

Piano di Studi Personalizzato Classe I G - Indiveri

IL NOSTRO VIAGGIO COMINCIA...



...quante avventure!!!



a.s. 2014/2015

Ins. Landi Elisabetta

IL NOSTRO VIAGGIO COMINCIA...

...quante avventure!!!

INTRODUZIONE

Il presente Piano di Studio Personalizzato, costituito da tre Macro-Unità di Apprendimento, scaturisce dal confronto con l'Interclasse di prima e dalla necessità di adeguare il Piano alle esigenze proprie della classe, cioè del contesto in cui esso viene attuato personalizzando e contestualizzando dunque gli interventi. Nelle Macro-Unità di Apprendimento si incontrano e intersecano diverse discipline (italiano, storia, geografia, scienze, matematica, tecnologia, arte e immagine, religione, musica, educazione fisica). Partendo dalla valutazione delle capacità e conoscenze di base, gli alunni saranno gradualmente condotti all'osservazione e alla descrizione di se stessi e delle proprie emozioni, della realtà che li circonda e delle situazioni che vivono dando loro un ordine logico, spaziale e temporale. Sarà Alice, protagonista della storia "La scuola delle sorprese"-Ed. *Battello a Vapore*, che condurrà gli alunni in questa nuova avventura sin dal momento dell'accoglienza dei primi giorni di scuola. Questa strategia permette di soddisfare il bisogno di fantasia che connota l'alunno di questa età.

INDICE DELLE UNITA' DI APPRENDIMENTO

| | TITOLO | COMPETENZE IN USCITA | PERIODO |
|--------|---|---|---------------------|
| UA n.1 | La scuola delle sorprese: imparare è un gioco!!! | Affrontare in autonomia e con responsabilità l'esperienza della nuova scuola, riflettendo ed esprimendo la propria personalità. Utilizzare gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. | Settembre/ novembre |
| UA n.2 | Simboli e significati per orientarsi nella realtà | Saper analizzare dati e fatti della realtà orientandosi nello spazio e nel tempo e scoprendo relazioni | dicembre/febbraio |
| UA n.3 | So leggere per esprimermi e comunicare | Acquisire una padronanza della lingua italiana per comprendere piccoli testi ed esprimere le proprie idee. | marzo/maggio |

Settembre / ottobre / novembre

UA 1
La scuola delle
sorprese: imparare è
un gioco!!!

CONNOTAZIONE

Espressione di vissuti con il corpo

EDUCAZIONE FISICA

Musica e vissuti

MUSICA

Uso creativo del colore: emozioni
nella nuova scuola. I colori primari

ARTE E IMMAGINE

Riconoscere ed esprimere
sensazioni ed emozioni nella
nuova scuola

ITALIANO
(testi oggettivi e
soggettivi)

DENOTAZIONE

Consapevolezza dei rapporti logici /
spaziali / temporali che legano tra loro
gli avvenimenti

Organizzatori spaziali: sopra-sotto,
dentro-fuori, vicino-lontano, davanti-
dietro. Ordinamento spaziale di
oggetti.

GEOGRAFIA

Osservazione e descrizione di elementi
naturali e artificiali. Proprietà degli oggetti
e classificazione

SCIENZE

Organizzatori temporali: rapporti di
successione. Ordinamento temporale di
avvenimenti.

STORIA

TECNOLOGIA
• videoscrittura
• videografica
• giochi didattici
multimediali
• uso della LIM

