– PROGRAMMAZIONE ANNUALE –
ANNO SCOLASTICO 2019-2020

Classe I Sez. B– Scuola PRIMARIA Plesso LOTTO O

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA**	
DISCIPLINA		**ITALIANO**	
Dal curricolo d'istituto		*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del piano di lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.	**A) ASCOLTO E PARLATO** **1.**Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) **2.** Rispettare i turni di parola. **3**. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. **4.** Ascoltare testi narrativi ed espositivi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. **5.** Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. **6.** Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico.	**A) ASCOLTO E PARLATO** **1.1** Attivare un comportamento di ascolto attivo con il silenzio, ascoltando chi parla senza interrompere. **2.1** Intervenire in una conversazione, rispettando il turno di parola, ponendo domande e dando risposte pertinenti. **3.1** Comprendere gli elementi essenziali di un argomento affrontato in classe. **4.1** Ascoltare testi narrativi o racconti fatti dagli altri comprendendo il senso globale. **4.2** Saper esporre il proprio punto di vista in merito ad un argomento affrontato in classe.	Conversazione sulle vacanze trascorse, sulla nuova scuola l'impressione che ha fatto. Giochi e attività di gruppo. Ascolto e comprensione di filastrocche e brevissime storie lette dall'insegnante. Giochi ed esercizi per l'orientamento spazio-temporale. Esercizi- gioco con l'uso della LIM. Battiti di mano e piedi seguendo un ritmo stabilito. Ritaglio e riordino di immagini di una storia in sequenza. Rispetto dei turni di parola con l'alzata di mano. Raccontini personali o fantastici con rispetto dell'ordine cronologico. Memorizzazione di filastrocche e

		5.1 Comprendere il significato delle consegne date per un gioco o un'attività conosciuta. **6.1** Recitare brevi filastrocche e poesie o raccontare un proprio vissuto rispettandone l'ordine cronologico.	poesie.
Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.	**B)LETTURA** **1.** Leggere brevi testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla. **2.** Prevedere il contenuto di un testo semplice in base alle immagini.	**B) LETTURA** **1.1**Leggere le lettere dell'alfabeto. **1.2** Leggere le sillabe. **1.3** Unire le sillabe per leggere parole. **1.4** Leggere parole semplici e complesse(con diagrammi e trigrammi). **1.5** Leggere frasi via via più complesse. **1.6** Leggere semplici testi in stampato maiuscolo e minuscolo**.** **2.1** Leggere ad alta voce. **3.1**Comprendere le informazioni principali del testo letto. **3.2** Leggere parole e/o frasi e abbinarle all'immagine corrispondente .	Associazione di immagini a parole e frasi. Confronti di parole. Individuazione di fonemi e corrispondenza con grafemi. Lettura di frasi con il supporto di immagini. Ordinamenti di sequenze di storie lette con il supporto di immagini. Attività di animazione. Drammatizzazione di una storia.
Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	**C) SCRITTURA** **1.**Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. **2**.Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare	**C) SCRITTURA** **1.1**Discriminare figura- sfondo **1.2** Riconoscere le uguaglianze e le differenze. **1.3** Eseguire attività di coordinazione oculo-manuale e grafo-motoria.	Scrittura per imitazione di lettere/parole/ frasi. Ritaglio, incollaggio, ricomposizione di brevi frasi relative a storie ascoltate con supporto di immagini. Giochi sillabici. Completamento, scrittura sotto

	l'ortografia. **3.**Comunicare con frasi semplici e compiute, che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	**1.4** Identificare le relazioni logiche tra elementi diversi. **1.5** Completare e riprodurre i ritmi, utilizzando correttamente i colori. **2.1**Discriminare lettere e parole in un contesto noto. **2.2** Riprodurre in scritto le vocali. **2.3** Riprodurre in scritto le varie consonanti e le relative sillabe in parole. **2.4** Scrittura autonoma di parole anche sotto dettatura in modo ortograficamente corretto. **3.1** Scrivere brevi storie per raccontare un proprio vissuto, rispettando le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	dettatura di frasi relative al vissuto personale e collettivo. Riproduzione, confronto e trasformazione di parole scritte in caratteri diversi. Completamento di frasi e testi. Produzione guidata di brevi testi relativi a vissuti personali e/o esperienze collettive, testi fantastici. Dettato e auto dettato.
Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	**D) LESSICO** **1.** Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. **2.** Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. **E) ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E**	**D) LESSICO** **1.1** Condividere esperienze e comprendere storie e racconti letti o inventati. **2.1** Ascoltare e comprendere filastrocche o brevi letture. **2.2** Identificare i nomi di persona, animale e cosa. **E) ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E**	Arricchimento del lessico con nuove parole ed espressioni. Individuazione di nuove parole e comprensione del significato. Uso appropriato di nuove parole ed espressioni nei vari contesti. Completamento e confronto di parole. Esercizi di riconoscimento fonetico: ricerca dello stesso suono in parole diverse a partire dall'immagine.

