il lessico della storia: wood, witch, fire... I cibi e le preferenze: biscuits, ice-cream, chocolate... I like... La Pasqua: Easter Bunny, chocolate eggs... Happy Easter.	Presentiamo il lessico relativo alla casa. Raccontiamo la storia di Hansel e Gretel, costruiamo la casetta di marzapane e insegniamo il lessico relativo. Guidiamo i bambini a esprimere gradimento verso i cibi. Drammatizziamo la storia. Creiamo un biglietto d'auguri per Pasqua.
aprile 2016 La famiglia	Riconoscere e nominare i membri della famiglia. Eseguire semplici istruzioni. Localizzare persone e animali. Riprodurre suoni e ritmi della lingua con una filastrocca.	La famiglia: mum, dad, brother, sister, grandma... Have you got a...? Yes/no Where's mum? In the house/garden. Open the door, close the window... Look! It's dad!	Presentiamo il lessico relativo alla famiglia con giochi e flashcards. Creiamo una casa in cui sistemare i familiari dietro a porte e finestre apribili. Poniamo domande e incoraggiamo risposte per indicare la localizzazione delle persone. Recitiamo coralmemente una filastrocca e creiamo un poster per illustrarla.
maggio 2016 In spiaggia	Riconoscere e nominare i vocaboli relativi all'estate e alle parti del corpo. Ascoltare e comprendere una breve storia. Eseguire e dare istruzioni.	Il lessico delle parti del corpo: hands, arms, legs... L'estate: sun, beach, sea, look!, Is it Tom?	Introduciamo i nomi delle parti del corpo. Raccontiamo una breve storia e riproduciamola creando un piccolo teatrino. Favoriamo la memorizzazione con giochi e balliamo insieme l'Hockey-cockey.

	Conoscere una danza tradizionale.	Istruzioni: Touch, stamp, clap, shake... Il lessico della danza: Put your right/left hand in/out, shake...	
VERIFICHE FINALI			

STORIA E GEOGRAFIA 1 ^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

Storia

- sa che il passato vissuto si ricostruisce con l'uso di fonti diverse;
- produce informazioni dirette mediante le tracce delle esperienze vissute in classe;
- usa la linea del tempo per organizzare informazioni relative alle esperienze da ricostruire individuando
- successioni, contemporaneità, periodi e cicli;
- dà alle informazioni un'organizzazione tematica;
- produce mappe, schemi, grafici e tabelle e li sa verbalizzare;

Geografia

- si orienta nello spazio circostante;
- realizza semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progetta percorsi.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 I tempi e gli spazi della scuola	Storia Rappresentare la successione delle attività e la ciclicità della giornata. Conoscere il tempo delle attività scolastiche: successione e ciclicità. Geografia Conoscere lo spazio vissuto e ipotizzarne la fruizione.	Le idee dei bambini su che cosa sono la Storia e la Geografia. Storia: l'alternanza notte-giorno. Le attività che segnano la giornata. Geografia: gli spazi dove vengono svolte alcune attività (scuola, casa...).	Chiediamo ai bambini che cosa significano le parole spazio e tempo. Storia: discutiamo insieme su che cosa si fa di notte e che cosa di giorno. Individuiamo le diverse parti di una giornata. Quali attività svolgiamo durante la giornata? Geografia: dove vengono svolte tali attività (a scuola e a casa)? Invitiamo i bambini a disegnare se stessi nella nuova scuola.
novembre 2015 I giorni della settimana	Storia Conoscere la struttura ciclica della settimana. Geografia Osservare lo spazio vissuto, individuarne gli elementi e ipotizzarne la fruizione. Descrivere uno spazio vissuto e i suoi elementi, usando gli indicatori spaziali.	Storia: i giorni della settimana. Geografia: nuovi spazi e oggetti che caratterizzano la nuova scuola. Destra e sinistra. I percorsi nella scuola.	Storia: costruiamo l'orologio della settimana. Rappresentiamo e raccontiamo le attività svolte durante la settimana per far capire agli alunni che la settimana trascorre e si ricomincia dal lunedì, ma è sempre diverso da quello precedente. Geografia: giochiamo per conoscere lo spazio e gli oggetti della scuola. Muoviamoci all'interno di un percorso.
dicembre 2015 Compleanni e percorsi	Storia Conoscere la struttura ciclica dei mesi e delle stagioni partendo dalle esperienze vissute. Collocare nel tempo, rispetto al presente, un evento accaduto e un evento che dovrà accadere. Geografia Orientarsi nello spazio vissuto e i suoi elementi, usando gli indicatori spaziali.	Storia: i giorni, i mesi, le stagioni. Simbologia e grafici temporali. Io nel tempo. Geografia: i percorsi nella scuola. I punti di riferimento.	Storia: costruiamo il calendario dei compleanni e insieme scopriamo in quale mese e stagione siamo nati. Ripercorriamo i sei compleanni degli alunni, riflettiamo: il compleanno è tornato a ripetersi sei volte e dunque lo stesso giorno, mese tornano periodicamente. Scopriamo i cambiamenti determinati dal passare del tempo.