RELIGIONE

Il racconto nella
Bibbia

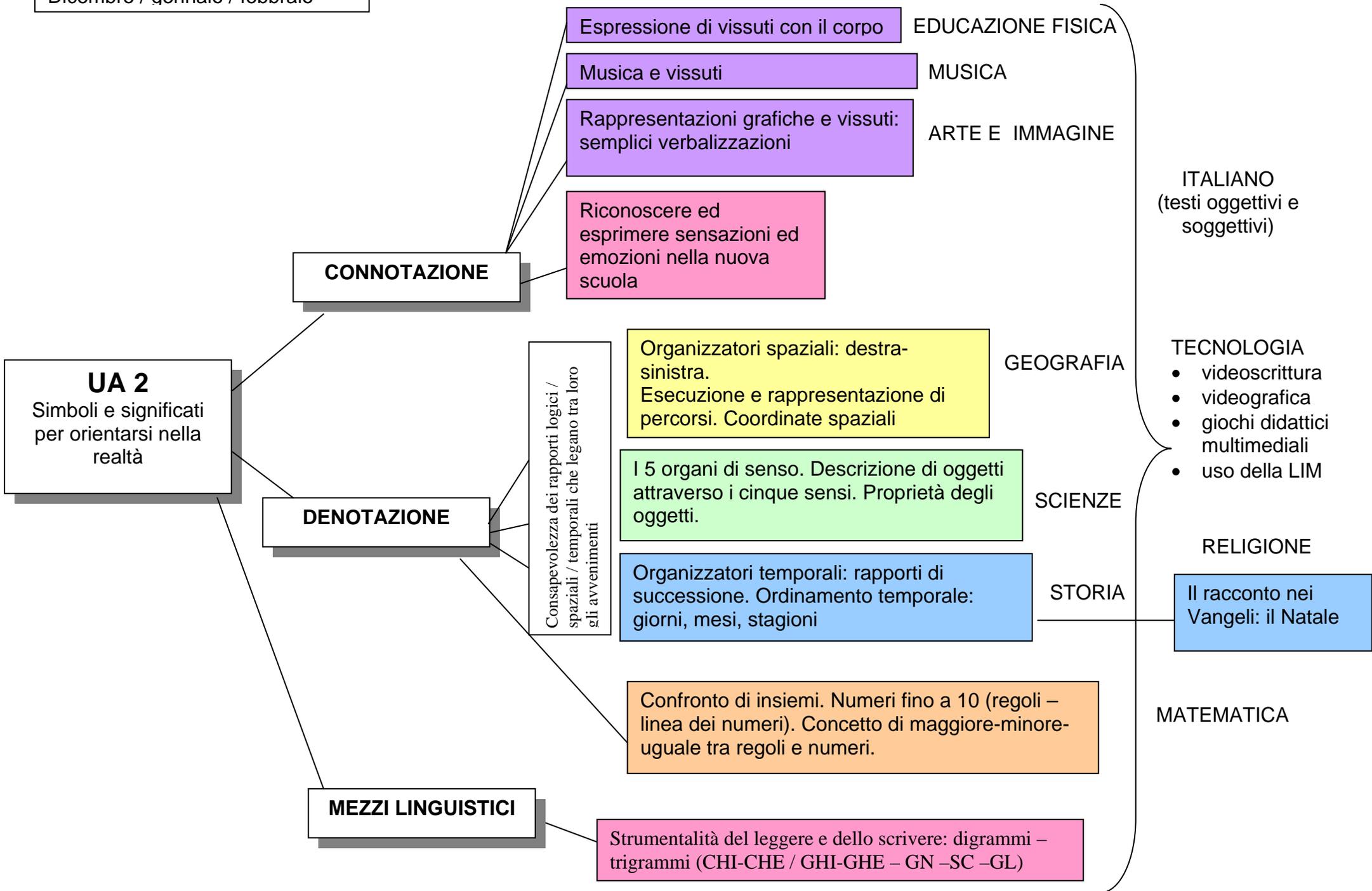
MEZZI LINGUISTICI

Somiglianze e differenze / sequenze e ritmi
(blocchi logici). Concetto di insieme (pieno-unitario-
vuoto). Appartenenza-non appartenenza.
Sottoinsiemi. Confronto di insiemi. Concetto di
maggiore-minore-uguale tra gli elementi di un
insieme

MATEMATICA

Strumentalità del leggere e dello scrivere: dal testo, alla
parola, al singolo fonema-grafema

Dicembre / gennaio / febbraio



Marzo / aprile / maggio

UA 3
So leggere per esprimermi e comunicare

CONNOTAZIONE

DENOTAZIONE

MEZZI LINGUISTICI

Fiaba motoria

EDUCAZIONE FISICA

Musica e racconti

MUSICA

Emozioni e colori: colori caldi e colori freddi. Dai colori primari ai colori secondari. Riconoscere i propri vissuti ed esprimerli attraverso il linguaggio delle immagini.

ARTE E IMMAGINE

Riconoscere i propri vissuti ed esprimerli attraverso la lingua scritta, organizzando i dati nelle UE. Costruzione di favole per raccontare l'immaginario o esperienze reali.

ITALIANO
(testi oggettivi e soggettivi)

Consapevolezza dei rapporti logici / spaziali / temporali che legano tra loro gli avvenimenti

Organizzatori logici: rapporto causa-fatto
Elementi naturali e artificiali nell'ambiente
Impronte, simboli e piante

GEOGRAFIA

TECNOLOGIA
• videoscrittura
• videografica
• giochi didattici multimediali
• uso della LIM

Descrizione di oggetti e esseri viventi.
Viventi e non viventi con individuazione relazioni logiche / spaziali / temporali.

SCIENZE

Contemporaneità e durata.
Costruzione favole per relazionare su esperienze oggettive.

STORIA

RELIGIONE

Il racconto nei Vangeli: la Pasqua

Raggruppamenti e rappresentazione numerica in basi diverse. La base 10. Rappresentazione numeri in base 10. I numeri dal 10 al 20. Addizioni (con insiemi-unione, regoli, sulla linea dei numeri, problemi). Sottrazioni (con insiemi, regoli, sulla linea dei numeri, problemi)

MATEMATICA

Strumentalità del leggere e dello scrivere: doppie - accenti - apostrofo... La punteggiatura
Dall'analisi logica all'analisi grammaticale.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

CURRICOLO DI ITALIANO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

B - Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.

Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.

Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.

C - Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

D - Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.

E - È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

Obiettivi di apprendimento

| | A - Ascolto e parlato | B - Lettura | C - Scrittura | D - Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo | E - Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua |
|---------------------|--|--|--|--|--|
| CLASSE PRIMA | <p>1. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</p> <p>2. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</p> <p>3. Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.</p> <p>4. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.</p> | <p>1. Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.</p> <p>2. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo.</p> <p>3. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.</p> <p>4. Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di</p> | <p>1. Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>2. Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>3. Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>4. Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di</p> | <p>1. Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p> <p>2. Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.</p> <p>3. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>4. Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.</p> | <p>1. Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.).</p> <p>2. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).</p> <p>3. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p> |

| | | | | | |
|--|---|--|-----------------------|--|--|
| | <p>5. Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.</p> <p>6. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.</p> | <p>intrattenimento e di svago.</p> <p>5. Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>6. Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p> | <p>interpunzione.</p> | | |
|--|---|--|-----------------------|--|--|

CURRICOLO DI STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.

Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

B - Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.

C - Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.

Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.

D - Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali

Obiettivi di apprendimento

| | A - Uso delle fonti | B - Organizzazione delle informazioni | C - Strumenti concettuali | D - Produzione scritta e orale |
|---------------------|---|---|--|---|
| CLASSE PRIMA | <p>1. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza.</p> <p>2. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p> | <p>1. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</p> <p>2. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>3. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...).</p> | <p>1. Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato.</p> <p>2. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</p> <p>3. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.</p> | <p>1. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</p> <p>2. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.</p> |

CURRICOLO DI GEOGRAFIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

B - Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.

Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).

C - Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)

Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.

D - Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.

Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

Obiettivi di apprendimento

| | A -Orientamento | B -Linguaggio della geo-graficità | C -Paesaggio | D -Regione e sistema territoriale |
|---------------------|---|--|--|--|
| CLASSE PRIMA | 1. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). | 1. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. 2. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. | 1. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. 2. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. | 1. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. 2. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. |

CURRICOLO DI MATEMATICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.

B - Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).

C - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).

Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

Obiettivi di apprendimento

| | A -Numeri | B - Spazio e figure | C - Relazioni, dati e previsioni |
|---------------------|---|--|--|
| CLASSE PRIMA | <ol style="list-style-type: none"> 1. Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ... 2. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. 3. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. 4. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. 5. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a 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 termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). 3. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. 4. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. 5. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. 2. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. 3. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 4. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). |

CURRICOLO DI SCIENZE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

B - L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

A - Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.

Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.

C - Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.

Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Obiettivi di apprendimento

| | A - Oggetti, materiali e trasformazioni | B - Osservare e sperimentare sul campo | C - L'uomo i viventi e l'ambiente |
|---------------------|--|--|---|
| CLASSE PRIMA | <ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. 2. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 3. Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. 4. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. 2. Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. 3. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). 4. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). | <ol style="list-style-type: none"> 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.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. 3. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. |

CURRICOLO DI MUSICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

Obiettivi di apprendimento

| | |
|---------------------|--|
| CLASSE PRIMA | <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione 2. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 3. Valutare aspetti funzionali 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 eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 6. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). |
|---------------------|--|

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

B - È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

C - Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Obiettivi di apprendimento

| | A -Esprimersi e comunicare | B - Osservare e leggere le immagini | C - Comprendere ed apprezzare l'arte |
|---------------------|---|--|---|
| CLASSE PRIMA | <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; 2. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 3. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 4. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 2 Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. 3. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 2. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. 3. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici |

CURRICOLO DI EDUCAZIONE FISICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

B - Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.

C - Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

D - Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Obiettivi di apprendimento

| | A -Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo | B -Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva | C -Il gioco, lo sport, le regole e il fair play | D -Salute e benessere, prevenzione e sicurezza |
|---------------------|---|--|--|--|
| CLASSE PRIMA | <p>1.Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc).</p> <p>2.Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri</p> | <p>1.Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazionee danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <p>2.Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive</p> | <p>1.Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.</p> <p>2.Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</p> <p>3.Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri</p> <p>4. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p> | <p>1.Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>2.Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.</p> |

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

B/C - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Obiettivi di apprendimento

| | A - Vedere e osservare | B - Prevedere e immaginare | C - Intervenire e trasformare |
|---------------------|---|---|--|
| CLASSE PRIMA | <ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 4. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 5. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 6. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Effettuare stime approssimative su pesi o misure 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 possibili miglioramenti. 4. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 5. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete 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 corredo scolastico. 4. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 5. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. |

CURRICOLO DI RELIGIONE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

A - L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive

C - Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.

B - Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.

D - Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

Obiettivi di apprendimento

| | A -Dio e l'uomo | B -La Bibbia e le altre fonti | C -Il linguaggio religioso | D -I valori etici e religiosi |
|---------------------|--|---|---|--|
| CLASSE PRIMA | <p>1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.</p> <p>2. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.</p> <p>3. Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.</p> <p>4. Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del "Padre Nostro".</p> | <p>1. Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia.</p> <p>2. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli.</p> | <p>1. Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà tradizione popolare.</p> <p>2. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.).</p> | <p>1. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.</p> <p>2. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.</p> |

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1

LA SCUOLA DELLE SORPRESE: IMPARARE E' UN GIOCO!!!

DATI IDENTIFICATIVI

TITOLO: LA SCUOLA DELLE SORPRESE: IMPARARE È UN GIOCO!!!

ANNO SCOLASTICO: 2014/2015

DESTINATARI: alunni della classe I G (Indiveri)

DOCENTI IMPEGNATI NELL'UA: ins. Landi Elisabetta (italiano – storia – geografia – scienze- matematica – tecnologia - arte e immagine – religione – musica – educazione fisica)

ARTICOLAZIONE DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZE IN USCITA

- Lo studente è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.
- Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
- Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e di esprimere le proprie idee.
- Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà
- Si orienta nello spazio e nel tempo
- usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione
- Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.
- Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
- In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.

TRAGUARDI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere curriculum con gli obiettivi di apprendimento numerati

MEDIAZIONE DIDATTICA E SCHEDE DI ESPANSIONE DISCIPLINARE

Gli obiettivi di apprendimento presenti nel curriculum vengono definiti in dettaglio nelle **schede di espansione disciplinare** in cui vengono esplicitate attività, contenuti, metodologia, strumenti messi in campo.

| ATTIVITÀ DI ACCOGLIENZA | PREREQUISITI |
|--------------------------------|--|
| | <p>Prove di ingresso per l'analisi dei prerequisiti</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Competenze iniziali: orientamento spazio-temporale operazioni logiche ✓ Capacità iniziali: sul piano percettivo topologiche schema corporeo <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>ANALISI DEI PREREQUISITI Prove di ingresso</p> </div> |