	RIFLESSIONE LIGUISTICA **1.**Prestare attenzione alla grafia della parole nei testi. **2.**Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali.	**RIFLESSIONE LIGUISTICA** **1.1**Realizzare cartelloni con le immagini e le parole corrispondenti delle filastrocche presentate. **2.1** Discriminare le parole con le doppie, l'accento, l'apostrofo. **2.2** Dividere in sillabe parole conosciute. **2.1** Applicare le regole di concordanza tra articoli, nomi, voci verbali.	Esercizi di riconoscimento visivo: individuazione della vocale/consonante all'interno di parole e brevi frasi. Esercizi grafici. Esercizi con il corpo. Giochi con le parole. Esercizi di consolidamento percettivo- uditivo e percettivo-visivo. Giochi linguistici. Riconoscimento e uso di alcune fondamentali convenzioni di scrittura: corrispondenza fonema/grafema; digrammi, trigrammi, e gruppi di lettere; raddoppiamento di consonante, divisione in sillabe; accento, elisione, divisione in sillabe dei raddoppiamenti di consonante. Uso dei principali segni di punteggiatura: il punto e la virgola, il punto esclamativo, il punto interrogativo. Costruzione di frasi con o senza senso per la scoperta delle regole morfologiche.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE**	
DISCIPLINA		**INGLESE**	
Dal curricolo d'istituto		*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del piano di lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi	**A) RICEZIONE ORALE (ASCOLTO)** **1.** Comprendere semplici comandi e istruzioni **2.** Comprendere semplici espressioni e frasi di uso quotidiano con l'ausilio della gestualità e di supporti visivi. **3.** Comprendere il senso globale di filastrocche e canzoni.	**A) RICEZIONE ORALE (ASCOLTO)** **1.1** Ascoltare e identificare le stagioni(aspetti- soggetti). **1.2** Ascoltare, comprendere ed eseguire istruzioni anche con il movimento. **2.1** Comprendere un saluto e rispondere ad esso. **2.2** Ascoltare e identificare i numeri fino a 10. **2.3** Comprendere e rispondere a domande relative a quantità. **2.4** Ascoltare ed identificare i colori. **2.5** Comprendere e rispondere a domande sui colori. **2.6** Ascoltare ed identificare componenti della famiglia. **2.7** Ascoltare ed identificare gli animali. **2.8** Rispondere a domande sugli animali. **2.9** Ascoltare e identificare oggetti scolastici. **2.10** Comprendere e	L'autunno Lessico:Leaves,trees,mushrooms,nuts Forme linguistiche: It' autumn It' windy Point to… Lessico dei saluti: hello,goodbye Forme linguistiche: thank you what's your name? I'm… Lessico legato alla tradizione Halloween I numeri da 1 a 5 e i colori primari Lessico: one, two,three,forur, five red, yellow,brown,orange,green Forme linguistiche: How many…? L'inverno Lessico : snawflakes,snowman, Forme linguistiche: it's winter it's snowy

		rispondere a domande su oggetti scolastici. **2.11** Ascoltare e identificare giocattoli. **2.12** Comprendere e rispondere a domande sui giocattoli. **2.13** Ascoltare e identificare parti del corpo e del viso. **2.14** Comprendere e risponde a domande su parti del corpo e del viso. **3.1** Ascoltare una storia, una filastrocca, una canzone comprendendo il senso globale. **3.2** Identificare i personaggi di una storia ascoltata.	point to… Lessico legato al Natale La famiglia Lessico:goodnight mum,dad, grandma,grandf. Brother,sister, baby Forme linguistiche: it's … this is my… who's that? I numeri da 5 a 10 e i colori secondari Lessico: black,white,purple,blue bird,robin six,seven,eight,nine,ten Forme linguistiche: what colour is it? what colour is are the flower/flowers? What is it? How many… Lessico legato alla Pasqua. La primavera Lessico: umbrella,caterpillar,snail, grass Forme linguistiche: It's spring It's rainy Point to… I giocattoli Lessico: a car, a bike, a guitar,a doll, a teddy bear, a skateboard forme linguistiche:
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.	**B) INTERAZIONE ORALE** **1.** Riprodurre parole, semplici frasi, filastrocche e canzoni, curando pronuncia, ritmo e intonazione. **2.** Interagire in maniera essenziale per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto	**B)INTERAZIONE ORALE** **1.1**Nominare aspetti e soggetti delle stagioni. **1.2** Partecipare a una canzone o una filastrocca mimata. **1.3** Cantare in gruppo una canzone. **2.1** Salutare e congedarsi **2.2** Presentarsi. **2.3** Ringraziare. **2.4** Partecipare a un gioco tradizionale. **2.5** Chiedere e rispondere a domande sui membri della famiglia.	
Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per	**C) RICEZIONE SCRITTA (LETTURA)**	**C)RICEZIONE SCRITTA (LETTURA)**	

esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	**1**.Comprendere singole parole con cui si è familiarizzato oralmente, accompagnate preferibilmente da supporti visivi **D)PRODUZIONE SCRITTA** **1.**Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.	**1.1**Leggere e nominare immagini legate alle festività e alle tradizioni britanniche. **1.2** Dire espressioni del tempo atmosferico. **1.3**Leggere e pronunciare il nome dei colori. **1.4** Leggere e pronunciare i numeri e quantità. **D) PRODUZIONE SCRITTA** **1.1** Associare a immagini la forma scritta di parole memorizzate. **1.2** Copiare e scrivere vocaboli e semplici frasi.	how many cars? Three red bikes. L'estate Lessico: butterflies, sunflowers,icecream,barbecue. Forme linguistiche: it's summer it's sunny poin to Gli animali Lessico: a frog, a dog, a bird, a bee, a fish, a cat forme linguistiche: there is a Le parti del corpo e del viso Lessico: a body, legs, feet,a head,arms, finger ears,eyes, a nose, a mouth forme linguistiche: my,your,pull,come back,touch your… open /close your … Uso di canzoni e filastrocche per la memorizzazione di sequenze linguistiche. Uso di attività manuali per stimolare la comunicazione. Uso di storie a vignette per l'apprendimento di lessico e strutture in contesti significativi. Uso di puzzles e giochi per consolidare l'apprendimento. Uso di molteplici attività si ascolto per sviluppare la comprensione