			Geografia: giochiamo a muoverci lungo dei percorsi. Riflettiamo sull'importanza del punto di riferimento
gennaio 2016 Che tempo fa o in che tempo siamo?	Storia Distinguere il tempo meteorologico da quello cronologico. Collocare nel tempo fatti ed esperienze. Geografia Rappresentare ambienti e oggetti da diversi punti di vista.	Storia: tempo meteorologico e tempo cronologico. Geografia: i diversi punti di vista, la visione dall'alto e la rappresentazione.	Storia: realizziamo le strisce dei mesi. Individuiamo su di esse i fatti più importanti accaduti nei mesi trascorsi insieme e quelli del mese in corso. Sulla striscia dei mesi rappresentiamo il tempo meteorologico, dopo aver concordato una simbologia (pioggia, sole, variabile...) Geografia: facciamo osservare agli alunni l'ambiente e gli oggetti da diversi punti di vista (per esempio chiediamo a un bambino di salire su una sedia e osservare dall'alto degli oggetti posti sul pavimento). Rappresentiamo lo spazio e gli oggetti da diversi punti di vista.
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 Piccoli esploratori a scuola	Storia Conoscere le principali caratteristiche stagionali. Ordinare i fatti vissuti in successione. Geografia Descrivere uno spazio vissuto e gli spostamenti al suo interno.	Storia: osservazione dell'ambiente che ci circonda in inverno. L'inverno: caratteristiche ed eventi. Geografia: i diversi punti di vista, la visione dall'alto e la sua rappresentazione.	Storia: osserviamo l'ambiente durante l'inverno. Individuiamo le principali caratteristiche dell'inverno. Arriva il Carnevale. Quali sono le feste attese dai bambini durante l'inverno? Organizziamole sul calendario. Geografia: rappresentiamo la nostra classe. Disegniamo il nostro posto in classe. Confrontiamole con altri spazi della scuola.
marzo 2016 Scuola e dintorni	Storia Conoscere la struttura del calendario e la sequenza dei giorni e dei mesi e la ciclicità delle settimane. Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute usando il calendario. Geografia Rappresentare spazi vissuti e percorsi.	Storia: i mesi dell'anno e i giorni che li compongono. Geografia: i percorsi nella scuola. Mappe mentali.	Storia: presentiamo la flastrocca dei mesi e alcuni indovinelli per individuare i mesi dell'anno e consolidare la loro successione. Geografia: serviamoci della mappa dell'evacuazione e delle prove di evacuazione per descrivere e rappresentare il percorso. Che cosa c'è fuori dalla nostra scuola?
aprile 2016 Caccia al tesoro a scuola	Storia Rappresentare la successione e la contemporaneità delle attività svolte in un'esperienza vissuta. Geografia Muoversi consapevolmente in uno spazio vissuto. Leggere mappe di spazi vissuti e percorsi.	Storia: la primavera. La contemporaneità. Geografia: mappe che rappresentano spazi vissuti. Gli indicatori spaziali.	Storia: che cosa accade in primavera? Quali fatti, quali cambiamenti, quali ricorrenze si verificano in primavera? Individuiamoli insieme. La contemporaneità: scopriamo cosa fanno gli altri (mamma, papà, custode, le altre classi...) mentre noi facciamo Storia. Individuiamo le sequenze di alcune storie.

			Geografia: troviamo il tesoro leggendo una mappa dell'ambiente scolastico.
maggio 2016 La linea del tempo e i luoghi	<p>Storia Usare tracce del passato per produrre informazioni. Collocare nel tempo le esperienze vissute. Costruire e leggere la linea del tempo.</p> <p>Geografia Collocare i fatti vissuti negli spazi in cui si sono verificati.</p>	<p>Storia: analizzare le strisce dei mesi e le esperienze vissute durante l'anno scolastico. Rappresentazioni sulla linea del tempo. Geografia: individuare gli spazi dove si sono verificati i fatti vissuti.</p>	<p>Storia: ripercorriamo le principali esperienze vissute durante l'anno scolastico e organizziamole temporalmente. Collochiamo questi avvenimenti su una linea del tempo. Geografia: mettiamo in relazione i fatti vissuti con gli spazi in cui si sono svolti.</p>
VERIFICHE FINALI			