PREREQUISITI

ITALIANO – MUSICA – ARTE E IMMAGINE — TECNOLOGIA

| traguardi | Obiettivi di apprendimento | ATTIVITÀ |
|--|---|--|
| | | <p>L'approccio metodologico con cui avviare gli alunni all'apprendimento del leggere e dello scrivere sarà il metodo fonemico. Il percorso non perderà mai di significatività per l'alunno nel senso che ogni attività (non ricondotta mai al puro esercizio) riporterà sempre ai significati dell'esperienza del bambino. Si partirà dalle frasi per isolare una lettera e memorizzarla per passare alla sillaba, alla parola e ritornare così alla frase che dà un senso ai suoni che si vanno via via studiando. Nel corrente anno scolastico l'apprendimento della lettura e della scrittura ruoterà attorno alla lettura del testo "LA SCUOLA DELLE SORPRESE" (Maria Vago – Edizioni Battello a Vapore – serie bianca).</p> <p>La protagonista è una bambina, Alice, che frequenta la prima elementare e, nel corso della prima settimana di scuola (dal lunedì al sabato), fa esperienze veramente sorprendenti. Tanto che, quando le racconta a casa, non viene creduta. Finché al parco, la domenica...</p> <p>Agli alunni verrà data una scena rappresentante l'ambiente nel quale gli avvenimenti si svolgono e, di pari passo con la lettura del libro da parte dell'insegnante, l'ambiente sarà animato dall'aggiunta delle varie situazioni che avvengono a scuola nei vari giorni della settimana: il lunedì la discesa di un extraterrestre che vuole imparare a scrivere, il martedì un pagliaccio che insegna a contare, ecc</p> <p>L'ambiente e i personaggi saranno rappresentati via via anche su un grande cartellone murale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di volta in volta verrà isolata, nel contesto del brano letto, o partendo dalle esperienze degli alunni, una frase significativa, per una sua lettura globale. Es: ALICE VA A SCUOLA ALICE VEDE UN UFO • Ogni frase verrà poi scomposta nelle parole che la formano e si giocherà con le parole, componendo e ricomponendo la frase in vari modi. • Successivamente si isolerà una singola parola e la si scomporrà nelle lettere che la formano, fermando l'attenzione su una lettera e con esercizi di analisi/sintesi della parola Es: <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ALICE</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">VA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">SCUOLA</div> </div> <div style="margin-top: 5px; text-align: center;"> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">L</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">C</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</div> </div> </div> <p>Tutti i pezzi verranno conservati nelle scatole delle frasi, delle parole, delle lettere per attività successive.</p> <p>Lo stesso lavoro verrà fatto, via via, per tutte le lettere dell'alfabeto, in modo che il passaggio dal testo alla frase, alla parola, al singolo fonema – grafema, avvenga gradualmente e di pari passo alla lettura del libro.</p> |
| <p>AI_A IT_A</p> <p>IT_B</p> <p>IT_C</p> <p>IT_A TE_B/C MU_A</p> | <p>AI_A1 IT_A1 IT_A2 IT_A3</p> <p>IT_B1 IT_B2</p> <p>IT_C1</p> <p>IT_A5 TE_C5 MU_1 MU_2</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lettura della prima parte del libro e rappresentazione grafica della prima scena • Scrittura delle due prime frasi "ALICE VA A SCUOLA" e "ALICE VEDE UN UFO" • Giochi di scomposizione e ricomposizione delle frasi e lettura del nuovo ordine delle parole • Uso di cartellini con la figura sul retro per una lettura agevolata delle parole • Scrittura della frase ricomposta in stampato maiuscolo • Scomposizione della parola ALICE e individuazione di tre vocali A – I – E • Scrittura in stampato maiuscolo e minuscolo delle vocali A – I – E • Completamento di schede e uso delle LIM per interiorizzare la direzione corretta di scrittura • Scomposizione della parola UFO e individuazione delle vocali rimanenti O – U • Scrittura in stampato maiuscolo e minuscolo delle vocali O – U • Individuazione di parole che iniziano con le vocali • Riconoscimento di vocali in parole significative (es: nomi dei compagni) • Giochi di sintesi di brevi parole formate da vocali (uso di cartellini riportante il carattere in stampato maiuscolo e minuscolo) • Uso di cartellini di parole con la figura sul retro per una lettura agevolata delle parole • Costruzione della scatola delle frasi, delle parole, delle lettere • Riconoscimento ed espressione di sentimenti e vissuti con il corpo, con la musica, con il disegno, con i colori e con la lingua orale e scritta • Uso di software didattico multimediale per l'ascolto e il riconoscimento di vocali "Vocali" (Ivana Sacchi) • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di parole che iniziano con le vocali "Gnomi 2004" (IPRASE) • Uso di software didattico multimediale il riconoscimento di vocali "Alfabetiere" (sito) • Memorizzazione di un canto sulle vocali "AEIOU" (www.grammaticanto.it) Esecuzione di giochi motori "Il robot" |
| STRUMENTI | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Postazione multimediale • Software didattico multimediale | <ul style="list-style-type: none"> • Scatole, strisce, cartellini predisposti dall'insegnante • Cartellone murale | <ul style="list-style-type: none"> • LIM (lavagna Interattiva Multimediale) • Lettore CD e CD audio |

| STORIA – RELIGIONE - ITALIANO – TECNOLOGIA | | |
|--|---|--|
| traguardi | Obiettivi di apprendimento | ATTIVITÀ |
| AI_A ST_B ST_C ST_D TE_B/C RC_A RC_D | AI_1 ST_B1 ST_B2 ST_C2 ST_D1 ST_D2 TE_C5 RC_A1 RC_D1 | <ul style="list-style-type: none"> Disegno di esperienze personali o di classe Ordinamento temporale dei disegni realizzati Verbalizzazione orale delle situazioni usando i connettivi temporali (PRIMA-ADESSO/ADESSO-DOPO/PRIMA-DOPO-INFINE) Ordinamento di scene Verbalizzazione orale delle scene Raccolta e uso di connettivi temporali Realizzazione di un cartelloni murali Uso di software didattico multimediale per la collocazione di scene in ordine temporale “La casa delle scienze - Facciamo un film” (IONA SOFTWARE) Uso di software didattico multimediale per la collocazione di immagini in ordine temporale “INTORNO - Sezione Quando” (IPRASE) Ascolto del racconto della creazione Ordinamento temporale di scene riguardanti la creazione Ascolto del racconto “San Francesco e il lupo” Ordinamento temporale di scene riguardanti San Francesco |
| IT_A IT_B IT_C TE_B/C | IT_A1 IT_A2 IT_A3 IT_B1 IT_B2 IT_C1 TE_C5 | <ul style="list-style-type: none"> Letture della scena successiva del libro e rappresentazione grafica della seconda scena Scrittura di altre due frasi “LA MAESTRA SCRIVE MARE” e “SPLENDE IL SOLE” Giochi di scomposizione e ricomposizione delle frasi e lettura del nuovo ordine delle parole Uso di cartellini con la figura sul retro per una lettura agevolata delle parole Scrittura della frase ricomposta in stampato maiuscolo Scomposizione della parola MARE e SOLE e individuazione della consonante M e successivamente delle consonanti R-S-L Scrittura in stampato maiuscolo e minuscolo della consonante M (lo stesso lavoro viene fatto successivamente per le altre tre consonanti) Giochi di sintesi tra consonanti e vocali MA – ME – MI – MO - MU Individuazione di parole che iniziano con la consonante M Individuazione di parole che sono formate con le sillabe MA - ME – MI – MO - MU Giochi di analisi e sintesi di brevi parole formate da vocali e consonanti man mano introdotte (uso di gruppi di 6 parole su cui operare sul piano fonetico – es: MARE-SOLE-MELA-REMO-SALE-ROSA) Uso di lettere e cartellini di parole con la figura sul retro per la lettura e la scrittura agevolata delle parole con possibilità di autocorrezione Scrittura di prime parole in stampato maiuscolo (uso di cartellini di lettere e nomi) Scrittura di prime parole in stampato maiuscolo e minuscolo (uso di cartellini riportante il carattere in stampato maiuscolo e minuscolo) Letture e scrittura autonoma di nuove parole Costruzione della scatola delle frasi, delle parole, delle lettere Uso di software didattico multimediale per l’ascolto e il riconoscimento di sillabe “Sillabe” (Ivana Sacchi) Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di parole che iniziano con la consonante M “Gnomi 2004” (IPRASE) Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di sillabe con le consonanti introdotte “Alfabetiere” (sito) |
| STRUMENTI | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Postazione multimediale Software didattico multimediale | <ul style="list-style-type: none"> Scatole, strisce, cartellini predisposti dall’insegnante Cartellone murale | <ul style="list-style-type: none"> Bibbia Testi su San Francesco |