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA**	
DISCIPLINA		**MATEMATICA**	
Dal curricolo d'istituto		*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del piano di lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Riconoscere e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento	**A) NUMERI** **1.**Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente. **2.** Contare oggetti a voce, in senso progressivo e regressivo. **3.**Leggere e scrivere i numeri naturali. **4.** Avere consapevolezza della notazione posizionale. **5.** Confrontare e ordinare i numeri naturali, anche rappresentandoli sulla retta. **6.**Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. **7.** Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. **8.** Risolvere semplici problemi con l'ausilio di oggetti e disegni.	**A) NUMERI** **1.1**Confrontare e ordinare oggetti in relazione a determinati attributi. **1.2** Riconoscere la numerosità di due insiemi attraverso corrispondenze tra gli elementi. **2.1**Contare in senso progressivo e regressivo oggetti. **3.1** Leggere e scrivere i numeri da 0 a 20 **4.1** Operare con i numeri noti. **5.1** Riconoscere la sequenza numerica da 1 a 20 e operare sulla linea dei numeri fino a 20. **5.2** Individuare il numero precedente e il numero successivo. **6.1** I numeri con l'insieme,con le dita, con i regoli, sull'abaco e sulla linea dei numeri.	Esperienze concrete nell'uso del numero per contare, confrontare, ordinare gruppi di oggetti. Caccia ai numeri nella vita reale. Conservazione e confronto di quantità: tanti/pochi/uno/nessuno; maggiore, minore, uguale. I simboli >, <, =. Confronti tra quantità attraverso la corrispondenza uno a uno. Costruzione di insiemi (Insieme vuoto, insieme nullo, insieme più potente/meno potente/equipotente). Rappresentazione di numeri entro il 10 con diverse modalità (con particolare riferimento all'uso delle dita) utilizzando materiale strutturato e non. Lettura e scrittura dei numeri naturali sia in cifra che in lettera

seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.		**6.2** Eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni. **7.1**Eseguire addizioni e sottrazioni in situazioni rappresentate graficamente. **7.3** Acquisire il concetto di decina. **7.4** Calcolare il risultato di un'operazione attraverso gli operatori. **8.1** Riconoscere una situazione problematica. **8.2** Rappresentare e risolvere un problema simbolicamente con materiale, rappresentazione grafica ed addizioni o sottrazioni	entro il 20 La regola del + 1 e – 1. Costruzione di scale crescenti e decrescenti. Ordinamento di quantità. La successione: precedente e seguente. Giochi e attività sulla linea dei numeri. Sequenze da completare. Conoscenza dei numeri naturali : aspetto ordinale e cardinale. Numeri pari e dispari. Raggruppamenti in basi diverse, la base dieci, la decina. Il valore delle cifre: scomposizioni e ricomposizioni. Esecuzione di semplici addizioni e sottrazioni con metodi e strumenti diversi, con materiale strutturato e non. Costruzione delle coppie del 10 con il disegno e il conteggio. Analisi e soluzione di situazioni problematiche concrete, legate all'esperienza del bambino. Problemi con addizioni, sottrazione e diagrammi. Attività laboratoriali per sviluppare il pensiero computazionale. Utilizzo di software applicativi.
Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti,	**B)SPAZIO E FIGURE** **1.**Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze a	**B) SPAZIO E FIGURE** **1.1** Individuare la propria posizione nello spazio e stimare	Posizione di se stesso, di oggetti o altre persone nello spazio. Concetti topologici: sopra/sotto,

invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;	partire dal proprio corpo. **2.** Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando i termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). **3.**Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. **4.** Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. **5.** Riconoscere e denominare figure geometriche. **6.**Disegnare figure geometriche.	distanze da sé stessi. **2.2** Conoscere e utilizzare in modo adeguato i concetti topologici spaziali:(sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). **3.1**Eseguire semplici percorsi in palestra con ostacoli e piccoli attrezzi. **3.2** Disegnare un percorso effettuato. **4.1** Descrivere e/o dare istruzioni per un percorso da effettuare. **5.1**Discriminare linee semplici, intrecciate, aperte, chiuse. **5.2** riconoscere confini e regioni. **5.3** Riconoscere la regione interna, esterna, confine. **5.4** Riconoscere figure geometriche piane. **6.1** Individuare nel mondo circostante le principali figure geometriche e disegnarle.	davanti/dietro, vicino/lontano. Gli organizzatori spaziali: aperto/chiuso, dentro/fuori, regione interna/esterna, confini. Percorsi strutturati con ostacoli e piccoli attrezzi. Forme geometriche: triangolo, quadrato, rettangolo, cerchio. Giochi di orientamento spaziale. Manipolazione di materiale strutturato e non. Le impronte delle figure solide sul piano: quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio Completamento di ritmi con forme, colori, piccoli oggetti, suoni. Disegni e colorazione di cornicette.
Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;	**C) RELAZIONI ,DATI E PREVISIONI** **1.**Leggere dati. **2.** Misurare grandezze(lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando unità arbitrarie. **3.** Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. **4.** Classificare figure e oggetti in base a una o più proprietà,	**C)RELAZIONI ,DATI E PREVISIONI** **1.1**Completare semplici ideogrammi e leggerne i dati. **2.1** Individuare grandezze misurabili ed effettuare confronti. **2.2** Misurare lunghezze, pesi, capacità con unità arbitrarie. **3.1** Individuare elementi con una o più caratteristiche comuni.	Gli insiemi, (più potente, meno potente/equipotente). Stime di grandezze. Confronti fra grandezze. Semplici rappresentazioni grafiche. Osservazione di oggetti, eventi. Giochi di esplorazione. Osservazione e raccolta di dati statistici e relazioni.