MATEMATICA 1 ^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- legge e scrive i numeri naturali senza limiti prefissati;
- riconosce il valore posizionale delle cifre nei numeri naturali;
- calcola addizioni e sottrazioni;
- risolve problemi riconoscendo da solo quale operazione è più adatta;
- descrive lo spazio fisico mettendo in relazione sé stesso con gli oggetti scelti come punti di riferimento;
- compie le prime osservazioni relative alla geometria riconoscendo figure 2D e 3D e indicando alcune loro caratteristiche specifiche;
- in contesti opportuni, riconosce se un evento casuale è possibile e, nel caso che sia possibile, se è certo;
- riconosce in un oggetto alcune grandezze misurabili.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 numeri del gioco dell'oca, amici del 10, modelli 3D, lunghezza	<p>Numeri Contare in senso progressivo e regressivo. Leggere numeri naturali. Confrontare numeri naturali. Conoscere le coppie di numeri "amici del 10". Conoscere le cifre.</p> <p>Spazio e figure Rappresentare l'aula in 3D e 2D. Confrontare lo spazio fisico e le sue rappresentazioni evidenziando le relazioni tra alcuni elementi (pareti, facce, lati).</p> <p>Relazioni, dati e previsioni Scegliere un campione adeguato alle lunghezze da misurare. Usare le tabelle a doppia entrata per raccogliere dati e informazioni.</p>	<p>Numeri naturali. Confronti tra numeri naturali. "Amici del 10". Modello 3D dell'aula. Mappa dell'aula. Lunghezze. Campioni di lunghezze. Raccolta dati.</p>	<p>Usiamo il gioco dell'oca per indagare il sapere dei bambini rispetto alla lettura dei numeri in senso progressivo e regressivo e al confronto di numeri. Riconosciamo i segni con i quali sono scritti. Rappresentiamo gli "amici del 10" con le dita. Osserviamo l'aula e la rappresentiamo in formato ridotto 3D con una scatola adeguata: ragioniamo sulle misure della scatola rispetto alle misure dell'aula; rappresentiamo con le mani le relazioni tra le pareti dell'aula e tra le facce della rappresentazione 3D. Facciamo la mappa dell'aula. Confrontiamo le rappresentazioni. Organizziamo un'indagine sullo sport preferito.</p>
novembre 2015 numeri pari e dispari, conteggi, addizioni e sottrazioni, percorsi, eventi possibili	<p>Numeri Riconoscere numeri pari e dispari. Calcolare la metà di un numero naturale con l'aiuto di oggetti. Contare oggetti (toccandoli e non) a uno a uno, a due a due...</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni con l'aiuto di oggetti.</p> <p>Spazio e figure Eseguire percorsi in ambienti conosciuti e rappresentarli su modelli 3D e su</p>	<p>Numeri pari e numeri dispari. Metà. Conteggi. Addizioni e sottrazioni. Percorsi nell'aula, nel modello 3D e sulla mappa dell'aula. Distanze tra gli oggetti. Lunghezze. Campioni di lunghezze.</p>	<p>Introduciamo l'idea di numeri pari e di numeri dispari a partire dalla collocazione dei numeri civici in una via; li studiamo osservando le cifre. Poi riprendiamo gli stessi numeri (i pari e i dispari) e li analizziamo visualizzando la metà in rappresentazioni concrete. Contiamo oggetti. Facciamo addizioni e sottrazioni e le rappresentiamo con il materiale. Effettuiamo percorsi nell'aula e nei modelli 3D e 2D.</p>

	<p>modelli 2D degli stessi spazi. Relazioni, dati e previsioni Confrontare tra loro lunghezze. Scegliere un campione adeguato alle lunghezze da misurare. Riconoscere eventi possibili ed eventi impossibili in una opportuna situazione concreta.</p>	<p>Eventi possibili, eventi impossibili.</p>	<p>Misuriamo le distanze tra oggetti: in linea d'aria e indicando la lunghezza del percorso per andare da un oggetto all'altro. Ragioniamo sugli eventi possibili e sugli eventi impossibili nel gioco dell'oca.</p>
<p>dicembre 2015 zero, semiretta numerica con lo 0, +1 e -1, parti uguali, eventi possibili</p>	<p>Numeri Confrontare e ordinare i numeri naturali e collocarli sulla semiretta numerica di origine 0 orientata verso destra. Ordinare i numeri a partire da 0. Usare gli operatori +1 e -1 con i numeri. Spazio e figure Rappresentare un oggetto opportuno in formato 3D. Relazioni, dati e previsioni Risolvere problemi che richiedono suddivisioni in parti uguali. In una opportuna situazione concreta riconoscere tra gli eventi possibili quelli favorevoli. Misurare volumi con un campione adeguato.</p>	<p>Zero. Numeri sulla semiretta numerica di origine 0 orientata verso destra. +1 e -1 sulla semiretta numerica. Parti uguali di una quantità discreta. Eventi possibili (facendo riferimento ancora al gioco dell'oca). Modello 3D dell'armadio dell'aula. Volume. Campione di volume.</p>	<p>Consideriamo lo zero in diverse situazioni: lo zero nei numeri del gioco dell'oca, nell'orologio digitale, nei prezzi, sul righello, sulla calcolatrice, sul quadrante dell'ascensore... Ordiniamo i numeri scritti su cartoncini a partire da 0. Scriviamo numeri sulla semiretta numerica di origine 0 orientata verso destra e facciamo calcoli con +1 e -1. Rappresentiamo e risolviamo situazioni problematiche che richiedono suddivisioni in parti uguali. In una situazione del gioco dell'oca consideriamo, tra gli eventi possibili lanciando un dado, quelli convenienti per il giocatore. Osserviamo l'armadio che abbiamo in aula: lo spazio che occupa, le sue misure, la sua rappresentazione 3D.</p>
<p>gennaio 2016 conte, raggruppamenti per 10, grandezze misurabili del nostro corpo, parallelepipedo</p>	<p>Numeri Contare mentalmente per 2, per 3, per 5... relazioni, dati e previsioni Riconoscere che cosa è misurabile in un oggetto. Scegliere un campione adeguato alle lunghezze da misurare. Scegliere un campione adeguato alle masse da misurare. Usare la tabella a doppia entrata per raccogliere dati e informazioni. Ricavare dati e informazioni da una tabella a doppia entrata. Spazio e figure Riconoscere in oggetti concreti il modello di parallelepipedo.</p>	<p>Conte per 2, per 3, per 5... Lunghezza. Massa. Campione di lunghezza. Campione di massa. Ordinamento. Parallelepipedo. Facce, spigoli, vertici. Relazioni tra le facce (congruenza, parallelismo e incidenza). Tabella a doppia entrata. Raccolta dati.</p>	<p>Usiamo il corpo come supporto per contare e misurare (facciamo riferimento ad alcuni procedimenti numerici corporali usati da alcune popolazioni "primitive" contemporanee). Misuriamo le nostre altezze, la lunghezza dei nostri passi, delle nostre spanne, delle braccia, ci pesiamo... Osserviamo l'aula, la scatola che abbiamo costruito per rappresentarla, l'armadio con lo sguardo della matematica: introduciamo il parallelepipedo. Facciamo una indagine tra i bambini delle classi prime per sapere qual è la preferita in un insieme dato di merendine.</p>