IL TEMPO

GIOCHIAMO CON LE PAROLE 2: CONSONANTI, SILLABE, PAROLE

GEOGRAFIA - TECNOLOGIA – MATEMATICA – SCIENZE – ED FISICA

| traguardi | Obiettivi di apprendimento | ATTIVITÀ | |
|--|---|--|--|
| EF_A GE_A TE_B/C | EF_A2 GE_A1 TE_C5 | <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori di orientamento nello spazio • Riconoscimento di organizzatori spaziali nella realtà e in schede predisposte (sopra/sotto – avanti/dietro – a destra/a sinistra, ecc.) • Uso di software didattico multimediale riguardante gli organizzatori spaziali “100 GIOCHI” (Circolo Didattico Grottaglie) • Uso di software didattico multimediale “INTORNO - Sezione Dove” (IPRASE) <ul style="list-style-type: none"> - Spostamento di oggetti nello spazio giusto - Individuazione dell’indicatore spaziale giusto - Gara con i dadi sui termini spaziali | LO SPAZIO |
| IT_A IT_B IT_C TE_B/C | IT_A1 IT_A2 IT_A3 IT_B1 IT_B2 IT_C1 TE_C5 | <ul style="list-style-type: none"> • Lettura delle scene successive del libro per l’introduzione di altre consonanti e rappresentazione grafica • Scrittura di altre frasi e introduzione dei due gruppi successivi di consonanti (P-N-T-V / D-B-F-Z) • Giochi di scomposizione e ricomposizione delle frasi e lettura del nuovo ordine delle parole • Uso di cartellini con la figura sul retro per una lettura agevolata delle parole • Scrittura delle frasi ricomposte in stampato maiuscolo • Scomposizione di alcune parole individuazione delle successive consonanti • Scrittura in stampato maiuscolo e minuscolo della consonanti • Giochi di sintesi tra consonanti e vocali • Completamento di schede e uso delle LIM per interiorizzare la direzione corretta di scrittura • Individuazione di parole che iniziano con le varie consonanti e le varie sillabe • Giochi di analisi e sintesi di brevi parole formate dalle ulteriori consonanti (uso di gruppi di 6 parole su cui operare sul piano fonetico) con l’introduzione di due consonanti per volta • Uso di lettere e cartellini di parole con la figura sul retro per la lettura e la scrittura agevolata delle parole con possibilità di autocorrezione • Scrittura di parole conosciute in stampato maiuscolo (uso di cartellini di lettere e nomi) • Scrittura di parole conosciute in stampato maiuscolo e minuscolo (uso di cartellini riportante il carattere in stampato maiuscolo e minuscolo) • Lettura e scrittura autonoma di nuove parole • Costruzione della scatola delle frasi, delle parole, delle lettere • Uso di software didattico multimediale per l’ascolto e il riconoscimento di sillabe “Sillabe” (Ivana Sacchi) • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di parole che iniziano con le varie consonanti “Gnomi 2004” (IPRASE) • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di sillabe con le consonanti introdotte “Alfabetiere” (sito) • Uso di software didattico multimediale per la scrittura di nuove parole “Leggere / Tastiera 1-2 / Completa” (Ivana Sacchi) | GIOCHIAMO CON LE PAROLE 3: CONSONANTI, SILLABE, PAROLE |
| SC_A MA_C MA_B | SC_A1 SC_A2 MA_C1 MA_C2 MA_B4 | <ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di elementi naturali (foglie, frutti) • Osservazione, descrizione e rappresentazione di elementi autunnali • Classificazione di elementi artificiali (oggetti scolastici) • Costruzione di insiemi di oggetti conosciuti • Confronto di insiemi (tanti quanti – di più – di meno) • Descrizione e classificazione di forme geometriche (BAM) • Individuazione di somiglianze e differenze (colore – forma - spessore) • Costruzione di insiemi con i BAM • Costruzione e definizione dell’insieme unitario • Costruzione e definizione dell’insieme vuoto | OSSERVARE E CLASSIFICARE |
| STRUMENTI | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Postazione multimediale • Software didattico multimediale | <ul style="list-style-type: none"> • Scatole, strisce, cartellini predisposti dall’insegnante • Cartellone murale | <ul style="list-style-type: none"> • BAM • LIM (lavagna interattiva multimediale) | |

METODOLOGIA

- **Didattica laboratoriale**

Si farà ricorso preferibilmente ad una **didattica laboratoriale** per una scuola che non si limita alla trasmissione dei saperi, ma diventa un luogo dove operare, un luogo di **esperienze concrete** dove si produce conoscenza e si sviluppa la **logica della scoperta**.

- **Gruppi di lavoro**

Le attività saranno spesso svolte per **piccoli gruppi di alunni** all'interno del gruppo classe per favorire da un lato **la personalizzazione** del lavoro scolastico, permettendo a ciascun alunno di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, dall'altro la capacità di **collaborare** (nel gruppo e tra i gruppi) per un obiettivo comune.