	utilizzando rappresentazioni opportune **5.** Classificare i numeri. **6.**Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. **7.** Distinguere un evento casuale, certo, possibile o impossibile.	**3.2** Riconoscere l'elemento estraneo. **4.1** Stabilire e riconoscere relazioni e rappresentarle in tabelle, diagrammi e schemi. **5.1** Ordinare i numeri in ordine crescente e decrescente. **6.1** Individuare la relazione di appartenenza/ non appartenenza. **7.1** Giocare con i dadi per verificare se un numero è certo, possibile o impossibile che possa essere estratto **.**	Semplici discussioni sulle caratteristiche utilizzate per classificare e ordinare. Giochi sulla casualità, la certezza, la possibilità e l'impossibilità. Connettivi logici e, o , non. Colorazioni di figure e classificazione di elementi con l'utilizzo della negazione. Invenzione e riconoscimento di frasi certe, possibili, impossibili.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA**	
DISCIPLINA		**SCIENZE**	
Dal curricolo d'istituto		*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del piano di lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e	**A) ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI** **1.** Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici e analizzarne qualità e	**A) ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI** **1.1**. Conoscere la denominazione e l'utilizzo degli organi di senso. **1.2** Identificare il materiale di cui sono fatti oggetti di uso comune.	Riconoscimento dei materiali di cui sono fatti alcuni oggetti: legno, plastica, carta, vetro. Seriazione, classificazione di oggetti e materiali. Esplorazione di oggetti, materiali

modellizzazioni .	proprietà. **2.** Riconoscere funzioni e modi d'uso di oggetti. ***3.*** Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà	1.3 Conoscere le proprietà di alcuni oggetti di uso comune. **2.1** Riconoscere la funzione di alcuni oggetti. **2.2** comprendere il rapporto tra la forma e funzione. **3.1** individuare somiglianze e differenze. **3.2** Classificare oggetti, sostanze e materiali utilizzando i cinque sensi**.** **3.3.** Distinguere gli oggetti in base a determinate caratteristiche(materiali diversi). **3.4** Cogliere le differenze tra animali e vegetali	e fenomeni. Giochi di manipolazione di oggetti e materiali vari. Le caratteristiche fisiche dei materiali più utilizzati (duro/morbido/liscio...) Le caratteristiche funzionali dei materiali e degli oggetti. I cinque sensi : esperienze varie (osservare, assaggiare, annusare, toccare, ascoltare …) Classificazione di oggetti diversi in base alle proprietà: (colore, forma, qualità …). Descrizione di oggetti e materiali.
Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi;	**B)OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO** **1.** Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. **2.**Osservare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, dell'acqua). **3.** Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici(venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (dì/notte, percorsi del sole, stagioni).	**B)OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO** **1.1** Riconoscere le parti fondamentali delle piante. **1.2** Riconoscere le caratteristiche morfologiche delle foglie. **1.3** Scoprire il ciclo vitale delle piante. **2.1** Riconoscere le trasformazioni ambientali dovute ai fenomeni atmosferici **3.1** Rilevare lo scorrere delle stagioni attraverso i cambiamenti climatici e ambientali. **3.2** Riconoscere e descrivere le forme di adattamento degli animali e delle piante ai	Esperienze indotte e semplici esperimenti attraverso l'uso dei sensi. Riconoscimento delle informazioni che provengono dai cinque sensi. Discriminazione tra odori piacevoli e odori sgradevoli. Discriminazione dei sapori fondamentali. Riconoscimento delle sensazioni tattili degli oggetti: manipolazione di sostanze diverse e creazione di semplici miscugli e soluzioni. Esseri viventi e non viventi. Ambienti naturali: acqua, terra, aria.

		cambiamenti ambientali. **3.3** Sperimentare una trasformazione e descrivere l'esperienza.	Case per tutti gli animali. Rilevazione del tempo atmosferico. Trasformazioni ambientali anche in relazione alle stagioni. Luci e colori, esperienze in laboratorio e nell'atelier digitale. Uso di strumenti specifici per l'indagine e l'osservazione. Documentazione delle esperienze di laboratorio
Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	**C)L'UOMO, I VIVENTI, L'AMBIENTE** **1.** Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. **2.** Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.). **3.** Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	**C)L'UOMO, I VIVENTI, L'AMBIENTE** **1.1** Riconoscere e classificare gli organismi viventi e non viventi e i loro ambienti di vita. **2.1** Individuare e denominare le parti del corpo umano e il loro funzionamento. **2.2** Acquisire le prime regole di igiene personale. **2.3** Acquisire le prime regole della dieta alimentare. **3.1**Riconoscere l'importanza dell'acqua per gli organismi viventi **3.2** Comprendere la necessità di comportamenti di rispetto verso l'ambiente e i viventi.	Dall'osservazione alla classificazione: viventi e non viventi. Piante ,animali e persone. Piante ,animali e cose. Conversazioni collettive. Conoscenza delle regole per la cura e l'igiene del proprio corpo. Riflessione sui cibi più sani per l'alimentazione di un bambino. Classificazione di alimenti. Riconoscimento dei materiali di cui sono fatti alcuni oggetti per una corretta raccolta differenziata.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA**	
DISCIPLINA		**TECNOLOGIA**	
Dal curricolo d'istituto		*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del piano di lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	**A)VEDERE E OSSERVARE** **1.** Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. **2.** Rappresentare con il disegno semplici oggetti. **3.** Utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante. **4.** Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi, disegni, brevissimi testi.	**A)VEDERE E OSSERVARE** **1.1** Osservare i colori le forme e le dimensioni dei vari oggetti presenti negli ambienti dove si vive **2.1** Disegnare semplici oggetti. **3.1** Utilizzare la corretta procedura per accendere e spegnere il computer. **3.2** Conoscere i principali componenti del computer. **3.3** Conoscere semplici applicazioni e software didattici. **4.1** Eseguire prime rappresentazioni grafiche proposte dall'insegnante di tabelle, diagrammi, disegni.	Osservazione delle forme, dei colori, e delle dimensioni degli oggetti di uso quotidiano. Le caratteristiche degli oggetti e delle parti che li compongono in base alla forma, al materiale e alla funzione. Disegno e coloritura di semplici oggetti. Le funzioni principali degli oggetti tecnologici di uso quotidiano; riconoscimento e disegno Esperimenti riguardanti le proprietà dei materiali più comuni Abbellimento e mantenimento del proprio corredo scolastico. Conoscenza delle principali parti hardware di un computer: tastiera, mouse, monitor, unità centrale. Rappresentazione delle procedure di accensione e