	Indicare le caratteristiche proprie di un modello di parallelepipedo.		
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 suddivisioni in parti uguali, uguaglianze, prismi e piramidi	<p>Numeri Contare mentalmente in senso progressivo e regressivo. Suddividere quantità discrete e continue in parti uguali. Costruire uguaglianze. Spazio e figure Costruire modelli di figure 3D e 2D. Riconoscere figure 3D e figure 2D in rappresentazioni sul piano. Riprodurre nello spazio una figura 3D rappresentata sul piano. Indicare le caratteristiche proprie di alcune figure 3D. Relazioni, dati e previsioni Contare eventi possibili in una situazione aleatoria.</p>	<p>Numeri naturali da 1 a... Suddivisioni in parti uguali di una quantità discreta e continua. Uguaglianze. Poliedri. Facce, spigoli, vertici. Relazioni tra le facce (congruenza, parallelismo, incidenza) Eventi possibili.</p>	<p>Usiamo la dama come supporto per fare suddivisioni (rispetto al numero dei riquadri) in parti uguali. Costruiamo uguaglianze. Presentiamo immagini di poliedri (piramidi e prismi), troviamo modelli 3D che li rappresentano, li riproduciamo e li analizziamo. Osserviamo il contenuto di sacchetti non trasparenti e, in base all'oggetto che vorremmo pescare, decidiamo dove è più conveniente pescare.</p>
marzo 2016 raggruppamenti per 10, valore posizionale delle cifre, combinatoria, figure 2D e 3D, sviluppo del parallelepipedo	<p>Numeri Acquisire il concetto di decina, raggruppare in base 10 e registrare i raggruppamenti con strumenti diversi. Comporre numeri usando gettoni da 1, da 10, da 100. Relazioni, dati e previsioni Rappresentare e risolvere situazioni problematiche di combinatoria. Spazio e figure Riconoscere figure 2D sulle superfici delle figure 3D. Riconoscere alcune caratteristiche proprie di alcune figure 2D. Riconoscere analogie tra alcune figure 3D e alcune figure 2D.</p>	<p>Decina. Decina di decine. Rappresentazione di numeri naturali con i gettoni da 1, da 10 e da 100. Valore posizionale delle cifre. Problemi di combinatoria. Figure 2D: quadrilateri e triangoli. Analogia tra le figure 2D e le figure 3D (quadrato/cubo, rettangolo/parallelepipedo, triangolo/piramide).</p>	<p>Contiamo una grande quantità di oggetti, raggruppiamo per 10 finché si può e registriamo in diversi modi. Rappresentiamo numeri naturali grandi con i gettoni da 1, da 10, da 100. Risolviamo problemi di combinatoria. Osserviamo le superfici dei modelli di solidi che abbiamo esaminato e consideriamo le figure 2D che le costituiscono; evidenziamo le relazioni di parallelismo, incidenza e congruenza tra i lati. Consideriamo alcuni quadrilateri e il triangolo, ne evidenziamo le caratteristiche e troviamo figure analoghe in 3D. Stendiamo sul piano una scatola modello di parallelepipedo. Scopriamo lo sviluppo del parallelepipedo e costruiamo un modello di parallelepipedo a partire dal suo sviluppo.</p>
aprile 2016 l'euro, addizioni e sottrazioni, tabelle dell'addizione e della	<p>Numeri Rappresentare equivalenze con gli euro. Eseguire addizioni e sottrazioni con gli euro. Eseguire addizioni e sottrazioni con numeri grandi.</p>	<p>Euro. Relazioni tra le banconote e le monete. Addizioni e sottrazioni con gli euro e i numeri grandi.</p>	<p>Ragioniamo sugli euro a partire dalle esperienze dei bambini. Studiamo le relazioni tra le monete e le banconote, rappresentiamo equivalenze con materiale opportuno, eseguiamo addizioni e sottrazioni. Approfondiamo il valore posizionale delle</p>

<p>sottrazione, volume, superficie e lunghezza</p>	<p>Consolidare la conoscenza del valore posizionale delle cifre. Relazioni, dati e previsioni Riconoscere che cosa è misurabile in un oggetto. Confrontare tra loro grandezze omogenee. Scegliere un campione adeguato alla grandezza da misurare.</p>	<p>Valore posizionale delle cifre. Tabelle dell'addizione e della sottrazione. Volume. Superficie. Lunghezza. Campione.</p>	<p>cifre eseguendo addizioni e sottrazioni con i numeri grandi. Costruiamo le tabelle dell'addizione e della sottrazione. Ci domandiamo che cosa possiamo misurare in una sedia.</p>
<p>maggio 2016 rappresentazioni di uno stesso numero, capacità, eventi possibili e impossibili, figure 3D</p>	<p>Numeri Rappresentare uno stesso numero in modi diversi. Relazioni, dati e previsioni Confrontare capacità con campioni di unità di misura opportuni. Riconoscere, in opportune situazioni concrete, eventi possibili ed eventi impossibili. Risolvere un problema scegliendo autonomamente l'operazione opportuna. Spazio e figure Riconoscere alcune caratteristiche proprie di alcune figure 3D.</p>	<p>Rappresentazioni diverse di uno stesso numero. Addizioni e sottrazioni per risolvere problemi. Capacità. Campione di capacità. Eventi possibili (tra i quali i certi), eventi impossibili. Figure 3D.</p>	<p>Rappresentiamo in modi diversi uno stesso numero: con gli euro, con il supporto della dama, con i gettoni... Risolviamo problemi con l'addizione e la sottrazione. Osserviamo contenitori graduati, facciamo travasi, stabiliamo relazioni tra i contenitori. Domandiamo quali numeri possiamo ottenere lanciando due dadi. Ragioniamo sugli eventi possibili e gli eventi impossibili lanciando un dado: a ogni lancio ci domandiamo se è possibile o no costruire un solido con il numero di facce indicato dal dado.</p>
<p>VERIFICHE FINALI</p>			