- **Costruttivismo**

Progettare un ambiente in cui gli alunni costruiscono la propria conoscenza lavorando insieme ed usando una molteplicità di strumenti comunicativi ed informativi (i nuovi **strumenti tecnologici** in particolare) significa creare un ambiente di **apprendimento costruttivista** nel quale si costruisce il sapere collaborando e cooperando

- **Cooperative learning**

All'interno del gruppo e tra i gruppi, l'impegno di alunni e docenti, finalizzato al raggiungimento di nuove **abilità e conoscenze** attraverso la **condivisione** del proprio lavoro, porterà a modalità di **apprendimento collaborativo** caratterizzato dai seguenti elementi:

- superamento della rigida distinzione dei ruoli tra insegnante/alunno
- il docente diventa un facilitatore dell'apprendimento
- superamento del modello trasmissivo della conoscenza
- il sapere si **costruisce** insieme in una **"comunità di apprendimento"**

TEMPI

SETTEMBRE / OTTOBRE/NOVEMBRE

Sottounità di apprendimento

PREREQUISITI

GIOCHIAMO CON LE PAROLE 1: LE VOCALI

IL TEMPO

GIOCHIAMO CON LE PAROLE 2: CONSONANTI, SILLABE, PAROLE

LO SPAZIO

GIOCHIAMO CON LE PAROLE 3: CONSONANTI, SILLABE, PAROLE

OSSERVARE E CLASSIFICARE

CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

TEMPI

Ogni unità di apprendimento sarà divisa in più brevi unità di lavoro al termine delle quali verranno svolte prove di verifica per valutare le competenze maturate nelle diverse discipline coinvolte nell'unità.

PRESTAZIONI PER L'ACCERTAMENTO DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ✓ Ordinare disegni secondo la successione temporale
- ✓ Usare correttamente i connettivi PRIMA/ORA/DOPO
- ✓ Usare correttamente i principali indicatori spaziali
- ✓ Operare analisi e sintesi di semplici parole; riconoscere e leggere vocali, consonanti, sillabe, semplici parole
- ✓ Completare testi con vocali o consonanti mancanti
- ✓ Operare classificazioni di oggetti naturali e artificiali
- ✓ Costruire e confrontare insiemi
- ✓ Definire l'insieme vuoto e unitario

MODALITA' DI VERIFICA

- Per l'accertamento degli obiettivi di apprendimento delle diverse discipline:
 - osservazioni
 - esercitazioni orali
 - esercitazioni pratiche
 - esercitazioni scritte

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2

SIMBOLI E SIGNIFICATI PER ORIENTARSI NELLA REALTA'

DATI IDENTIFICATIVI

TITOLO: SIMBOLI E SIGNIFICATI PER ORIENTARSI NELLA REALTÀ

ANNO SCOLASTICO: 2014/2015

DESTINATARI: alunni della classe I G (Indiveri)

DOCENTI IMPEGNATI NELL'UA: ins. Landi Elisabetta (italiano – storia – geografia – scienze- matematica – tecnologia - arte e immagine – religione – musica – educazione fisica)

ARTICOLAZIONE DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZE IN USCITA

- Lo studente è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.
- Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
- Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e di esprimere le proprie idee.
- Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà
- Si orienta nello spazio e nel tempo
- usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione
- Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.
- Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
- In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.

TRAGUARDI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere curriculum con gli obiettivi di apprendimento numerati

MEDIAZIONE DIDATTICA E SCHEDE DI ESPANSIONE DISCIPLINARE

Gli obiettivi di apprendimento presenti nel curriculum vengono definiti in dettaglio nelle **schede di espansione disciplinare** in cui vengono esplicitate attività, contenuti, metodologia, strumenti messi in campo.

| ITALIANO – MUSICA – ARTE E IMMAGINE – TECNOLOGIA E INFORMATICA – RELIGIONE – ED FISICA | | |
|---|--|--|
| traguardi | Obiettivi di apprendimento | ATTIVITÀ |
| AI_A IT_B IT_C IT_A TE_B/C MU_A RE_C AI_A EF_B | AI_A1 IT_B1 IT_B2 IT_C1 IT_C3 IT_A5 TE_C5 MU_1 MU_2 RE_C1 AI_A3 EF_B1 EF_B2 EF_B1 | <p>L'approccio metodologico con cui avviare gli alunni all'apprendimento del leggere e dello scrivere sarà il metodo fonemico. Il percorso non perderà mai di significatività per l'alunno nel senso che ogni attività (non ricondotta mai al puro esercizio) riporterà sempre ai significati dell'esperienza del bambino. Si partirà dalle frasi per isolare una lettera e memorizzarla per passare alla sillaba, alla parola e ritornare così alla frase che dà un senso ai suoni che si vanno via via studiando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione delle altre consonanti C e G partendo da situazioni significative e rappresentazione grafica • Individuazione di parole che iniziano con C e G • Individuazione del diverso suono CA-CO-CU / GA-GO-GU e CIA-CIO-CIU / GIA-GIO-GIU • Giochi di analisi e sintesi di brevi parole formate dalle ulteriori consonanti (uso di gruppi di 6 parole su cui operare sul piano fonetico) • Costruzione della scatola delle frasi, delle parole, delle lettere • Introduzione del carattere corsivo • Uso dei cartellini dei gruppi di parole conosciute con l'introduzione delle lettere in corsivo sul retro del cartellino presentate prima staccate e solo successivamente unite • Riproduzione delle parole conosciute in corsivo prima distaccato e poi unito • Riproduzione di nuove parole in corsivo • Scrittura di brevi frasi semplici e compiute • Rappresentazioni grafiche ed espressioni di vissuti con la lingua orale e scritta, con la musica e il corpo e con i colori • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di parole che iniziano con C e G "Gnomi 2004" (IPRASE) • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento parole con G e C "Alfabetiere" (sito) • Uso di software didattico multimediale per la scrittura di nuove parole "Leggere / Tastiera 1-2 / Completa" (Ivana Sacchi) • Memorizzazione di un canto sulle consonanti "Ecco qui le consonanti" (www.grammaticanto.it) • Ascolto di brani del Vangelo: la nascita di Gesù • Costruzione del presepe • Memorizzazione di una poesia natalizia • Memorizzazione di un canto di Natale • Realizzazione di un biglietto di auguri • Rappresentazione grafica dell'inverno • Breve drammatizzazione natalizia |
| STRUMENTI | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Postazione multimediale • Software didattico multimediale | <ul style="list-style-type: none"> • Scatole, strisce, cartellini predisposti dall'insegnante • Cartellone murale | <ul style="list-style-type: none"> • LIM (lavagna Interattiva Multimediale) • Lettore CD e CD audio |