			spegnimento di un computer. Utilizzo di semplici software didattici con l'uso della lim e del tablet: Paint Realizzazione di un disegno e salvataggio del file. Produzione di biglietti augurali per le festività. Pixel art e cornicette Osservazione di oggetti e fenomeni vicini alla sua realtà e rappresentazione degli stessi con disegni, schizzi, mappe rudimentali. Conoscenza ed utilizzo di un linguaggio di programmazione: coding. Avvio del pensiero computazionale. Utilizzo di blocchi per impartire istruzioni ad un programma Utilizzo app Scratch jr Utilizzo percorsi di "Programma il futuro".
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	**B)PREVEDERE E IMMAGINARE** **1.** Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico. **2.** Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. **3.** Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i	**B)PREVEDERE E IMMAGINARE** **1.1** Classificare gli oggetti usati a scuola. **1.2** Classificare gli oggetti secondo un attributo. **1.3** Usare dati sensoriali e campioni di misura non convenzionali per effettuare misurazioni e confronti fra	Esperienze sensoriali per riconoscere le proprietà di alcuni oggetti. Le funzioni principali degli oggetti Classificazione degli oggetti usati a scuola. Stime e verifiche di pesi o misure di oggetti di uso quotidiano

	possibili miglioramenti. **4.** Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari	oggetti, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. **1.4** Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni. **2.1** Formulare ipotesi sulle corrette regole di comportamento per il buon funzionamento di strumenti quotidiani. **3.1** Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio **4.1** Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni.	Individuazione di oggetti pesanti e leggeri. Le funzioni principali degli oggetti presi in esame. Progettazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. Realizzazione di un oggetto con semplici istruzioni (la pianta della classe in 3D) Prime relazioni di causa ed effetto tra difetti e danni degli oggetti e formulazioni di ipotesi, anche guidati dall'insegnante, dei relativi rimedi. Realizzazione di semplici manufatti (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), ed individuazione degli strumenti e i materiali essenziali.
Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	**B) INTERVENIRE E TRASFORMARE** **1.** Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. **2.** Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. **3.** Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio	**C) INTERVENIRE E TRASFORMARE** **1.1** Manipolare oggetti per scoprire le caratteristiche e le funzioni. **2.1** Preparare in classe merende e bevande seguendo le istruzioni indicate nella ricetta. **3.1** Abbellire o eseguire piccole riparazioni di oggetti riciclati. **3.2** Trasformare con piccole	Composizione di figure con la tecnica di tangram Realizzazioni di semplici mosaici Realizzazione di una ricetta Progettazione e realizzazione di un oggetto in cartoncino Attività creative, grafico-pittoriche e manipolative, personali o collettive. Utilizzo di vari materiali : cartoncino, das, pasta di sale e

	corredo scolastico. **4.** Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ***5.*** Utilizzare programmi informatici di utilità.	modifiche oggetti. **4.1** Costruire oggetti con materiali riciclati. **4.2** Inserire in un diagramma di flusso le sequenze per la realizzazione dell'oggetto. **5.1** Imparare ad utilizzare i più semplici programmi di utilità. **5.2** Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. **5.3** Avvalersi di app e software didattici.	materiali vari di riciclo. Verbalizzazione delle principali operazioni effettuate.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA**	
DISCIPLINA		**GEOGRAFIA**	
Dal curricolo d'istituto		*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del piano di lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	**A) ORIENTAMENTO** **1.** Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti,	**A) ORIENTAMENTO** **1.1** 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	Concetti di regione e confine; distinzione tra spazi esterni ed interni ad un confine. Utilizzo degli indicatori topologici. Giochi di movimento ed attività nell'aula ed in altri spazi della

	dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente	mezzo, in basso **1.2** Orientarsi nello spazio circostante usando gli indicatori topologici noti **1.3** Esperire la lateralità su di sé **1.4** Stabilire relazioni di lateralità a specchio **1.5** Riconoscere la relatività dei concetti topologici di destra e sinistra **1.6** Muoversi e orientarsi nello spazio utilizzando i riferimenti spaziali relativi alla lateralità **1.7** Utilizzare correttamente gli indicatori topologici aperto e chiuso, dentro e fuori, regione interna, regione esterna e confine	scuola per sviluppare i c topologici Destra e sinistra, avanti Esecuzione di percorsi nell'ambiente vissuto se punti di riferimento Riconoscimento grafico e sinistra attraverso un visivo condiviso. Orientamento: oggetti e rappresentati da diversi vista: sé/altro. Giochi e attività per veri padronanza del concetto lateralità. La pianta, le mappe mer loro rappresentazione gr
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico	**B) LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'** **1.** Rappresentare oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. **2.** Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	**B)LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'** **1.1** Riconoscere e tracciare percorsi **1.2** Utilizzare i riferimenti topologici e le coordinate per orientarsi in semplici rappresentazioni grafiche della realtà **1.3** Rappresentare oggetti visti dall'alto **1.4** Scegliere simboli comuni **1.5** Osservare un oggetto da vari punti di vista **2.1** Collegare oggetti a simboli **2.2** Disegnare mappe di spazi utilizzando simboli dati per	Costruzione ed esecuzio percorsi in aula e in pale Descrizione verbale di spostamenti compiuti da altri. Rappresentazione grafic percorsi effettuati. Utilizzo delle coordinate posizionare elementi in reticolo. Riproduzione di impront piccoli oggetti, utilizzanc farina Le impronte come indizi ricostruzione di un perco Rappresentazione grafic piante e percorsi.