SCIENZE E TECNOLOGIA 1 ^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- sviluppa un atteggiamento curioso ed esplorativo;
- distingue esseri viventi e cose non viventi;
- osserva oggetti, animali e piante e ne nomina le parti;
- osserva il proprio corpo e quello dei compagni e ne nomina le parti principali;
- formula semplici ipotesi sul funzionamento del proprio corpo;
- formula semplici ipotesi sul comportamento dell'acqua in specifiche situazioni sperimentali;
- raggruppa e classifica oggetti in base a una caratteristica.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 mani-piedi occhi-bocca: uguali e diversi	<p>Scienze Osservare e confrontare alcune caratteristiche fisiche per rilevare somiglianze e differenze: mani e piedi dei bambini. Misurare per confronto e ordinare mani e piedi. Conoscere a cosa servono mani e piedi e cosa permette la struttura del pollice opposto nelle mani. Osservare e confrontare alcune caratteristiche fisiche per rilevare somiglianze e differenze: colore e forma degli occhi e della bocca.</p> <p>Tecnologia Conoscere a che cosa serve e come funziona la fotocopiatrice.</p>	<p>Scienze: confronto di alcune caratteristiche fisiche per rilevare somiglianze e differenze. Tecnologia: la fotocopiatrice.</p>	<p>Scienze: raccontiamo ai bambini La passeggiata di un distratto di G. Rodari. Invitiamoli a fare il ritratto del compagno di banco. Osserviamoli per rilevare somiglianze e differenze. Utilizziamo gli specchi per meglio osservare e osservarsi. Osserviamo le mani, misuriamole e confrontiamole; stessa cosa facciamo per i piedi. Osserviamo forma e colore di occhi e bocca. Terminiamo con un lavoro artistico di ritaglio e composizione. Tecnologia: come funziona la fotocopiatrice.</p>
novembre 2015 mentre faccio il bagno...	<p>Scienze Osservare alcuni fenomeni della realtà. Essere in grado di riferire fenomeni accaduti. Confrontare esperienze allo scopo di ottenere una prima generalizzazione.</p> <p>Tecnologia Progettare e realizzare in gruppo la simulazione del fenomeno osservato.</p>	<p>Scienze: i fenomeni che avvengono nella vasca da bagno (aumento del volume dell'acqua durante l'immersione, le grinze delle mani, la schiuma del sapone, il vapore). Tecnologia: simulazioni dei fenomeni osservati.</p>	<p>Scienze: assegniamo un compito: fare il bagno nella vasca e osservare quello che succede. A scuola soffermiamoci su alcuni fenomeni che avvengono durante il bagno. Raccogliamo le ipotesi e chiediamo di progettare una simulazione in aula. Realizziamo la simulazione e una mappa di sintesi dell'esperienza. Tecnologia: progettiamo e realizziamo simulazioni di esperienze.</p>
dicembre 2015 merende dolci e salate	<p>Scienze Essere consapevoli del senso del gusto. Affinare il senso del gusto per distinguere dolce da salato. Individuare le caratteristiche dell'organo del gusto.</p> <p>Tecnologia</p>	<p>Scienze: senso del gusto: il dolce e il salato. Tecnologia: i forni per cucinare (indagine a casa).</p>	<p>Scienze: classifichiamo le merende in dolci e salate. Troviamo insieme le caratteristiche del dolce e del salato. Chiediamo se ci sono altri gusti e quali e qual è l'organo che ci dà la sensazione del gusto. Termi-</p>