STORIA - ITALIANO – TECNOLOGIA

| traguardi | Obiettivi di apprendimento | ATTIVITÀ | |
|--|---|---|---|
| <p>ST_B</p> <p>ST_C</p> <p>ST_D</p> <p>TE_B/C</p> | <p>ST_B1</p> <p>ST_B2</p> <p>ST_B3</p> <p>ST_C2</p> <p>ST_D1</p> <p>ST_D2</p> <p>TE_C5</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Individuazione dei momenti della giornata: mattina – pomeriggio – sera - notte • Ordinamento temporale di giorni, mesi e stagioni • Individuazione di precedente e successivo • Memorizzazione dei giorni della settimana partendo dalla storia di Alice • Costruzione del “trenino dei mesi” • Costruzione del “cerchio delle stagioni” • Uso di software didattico multimediale per la collocazione in ordine temporale dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni “INTORNO - Sezione Quando” (IPRASE) • Uso di software didattico multimediale per la collocazione in ordine temporale dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni “PAOLO” (IVANA SACCHI) | <p>IL TEMPO 2</p> |
| <p>AI_A</p> <p>IT_B</p> <p>IT_C</p> <p>TE_B/C</p> <p>MU_A</p> | <p>AI_A1</p> <p>IT_B1</p> <p>IT_B2</p> <p>IT_B4</p> <p>IT_C1</p> <p>IT_C3</p> <p>TE_C5</p> <p>MU_1</p> <p>MU_2</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione delle altre consonanti Q e H partendo da situazioni significative e rappresentazione grafica • Individuazione di parole che iniziano con QU • Scrittura e lettura di brevi frasi in corsivo • Letture dal libro di testo • Introduzione dei digrammi CHI-CHE / GHI-GHE • Scrittura di parole con CHI-CHE /GHI-GHE partendo da frasi significative • Scrittura di brevi frasi semplici e compiute • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di parole che iniziano con QU “Gnomi 2004” (IPRASE) • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento parole che iniziano con QU “Alfabetiere” (sito) • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di parole con CHI-CHE / GHI-GHE “Gnomi 2004” (IPRASE) • Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento parole con CHI-CHE / GHI-GHE “Alfabetiere” (sito) • Uso di software didattico multimediale per la scrittura di nuove parole “Leggere / Tastiera 1-2 / Completa” (Ivana Sacchi) • Memorizzazione di un canto sui digrammi (www.grammaticanto.it) | <p>GIOCHIAMO CON LE PAROLE 5: LE CONSONANTI Q E H</p> |
| STRUMENTI | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Postazione multimediale • Software didattico multimediale | <ul style="list-style-type: none"> • Scatole, strisce, cartellini predisposti dall’insegnante • Cartelloni murali | <ul style="list-style-type: none"> • Lettore CD e CD audio | |

| GEOGRAFIA - TECNOLOGIA E INFORMATICA – MATEMATICA - SCIENZE | | | |
|--|---|--|---------------------------------------|
| traguardi | Obiettivi di apprendimento | ATTIVITÀ | |
| GE_A EF_A GE_B TE_B/C | GE_A1 EF_A2 GE_B1 TE_C5 | <ul style="list-style-type: none"> Riconoscimento di destra e sinistra (disegno delle mani – costruzione del braccialetto) Esecuzione di percorsi nello spazio Esecuzione di percorsi sul quaderno Uso di software didattico multimediale per eseguire percorsi: La casa del tempo e dello spazio - “Le formiche e le caramelle” – (IONA SOFTWARE) Esecuzione di percorsi usando i comandi per far muovere la tartaruga (software: MICROMONDI) Esecuzione di percorsi con la formichina (avanti-dietro-destra-sinistra) nello spazio, al computer, sul quaderno | I PERCORSI |
| IT_B IT_C TE_B/C MU_A AI_A | IT_B1 IT_B2 IT_B4 IT_C1 IT_C3 TE_C5 MU_1 MU_2 AI_A1 | <ul style="list-style-type: none"> Introduzione dei digrammi SC – GL – GN Scrittura di parole con SC – GL – GN Scrittura di brevi frasi semplici e compiute Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento di parole con SC – GL – GN “Gnomi 2004” (IPRASE) Uso di software didattico multimediale per il riconoscimento parole con SC – GL – GN “Alfabetiere” (sito) Uso di software didattico multimediale per la scrittura di nuove parole “Leggere / Tastiera 1-2 / Completa” (Ivana Sacchi) Memorizzazione di un canto sui digrammi (www.grammaticanto.it) Memorizzazione di una poesia di Carnevale Rappresentazioni grafiche sul carnevale | GIOCHIAMO CON LE PAROLE 6 NUOVI SUONI |
| SC_C SC_A MA_A MA_B | SC_C2 SC_A1 MA_A1 MA_A2 MA_B2 MA_B3 | <ul style="list-style-type: none"> Attività di osservazione di oggetti attraverso i 5 organi di senso Individuazione della funzione degli organi di senso Individuazione delle proprietà di oggetti vari Conoscenza delle quantità fino a 10 Scrittura dei numeri Uso dei regoli Scrittura dei numeri sulla linea dei numeri Attività di confronto tra insiemi (equipotenti – meno potenti – più potenti) Individuazione del concetto di maggiore, minore, uguale tra numeri e regoli Esecuzione di semplici percorsi in aula e sul quaderno utilizzando i comandi opportuni Giochi di orientamento riguardanti le coordinate spaziali | NUMERI |
| STRUMENTI | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Postazione multimediale Software didattico multimediale | <ul style="list-style-type: none"> Scatole, strisce, cartellini predisposti dall’insegnante Cartellone murale Farina | <ul style="list-style-type: none"> Abaco Regoli Macchina fotografica | |

METODOLOGIA

- **Didattica laboratoriale**

Si farà ricorso preferibilmente ad una **didattica laboratoriale** per una scuola che non si limita alla trasmissione dei saperi, ma diventa un luogo dove operare, un luogo di **esperienze concrete** dove si produce conoscenza e si sviluppa la **logica della scoperta**.

- **Gruppi di lavoro**

Le attività saranno spesso svolte per **piccoli gruppi di alunni** all'interno del gruppo classe per favorire da un lato **la personalizzazione** del lavoro scolastico, permettendo a ciascun alunno di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, dall'altro la capacità di **collaborare** (nel gruppo e tra i gruppi) per un obiettivo comune.