				rappresentarne gli oggetti presenti	Lettura e interpretazione piante di spazi vicini.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico	**C) PAESAGGIO** **1.**Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta	**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE- IDENTITA' STORICA**	**C) PAESAGGIO** **1.1**Riconoscere paesaggi noti **1.2**Riconoscere gli elementi naturali e antropici **1.3**Riconoscere gli elementi caratteristici dei vari ambienti	Gli ambienti vissuti (alcu della scuola: aula, cortile palestra, mensa, servizi della scuola: strada, pia elementi costitutivi e fun
DISCIPLINA			**STORIA**		
Dal curricolo d'istituto			Dall'analisi della situazione della classe	Dalla progettazione del piano di lavoro	Esplorazione di spazi vi attraverso l'osservazione raccolta di dati sensorial
COMPETENZE SPECIFICHE		**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)		**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** (conoscenze, contenuti, attività) Prima individuazione di fisici e antropici
	Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico	**D) REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE** **1.**Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi.		**C) REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE** **1.1** Riconoscere nel proprio ambiente la funzione dei vari spazi e le loro connessioni	Riconoscimento di vari s vissuti Ricognizione dell'ambier scolastico per scoprire g elementi che lo caratter Relazione tra gli spazi e funzioni Realizzazione di un tabe concetto di funzione di u spazio Riconoscimento di eleme mobili di uno spazio.

Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà	**A) USO DELLE FONTI** **1.** Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. **2.** Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato	**A) USO DELLE FONTI** **1.1**Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze su eventi della propria vita. **1.2**Discriminare oggetti del passato e del presente con la medesima funzione.	Raccolta di materiali che testimoniano il primo gio scuola, compleanni, Nat Carnevale: foto, filmini, ecc Raccolta di materiali che testimonino gli impegni settimanali: foto, filmini Completamento di una t di un cartellone con gli i settimanali. Raccolta di foto e oggett prima infanzia e di quell al presente che consent ricostruzione dl vissuto bambino. Conversazioni collettive. Preparazione di cartellor
	B) ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI **1.** Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. **2**. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. **3.** Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario)	**B) ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI** **1.1** Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati **2.1** Riconoscere la successione temporale prima-ora **2.2** Comprendere la successione degli eventi **2.3** Collocare gli eventi sulla linea del tempo **2.4** Riordinare sequenze in successione e verbalizzare **2.5** Riconoscere azioni ed eventi che possono accadere contemporaneamente **2.6** Riconoscere il rapporto di	Individuazione delle par giornata (mattina, pome sera, notte). Rappresentazione con di sequenza dei momenti significativi della giornat bambino e della classe. Completamento di frasi degli indicatori temporal prima/dopo. Distinzione ed uso degli temporali prima/poi/infi oggi e domani. Individuazione dei giorn settimana dei mesi e de stagioni. Completamento di frasi

		causa-effetto **3.1**Cogliere il concetto di ciclicità nei fenomeni naturali(parti della giornata,settimana,mesi e stagioni). **3.2** Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e la sua periodizzazione	corretto dei giorni della settimana dei mesi e de stagioni. Osservazione, verbalizza rappresentazione con il di azioni compiute contemporaneamente nell'ambiente scolastico familiare. Riconoscimento del conc durata di azioni quotidia Distinzione tra tempo sc e oggettivo. Osservazione di persone animali piante e oggetti individuarne i mutament dal trascorrere del temp Utilizzo di strumenti convenzionali e non convenzionali per la mis del tempo. Distinzione tra azioni di durata e azioni di lunga
Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società	**C) STRUMENTI CONCETTUALI** **1**. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. **2**. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi.	**C) STRUMENTI CONCETTUALI** **1.1** Comprendere la successione degli eventi e il significato delle locuzioni temporali **1.2** Riordinare le sequenze di una storia **2.1** Svolgere un'indagine	Individuazione di fenom ciclicità temporale: il dì notte, i giorni della setti mesi dell'anno, le stagio Disegni e cartelloni per rappresentare la success temporale di mesi e stag Memorizzazione di filast dei nomi dei mesi e delle stagioni. Consapevolezza dell'appartenenza al gru

					classe come prima form sociale. Rappresentazione con di sequenza dei momenti c giornata e della settimar scolastica condivisi con i classe.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**		
DISCIPLINA				**ED.FISICA**	
Dal curricolo d'istituto	Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	**D) PRODUZIONE SCRITTA E ORALE** **1**. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà e li confronta con la contemporaneità. **2**. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi	*Dall'analisi della situazione iniziale*	**D) PRODUZIONE SCRITTA E ORALE** **1.1** Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali **2.1** Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	*Dalla progettazione del piano di* Ascolto, verbalizzazione ricostruzione di storie, fa fiabe rispettando la relaz successione (prima, poi, Osservazione di illustraz verbalizzazione di azioni contemporanee. Rappresentazione con n orali, disegni, relazioni c contemporaneità compiu persone fuori dall' ambie scolastico. Completamento di frasi verificare l'apprendimen concetto di contemporar Rappresentazione con di testi scritti della ciclicità Individuazione del rappo causa ed effetto nelle sit Studio e recitazione di filastrocche e poesie rigu concetti appresi.