	Conoscere a che cosa servono e come funzionano i forni per cucinare.		niamo con un gioco e un'indagine su quale sia la merenda preferita. Tecnologia: esaminiamo forno elettrico, a legna e a microonde.
gennaio 2016 acqua e fango: i miscugli	Scienze Saper costruire ipotesi e strategie per verificarle. Saper osservare per cogliere somiglianze e differenze. Raccogliere elementi, anche col contributo di tutta la classe, e fare delle prime generalizzazioni. Conoscere le caratteristiche del fango. Conoscere i miscugli e le loro caratteristiche e differenze. Tecnologia Progettare costruzioni fatte di fango.	Scienze: miscugli. Tecnologia: costruzioni col fango.	Scienze: portiamo da casa ingredienti facilmente reperibili (sale, caffè, zucchero, farina gialla ecc.). Chiediamo ai bambini, divisi in gruppi, di mescolare due ingredienti alla volta e vedere cosa accade: registriamo i risultati in una tabella. Inseriamo poi fra gli ingredienti anche l'acqua e chiediamo che cosa succede. Stimoliamo l'elaborazione di ipotesi e verificiamole insieme. Giochiamo con acqua e terra: che cosa succede? Tecnologia: progettiamo una città fatta di fango.
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 i bulbi e i semi	Scienze Saper costruire ipotesi e strategie per verificarle. Saper osservare per cogliere somiglianze e differenze. Raccogliere elementi, anche col contributo di tutta la classe, e fare delle prime generalizzazioni. Conoscere le caratteristiche del fango. Conoscere i miscugli e le loro caratteristiche e differenze. Tecnologia Progettare costruzioni fatte di fango.	Scienze: miscugli. Tecnologia: costruzioni col fango.	Scienze: portiamo da casa ingredienti facilmente reperibili (sale, caffè, zucchero, farina gialla ecc.). Chiediamo ai bambini, divisi in gruppi, di mescolare due ingredienti alla volta e vedere cosa accade: registriamo i risultati in una tabella. Inseriamo poi fra gli ingredienti anche l'acqua e chiediamo che cosa succede. Stimoliamo l'elaborazione di ipotesi e verificiamole insieme. Giochiamo con acqua e terra: che cosa succede? Tecnologia: progettiamo una città fatta di fango.
marzo 2016 dal bruco alla farfalla	Scienze Cogliere, attraverso l'osservazione, le differenze, le somiglianze e le trasformazioni. Individuare l'acqua come elemento indispensabile per la germinazione. Sapere che nell'embrione vi è il progetto della futura pianta. Tecnologia Manipolare e utilizzare in modo appropriato diversi materiali e strumenti per condurre a termine l'esperienza.	Scienze: la struttura del bulbo e dei semi. La funzione dell'acqua. Tecnologia: costruzione di un germinatoio e di un terrario.	Scienze: procuriamoci delle uova di farfalla o dei bruchi. Insieme ai bambini documentiamoci per preparare l'ambiente migliore per il loro sviluppo e osservare la crescita dei bruchi, la loro trasformazione in crisalidi e la nascita delle farfalle.

	Formulare ipotesi e anticipare i possibili risultati di un'esperienza.		
aprile 2016 la tecnologia della pittura	Tecnologia riconoscere i materiali funzionali alle attività dell'uomo primitivo (pietra, legno, pelle animale, altro) da quelli dell'uomo moderno (carta, plastica, polistirolo, cellophane, altro).	Tecnologia: sperimentare attraverso un laboratorio di archeotecnica la tecnologia della pittura.	Tecnologia: realizziamo su supporti (argilla cruda, carta) alcune forme pittoriche utilizzando più tecniche (incisione, pennello, matite, matite colorate, pennarelli, stampo, stampo in negativo); quindi interrogiamoci sulle caratteristiche distintive della tecnologia della pittura.
maggio 2016 dove va il vetro	Scienze Conoscere i diversi tipi di vetro e il loro utilizzo. Conoscere la tecnica di riciclo del vetro. Attuare comportamenti corretti nel riciclaggio del vetro. Tecnologia Saper utilizzare colori per dipingere su vetro.	Scienze: caratteristiche del vetro e riciclo del vetro. Tecnologia: i colori per dipingere su vetro.	Scienze: osserviamo la forma, il colore e la funzione di un oggetto in vetro e raccogliamo su un cartellone murale i diversi tipi di vetro e il loro utilizzo. Ascoltiamo la storia di Alambicco, il piccolo barattolo di vetro trasformato in bottiglia. Percorriamo il viaggio nel riciclo del vetro. Tecnologia: scopriamo come dipingere su vetro con colori adatti.
VERIFICHE FINALI			

ATTIVITA' ESPRESSIVE 1 ^

Con l'espressione «Attività Espressive» intendiamo comprendere le attività di Musica, Arte e Immagine e Educazione Fisica perché, più che specifiche attività in sé definite e concluse, queste discipline vanno intese come itinerari da approfondire liberamente e creativamente, anche in forma di laboratorio. Esse si svilupperanno come percorsi aperti intorno ai temi dell'esplorazione, del significato e della codifica, intesi come momenti concatenati fra loro, non necessariamente in successione, sia all'interno di ogni singola unità tematica che nell'impianto complessivo delle esperienze di apprendimento.

Per gli alunni ciò si traduce in un continuo rimando fra i momenti dell'esperienza e dell'osservazione, del conferimento di senso e dell'espressione, dell'organizzazione delle tecniche e dei linguaggi, con un particolare riguardo al tema del gioco come ambito in cui tutti questi aspetti trovano spontaneamente la loro sintesi più completa e armonica.

Per tutte le classi (prima, seconda e terza, quarta e quinta) i percorsi di Arte e Immagine, di Musica e di Educazione Fisica, all'interno di ogni singola tematica, tendono a intrecciarsi fra loro, pur mantenendo le proprie specificità espressive.

Perciò, per ognuna di queste discipline, sono indicati i traguardi di competenza e gli OB. DI APPRENDIMENTO, tratti dalle Indicazioni Nazionali anche se, nelle attività previste, prevalgono ora le arti visive, ora quelle musicali, ora quelle dell'espressività corporea, nella continua la ricerca di un equilibrio fra discipline che ricoprono ognuna un analogo ed inestimabile ruolo educativo.

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

Musica

- esplora, discrimina ed elabora eventi sonori;
- improvvisa liberamente giocando con le capacità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali, da solo e in gruppo;
- organizza il materiale sonoro intorno a un'idea (ricerca, classifica, descrive, rappresenta).

Arte e immagine

- osserva, esplora e descrive la realtà visiva;
- rielabora in modo espressivo le immagini;
- utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici).