		classe	*lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE D APPRENDIMENT** (conoscenze, contenuti, partico
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	**A) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO** **1.** Coordinare diversi schemi motori combinati tra loro(correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).	**A) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO** **1.1** Esprimere col corpo situazioni fantastiche. **1.2** Comprendere le parti del corpo. **1.3** Denominare le parti del corpo. **1.4** Conoscere il corpo e saperlo ricomporre nelle sue parti. **1.5** Effettuare giochi di gruppo. **1.6** Conoscere i nomi degli attrezzi e utilizzarli. **1.7** Cercare l'equilibrio nel gioco motorio. **1.8** Interiorizzare la differenza destra-sinistra. **1.9** Riconoscere la relazione spaziale sinistra-destra. **1.10** Comprendere la relazione spaziale: Vicino –lontano Sopra-sotto Dentro-fuori	Ascolto e comprensione Gabbiano Fabiano. Completamento delle pa corpo. Riconoscimento delle pa corpo. Il puzzle del corpo. Giochi di gruppo: gioco del manichino gioco dello specchio. Attività di scoperta degli ginnici e il loro uso. Esercizi di coordinazione l'uso degli attrezzi: salta cerchi, camminare sopra camminare sulle tavolet Giochi e attività per il co della lateralità. Giochi per acquisire la padronanza dello spazio Giochi di movimento per adattarsi al gruppo nello disposizione
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	**B) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA** **1.** Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o	**B) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA** **1.1** Usare il corpo in situazioni fantastiche.	Esercizi di coordinazione anche abbinati a filastro Esercizi di imitazione de animali(volare, strisciar sollervarsi)

		semplici coreografie individuali e collettive.	**1.2** Interpretare la filastrocca, utilizzando il proprio corpo. **1.3** Individuare le azioni che si possono compiere con il corpo	Giochi per esprimere, at il movimento e la gestua emozioni e i sentimenti.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**	
DISCIPLINA			**ARTE E IMMAGINE**	
	Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	**C) IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY.** **1.**Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di *gioco-sport.* **2.**Rispettare le regole nella competizione sportiva	**C) IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY.** **1.1** Comprendere le regole del gioco. **1.2** Effettuare giochi di squadra e interiorizzare le regole del gioco. **2.1** Partecipare al gioco rispettando le regole. **2.2** Partecipare al gioco collettivo ed acquisire il rispetto per gli altri.	Giochi di cooperazione. Percorsi motori. Giochi sensoriali. "La Carta del Fair Play",
	Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	**D) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.** **1.**Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	**D) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.** **1.1**Riconoscere il pericolo nel movimento sia per sé che per gli altri. **1.2** Saper riconoscere i corretti stili di vita. **1.3** Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	Effettuazione autonoma corretta della respirazion L'alimentazione e la corp Uso corretto degli attrez spazi per prevenire gli in

Dal curricolo d'istituto		*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del p lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE D APPRENDIMENT** (conoscenze, contenuti, partico
Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	**A)ESPRIMERSI E COMUNICARE** **1.** Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche e comunicare la realtà percepita. **2.** Trasformare immagini e materiali. **B)OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI** **1.** Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente. **2.** Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori e forma)	**A)ESPRIMERSI E COMUNICARE** **1.1** Conoscere i colori primari **1.2** Utilizzare manufatti a fini espressivi. **1.3** Conoscere i colori della stagioni: autunno e inverno, primavera ed estate. **2.1** Utilizzare tecniche artistiche. **2.2**Creare manufatti ai fini espressivi. **B)OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI** **1.1**Conoscere le relazioni spaziali: vicino –lontano dentro-fuori sopra-sotto **1.2** Leggere le immagini. **1.3** Leggere l'immagine. **1.4** Leggere immagini in sequenza. **1.5** Individuare un finale coerente in una sequenza di immagini. **2.1** Conoscere i colori secondari. Collegare i colori secondari agli elementi della realtà.	I colori primari: Riconoscimento dei colo leggendo racconti , i cui protagonisti sono anima tre colori : blu, giallo, ro Attività laboratoriale di realizzazione dei protago delle storie lette dalla do I colori secondari: Attività con le tempere, colori mescolati per otte colori secondari. Attività di collegamento oggetti e i rispettivi colo Attività di collegamento oggetti e rispettivi colori schede strutturate. Lettura e comprensione in cui sono presenti i col Le farfalle colorate. Il paese dei colori. Il litigio dei colori. Attività di lettura di imm che rappresentano le sta autunno – inverno), attr domande guida. Realizzazione di manufa varie tecniche artistiche, stagione :

		2.2 Riconoscere le forme. **2.3** Riconoscere il cerchio. il rettangolo, triangolo negli oggetti della realtà. **2.4** Completare forme e figure. **2.5** Riconoscere, discriminare e riprodurre le forme. **2.6** Individuare figure nascoste. **2.7** Distinguere lo sfondo della figura. **2.8** Individuare la figura dallo sfondo. **2.9** Disegnare figure appropriate agli sfondi. **2.10** Disegnare sfondi adatti a personaggi noti.	L'autunno e il paesaggio autunnale; L'inverno e il paesaggio invernale; Il pupazzo di neve; Attività di lettura di imm che rappresentano le sta primavera – estate), att domande guida. Realizzazione di manufa varie tecniche artistiche, stagione : La primavera e il paesag primaverile; L'estate e i paesaggi est Le figure: Memorizzazione di filast Ricerca di forme dive oggetti della realtà e i strutturate: A caccia di forme Riconosco questa forma Figure un po' strane. Completamento di paes gli oggetti opportuni e v Attività con sfondi e figu Ricerca di personaggi nelle fiabe conosciute. Visione dello show Disne Workshop di recitazione Attività e giochi didatt riconoscimento delle spaziali:vicino-lontano,d fuori,sopra-sotto. Lettura di immagini o
	C) COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE **1.**Riconoscere nel proprio territorio i principali monumenti storico- artistici.	**C) COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE** **1.1**Osservazione di opere d'arte e immagini di diverso tipo. **1.2** Visione da You tube del video "L'arte di Matì e Dadà" **1.3** Riproduzione di opere d'arte conosciute attraverso i video e le immagini.	