Educazione fisica

- ha consapevolezza di sé e del proprio corpo in relazione allo spazio, alle cose, agli altri;
- padroneggia gli schemi motori e posturali per giocare, per esprimersi, per comunicare;
- comprende il valore del gioco e ne assume le regole.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 la nostra scuola	Arte e immagine Osservare con consapevolezza un ambiente e i suoi elementi. Utilizzare tecniche grafico-pittoriche diverse. Musica Porre attenzione ai suoni e alle loro caratteristiche (percepire, discriminare, descrivere). Educazione fisica Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	Arte e immagine: lo spazio intorno a noi. Musica: le qualità dei suoni. Educazione fisica: il corpo e lo spazio.	Arte e immagine: esploriamo, osserviamo e rappresentiamo il nuovo ambiente scolastico. Musica: facciamo alcuni giochi per una prima esplorazione del mondo sonoro che ci circonda. Educazione fisica: proponiamo alcune attività-gioco che coinvolgono il corpo e lo spazio per stimolare il senso del corpo situato.
novembre 2015 a caccia di suoni	Musica Ampliare con gradualità le capacità di ricerca, invenzione e improvvisazione.	Musica: la dimensione simbolica dei suoni e della musica.	Musica: giochiamo con i suoni, scopriamo le loro qualità nascoste, sperimentiamo le loro possibilità espressive.

	<p>Educazione fisica Utilizzare il corpo con modalità espressive.</p> <p>Arte e immagine Utilizzare creativamente produzioni personali per comunicare la realtà percepita.</p>	<p>Educazione fisica: mimesi corporea di suoni e musica.</p> <p>Arte e immagine: ritratti e paesaggi.</p>	<p>Educazione fisica: esprimiamo e/o interpretiamo con il movimento le caratteristiche di alcuni suoni.</p> <p>Arte e immagine: proponiamo ai bambini alcune tematiche da reinterpretare attraverso diverse tecniche e materiali.</p>
dicembre 2015 uno, due, tre, cavallo, carrozza e re	<p>Educazione fisica Coordinare e utilizzare diversi schemi motori in successione e in combinazione.</p> <p>Arte e immagine Elaborare creativamente produzioni personali autentiche. Rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>Musica Eseguire individualmente e collettivamente brani vocali/strumentali curando l'espressività, l'interpretazione e l'intonazione.</p>	<p>Educazione fisica: schemi dinamici e schemi posturali.</p> <p>Arte e immagine: impronte, profili, ombre.</p> <p>Musica: canzoni dal repertorio infantile (tradizionali e non), filastrocche e conte.</p>	<p>Educazione fisica: proponiamo alcuni giochi che prevedono l'utilizzazione globale e segmentaria del corpo.</p> <p>Arte e immagine: giochiamo con profili, ombre, impronte.</p> <p>Musica: proponiamo canzoni, filastrocche e conte da accompagnare con i movimenti.</p>
gennaio 2016 oggetti che fanno finta di essere altri oggetti	<p>Arte e immagine Trasformare immagini e materiali alla ricerca di soluzioni figurativo-espressive originali.</p> <p>Musica Utilizzare diversi materiali per ampliare le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p> <p>Educazione fisica Affinare il coordinamento fra percezione visiva e movimenti della mano e delle altre parti del corpo.</p>	<p>Arte e immagine: materiali e oggetti di uso quotidiano utilizzati come elementi stimolo della fantasia.</p> <p>Musica: la sensibilità del materiale sonoro.</p> <p>Educazione fisica: la coordinazione oculo manuale e segmentaria.</p>	<p>Arte e immagine: accogliamo l'invito di Rodari e osserviamo con curiosità gli oggetti più comuni per scoprire tante storie da inventare e raccontare.</p> <p>Musica: continuiamo il nostro itinerario sulla sensibilità sonora dei materiali proponendo dei giochi di improvvisazione.</p> <p>Educazione fisica: proponiamo ai bambini piccoli giochi di agilità; chiediamo di inventarne di nuovi.</p>
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 la forma dei suoni	<p>Musica Rappresentare i suoni attraverso sistemi simbolici non convenzionali.</p> <p>Arte e immagine Riconoscere e utilizzare alcuni degli elementi grammaticali del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio).</p> <p>Educazione fisica Partecipare attivamente alle varie forme di gioco collaborando con gli altri.</p>	<p>Musica: la rappresentazione della musica.</p> <p>Arte e immagine: linee curve, spezzate, miste, rette.</p> <p>Educazione fisica: giochi di gruppo.</p>	<p>Musica: esploriamo le possibili modalità per rappresentare graficamente i suoni e la musica.</p> <p>Arte e immagine: facciamo delle esperienze di composizione utilizzando diverse tipologie di linee.</p> <p>Educazione fisica: proponiamo alcuni giochi che prevedono forme di interazione e collaborazione.</p>
marzo 2016 le regole del gioco	<p>Educazione fisica Interiorizzare le regole nelle attività di gioco e di gioco-sport.</p> <p>Arte e immagine</p>	<p>Educazione fisica: significato, importanza e funzione delle regole.</p>	<p>Educazione fisica: facciamo una breve indagine sui giochi e gli sport preferiti dai bambini; evidenziamone le regole principali.</p>