			di immagini. Completamento di storie

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**	
DISCIPLINA		**MUSICA**	
Dal curricolo d'istituto		*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del piano di lavoro*
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	**1.** Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e di improvvisazione. **2.** Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione ,l'espressività e l'interpretazione. **3.** Valutare aspetti funzionale ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. **4.** Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. **5.** Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di	**1.1** Esplorare i suoni usando lo strumento naturale che è la voce. **1.2** Conoscere lo strumento voce e le produzioni onomatopeiche. **1.3** Discriminare le voci e la qualità della voce. Ascoltare i suoni naturali del proprio corpo. **1.4** Riconoscere e saper produrre i suoni onomatopeici prodotti dal proprio corpo. **1.5** Individuare le sonorità delle stagioni in base all'esperienza del bambino. **1.6** Discriminare i suoni onomatopeici degli oggetti. **1.7** Produrre suoni con semplici oggetti e saperli scrivere. **1.8** Scoprire le potenzialità sonore degli oggetti. **1.9** Comprendere la differenza tra ritmo binario e ritmo ternario	Le potenzialità sonore della voce: Il paese della musica I suoni della voce Ascolto della voce Giochi con la voce Imitazione degli animali I suoni del corpo: Il corpo come strumento Suonare con il corpo: body percussion Drammatizzazione e riproduzione dei suoni delle stagioni (autunno –inverno- primavera-estate) con la voce o con strumenti realizzati con materiale riciclato. I suoni degli oggetti: Esplorazione di suoni relativi ad oggetti di uso comune. Produzione di suoni con oggetti diversi. Discriminazione di suoni simili. Esecuzione di una piccola

		eventi sonori attraverso sistemi simbolici. **6.**Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).		**1.10** Cogliere la differenza suono e rumore. **1.11** Comprendere la differenza tra suono piacevole e sgradevole. **1.12** Individuare i fenomeni [illegible] in relazione al suono e rumore. **1.13** Ricercare suoni e rumori della casa. **1.14** Discriminare la differenza suono piacevole e sgradevole e [illegible] naturale. **1.15** Cogliere un ritmo nei fenomeni naturali. **1.16** Individuare le fonti sonore nell'esperienza quotidiana. **1.17** Individuare i suoni e i rumori di un ambiente. **2.1** Eseguire semplici partiture musicali. **2.2** Sonorizzare una filastrocca con gli strumenti conosciuti **4.1** Drammatizzare e produrre suoni delle stagioni **6.1** Ascoltare ed interpretare brani musicali relativi a pubblicità e a prodotti filmici	partitura con oggetti di u comune (bottiglie, coper cucchiai). Associazione tra pror bisillabe e trisillabe, e il oggetti diversi.(la musicale) Sonorizzazione della fiab Discriminazione di suoni rumori. Individuazione della tipo suono Suoni artificiali e natural Associazione di figure e suoni artificiali. Associazione di figure e suoni naturali. La danza della pioggia Suoni e rumori della can Suoni e rumori di città.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**			
DISCIPLINA				**RELIGIONE**	
Dal curricolo d'istituto			*Dall'analisi della situazione della classe*	*Dalla progettazione del piano di lavoro*	
COMPETENZE SPECIFICHE		**ABILITA'**	**MICROABILITA'** (obiettivi specifici)	**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO**	

			(conoscenze, contenuti, partico
Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.	**A) DIO E L'UOMO** **1.**Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre. **2.**Conoscere Gesù di Nazareth. **3.**Individuare i tratti essenziali della Chiesa.	**A) DIO E L'UOMO** **1.1** Prendere coscienza del valore dell'essere umano. **1.2** Cogliere nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani tracce della presenza di Dio Creatore. **2.1** Conoscere i momenti di vita quotidiana di Gesù nella sua infanzia: un giorno a Nazareth. **2.2** Ricostruire alcuni aspetti della vita di Gesù più vicini all'esperienza personale e saper operare un confronto. **3.1** Comprendere che la Chiesa è la famiglia dei credenti. **3.2** Scoprire la presenza e conoscere la funzione dell'edificio chiesa.	Io con gli altri nel mond La natura è dono di Dio. Tanti ringraziano Dio… …come San Francesco. Gesù bambino come me La famiglia di Gesù e il s paese. Lo stile di vita dei bamb Palestina, al tempo di G confrontato con il propri casa, la scuola, i giochi, i cibi. La Chiesa comunità e la edificio.
Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini.	**B) LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI** **1.** Ascoltare alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione.	**B) LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI** **1.1** Riconoscere che Dio è Padre e Creatore dell'uomo e dell'universo	La Creazione. L'opera dell'uomo e le cr Dio.
Riconoscere i linguaggi espressivi della fede, individuarne le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo.	**C) IL LINGUAGGIO RELIGIOSO** **1.** Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente.	**C) IL LINGUAGGIO RELIGIOSO** **1.1** Comprendere il vero significato del Natale: Gesù, dono di Dio. **1.2** Saper collegare alcuni segni e simboli alle feste che	Facciamo festa! Nasce Gesù: è Natale. La storia del Natale Segni e simboli natalizi e pasquali. Il risveglio della natura e

		rappresentano. **1.3** Scoprire nella Pasqua il centro della fede cristiana: Gesù muore e risorge.	mistero pasquale a confi Gesù dona la vita.
Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Confrontarsi con la complessità dell'esistenza e imparare a dare valore ai propri comportamenti.	**D) I VALORI ETICI E RELIGIOSI** **1.** Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio.	**D) I VALORI ETICI E RELIGIOSI** **1.1** Apprezzare gli insegnamenti e il messaggio di Gesù, attraverso la lettura di brani evangelici: il mondo dei miracoli e delle parabole.	Gesù insegna l'amore di miracoli. Gesù maestro di vita: le parabole. Giochi di gruppo al fine favorire la conoscenza, l socializzazione e la comunicazione. Stimolo all' osservazione Discussione sistematica finalizzata a rappresenta concetti. Discussione riassuntiva cartelloni di sintesi sull' svolta. Simulazioni. Conversazioni in circle-t Racconti, narrazioni, car filastrocche. Attività e schede operati