	<p>Riconoscere e utilizzare alcuni degli elementi grammaticali del linguaggio visivo (regolarità, ricorrenze, alternanze, ritmi).</p> <p>Musica Riconoscere il ritmo come elemento della musica.</p>	<p>Arte e immagine: rilievi, regolarità, composizioni polimateriche.</p> <p>Musica: il ritmo.</p>	<p>Arte e immagine: utilizzando diversi materiali e tecniche giochiamo a creare delle textures.</p> <p>Musica: utilizzando corpi sonori giochiamo ad accompagnare ritmicamente canti, filastrocche e conte.</p>
<p>aprile 2016 alla ricerca dei particolari</p>	<p>Arte e immagine Sperimentare strumenti e tecniche per realizzare prodotti plastici.</p> <p>Musica Cogliere le principali caratteristiche espressive di suoni e musiche.</p> <p>Educazione fisica Coordinare e utilizzare diversi schemi motori in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare ecc.).</p>	<p>Arte e immagine: il modellamento della creta.</p> <p>Musica: le principali caratteristiche del suono.</p> <p>Educazione fisica: giochi di coordinazione e di movimento.</p>	<p>Arte e immagine: realizziamo motivi decorativi con la creta.</p> <p>Musica: cogliamo le sfumature e le differenze in un brano musicale.</p> <p>Educazione fisica: proponiamo alcuni giochi che prevedono l'utilizzo della palla.</p>
<p>maggio 2016 senza parole</p>	<p>Musica Ascoltare con attenzione.</p> <p>Arte e immagine Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimersi e comunicare.</p> <p>Educazione fisica Utilizzare in modo espressivo il corpo anche attraverso forme di drammatizzazione.</p>	<p>Musica: la dimensione simbolica dei suoni e della musica.</p> <p>Arte e immagine: materiali, oggetti e disegni per narrare storie.</p> <p>Educazione fisica: le modalità espressive del nostro corpo.</p>	<p>Musica: vediamo in che modo i suoni e la musica possono raccontare una storia.</p> <p>Arte e immagine: ispirandosi ai Prelibri di Bruno Munari proponiamo ai bambini costruire piccoli libri che raccontano storie senza parole.</p> <p>Educazione fisica: proponiamo una piccola esperienza di drammatizzazione</p>
<p>VERIFICHE FINALI</p>			

RELIGIONE 1 ^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- sa collegare i contenuti principali dell'IRC all'ambiente in cui vive;
- si confronta con l'esperienza religiosa;
- distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo;
- identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 io e gli altri	<ul style="list-style-type: none"> • Fare conoscenza reciproca. • Stare bene insieme. 	Ciascuno è unico. Se stiamo bene insieme, tutto diventa bello e grande.	Partendo dai nomi, individuiamo l'unicità di ogni persona. Scopriamo il valore dello stare insieme per crescere, imparare, essere felici cantando la canzone "Nel mio cuore".
novembre 2015 conosciamo Gesù	<ul style="list-style-type: none"> • Fare una prima conoscenza di Gesù, al centro della proposta cristiana. • Lavorare individualmente e in gruppo. 	Gesù come "persona che possiamo conoscere".	Conosciamo Gesù, centro del cristianesimo, sia con attività individuali che di gruppo. Facciamo un cartellone che sintetizza le piste di ricerca nelle ore di religione cattolica: stare bene insieme e conoscere Gesù.
dicembre 2015 luci di Natale	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere Gesù che nasce. • Riconoscere il significato cristiano del Natale. 	Nasce Gesù. I "momenti di luce". Canzone "Luci di Natale".	Rileviamo "momenti di luce": nel dialogo tra Maria e l'angelo, in Gesù che nasce, nella visita dei pastori, nei tre doni dei Magi, nelle persone che oggi celebrano Natale. Cantiamo la canzone "Luci di Natale".
gennaio 2016 cosa vedeva Gesù attorno a sé?	Confrontare la propria realtà di vita con quella in cui è cresciuto Gesù. Conoscere l'ebraismo, la religione praticata da Gesù.	Il contesto umano e religioso in cui Gesù cresce.	Osserviamo attentamente la realtà in cui Gesù cresce e la confrontiamo con la nostra. Ci soffermiamo sull'ebraismo, religione praticata da Gesù.
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 il messaggio di Gesù	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il messaggio di Gesù. • Comprendere una parabola. 	Le parole di Gesù. Dio ama tutti.	Riconosciamo che tutti, fin da piccoli, facciamo degli sbagli; ma c'è chi ci ama e accoglie sempre, aiutandoci a ritrovare la strada giusta. Leggiamo la parabola della pecorella smarrita, stabilendo dei parallelismi.
marzo 2016 Pasqua è come primavera	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli eventi pasquali. • Comprendere il significato della Pasqua cristiana. 	A primavera la natura si rigenera. Gesù muore e risorge.	Vediamo che, a primavera, tutto rifiorisce attorno a noi. Presentiamo Pasqua come la festa della risurrezione di Gesù. Cantiamo Bei fiori rosa.
aprile 2016 l'annuncio	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'annuncio della morte e risurrezione di Gesù Cristo. • Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. 	L'annuncio della risurrezione predicato da Pietro, dagli apostoli, dalla Chiesa.	Conosciamo Pietro che, con gli apostoli, annuncia la risurrezione di Gesù Cristo. Individuiamo il Papa attuale e il vescovo della nostra diocesi come successori di Pietro e degli apostoli.
maggio 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato delle parole "Cristo" e "cristiano". 	Cristo significa "unto" con l'olio sacro.	Portiamo in classe un piccolo contenitore di olio d'oliva per far scoprire concretamente ai

Gesù e i cristiano nella chiesa	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica.	La Chiesa: assemblea e luogo d'incontro.	bambini cosa significano le parole "Cristo" e "cristiano". Conosciamo la Chiesa come assemblea dei cristiani e luogo sacro aperto a tutti.
VERIFICHE FINALI			

Foggia, 18 giugno 2015

Le Insegnanti

Consiglia Palumbo

Agaci Marques Alves

Loredana Di Giovanni