- **Costruttivismo**

Progettare un ambiente in cui gli alunni costruiscono la propria conoscenza lavorando insieme ed usando una molteplicità di strumenti comunicativi ed informativi (i nuovi **strumenti tecnologici** in particolare) significa creare un ambiente di **apprendimento costruttivista** nel quale si costruisce il sapere collaborando e cooperando

- **Cooperative learning**

All'interno del gruppo e tra i gruppi, l'impegno di alunni e docenti, finalizzato al raggiungimento di nuove **abilità e conoscenze** attraverso la **condivisione** del proprio lavoro, porterà a modalità di **apprendimento collaborativo** caratterizzato dai seguenti elementi:

- superamento della rigida distinzione dei ruoli tra insegnante/alunno
- il docente diventa un facilitatore dell'apprendimento
- superamento del modello trasmissivo della conoscenza
- il sapere si **costruisce** insieme in una **"comunità di apprendimento"**

TEMPI

DICEMBRE / GENNAIO / FEBBRAIO

Sottounità di apprendimento

GIOCHIAMO CON LE PAROLE 4: LE CONSONANTI C E G

IL TEMPO 2

GIOCHIAMO CON LE PAROLE 5: LE CONSONANTI Q E H

I PERCORSI

GIOCHIAMO CON LE PAROLE 6: NUOVI SUONI

NUMERI

CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

TEMPI

Ogni unità di apprendimento sarà divisa in più brevi unità di lavoro al termine delle quali verranno svolte prove di verifica per valutare le competenze maturate nelle diverse discipline coinvolte nell'unità.

PRESTAZIONI PER L'ACCERTAMENTO DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ✓ Scrivere e leggere semplici frasi nei tre caratteri
- ✓ Leggere e scrivere parole contenenti CHI/CHE-GHI/GHE-SC-GL-GN
- ✓ Conoscere giorni della settimana, mesi, stagioni individuando il precedente e il successivo
- ✓ Saper effettuare e rappresentare un semplice percorso
- ✓ Operare confronti tra insiemi
- ✓ Conoscere i numeri fino al 10
- ✓ Operare confronti tra numeri e regoli ($<$ $>$ $=$)

MODALITA' DI VERIFICA

- Per l'accertamento degli obiettivi di apprendimento delle diverse discipline:
 - osservazioni
 - esercitazioni orali
 - esercitazioni pratiche
 - esercitazioni scritte

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3

SO LEGGERE PER ESPRIMERMI E COMUNICARE

DATI IDENTIFICATIVI

TITOLO: SO LEGGERE PER ESPRIMERMI E COMUNICARE

ANNO SCOLASTICO: 2014/2015

DESTINATARI: alunni della classe I G (Indiveri)

DOCENTI IMPEGNATI NELL'UA: ins. Landi Elisabetta (italiano – storia – geografia – scienze- matematica – tecnologia - arte e immagine – religione – musica – educazione fisica)

ARTICOLAZIONE DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPETENZE IN USCITA

- Lo studente è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.
- Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
- Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e di esprimere le proprie idee.
- Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà
- Si orienta nello spazio e nel tempo
- usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione
- Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.
- Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
- In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.

TRAGUARDI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere curriculum con gli obiettivi di apprendimento numerati

MEDIAZIONE DIDATTICA E SCHEDE DI ESPANSIONE DISCIPLINARE

Gli obiettivi di apprendimento presenti nel curriculum vengono definiti in dettaglio nelle **schede di espansione disciplinare** in cui vengono esplicitate attività, contenuti, metodologia, strumenti messi in campo.

| ITALIANO - STORIA – SCIENZE - MUSICA – ARTE E IMMAGINE –RELIGIONE – ED FISICA | | |
|--|---|--|
| traguardi | Obiettivi di apprendimento | ATTIVITÀ |
| ST_B | ST_B1 | <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di situazioni di contemporaneità partendo da esperienze reali • Verbalizzazione orale e scritta di situazioni di contemporaneità • Costruzione della fabula del racconto di Alice • Verbalizzazione scritta della fabula • Costruzione di favole (disegno e brevi testi) relative a esperienze oggettiva e soggettive e verbalizzazione orale e scritta • Riconoscimento delle espressioni del volto umano • Disegni di momenti di tristezza, felicità, paura utilizzando i colori appropriati (caldi e freddi) • Individuazione degli elementi che connotano il vissuto • Produzione di unità espressive collettive • Produzione di unità espressive individuali • Lettura di semplici brani connotativi, individuazione del vissuto e dei dati usati • Lettura di semplici brani connotativi che descrivono personaggi • Produzione collettive di brevi unità espressive che connotano personaggi • Produzione di testi che connotano personaggi • Descrizione di semplici oggetti con lo schema descrittivo • Verbalizzazione orale e scritta • Osservazione di un elemento naturale • Descrizione e produzione dello schema descrittivo • Produzione del testo denotativo descrittivo • Osservazione di esseri viventi; produzione e verbalizzazioni di schemi con le relazioni logiche, spaziali e temporali scoperte • La Pasqua: lettura di brani della Bibbia • Realizzazione di una fiaba motoria realizzata abbinando parole, musiche e suoni adatti |
| | ST_B2 | |
| ST_C | ST_C2 | |
| ST_D | ST_D1 | |
| | ST_D2 | |
| IT_A | IT_A5 | |
| AI_A | AI_A1 | |
| AI_B | AI_B2 | |
| IT_B | IT_B1 | |
| | IT_B3 | |
| | IT_B5 | |
| IT_C | IT_C1 | |
| | IT_C2 | |
| | IT_C3 | |
| | IT_C4 | |
| IT_D | IT_D2 | |
| SC_A | SC_A1 | |
| SC_B | SC_B1 | |
| RE_A | RE_A2 | |
| RE_C | RE_C1 | |
| MU_A | MU_1 | |
| EF_B | EF_B1 | |
| | EF_B2 | |
| STRUMENTI | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Libri • Bibbia | <ul style="list-style-type: none"> • Elementi naturali | <ul style="list-style-type: none"> • Lettore CD e CD audio |

LEGGO E SCRIVO

ITALIANO - GEOGRAFIA - TECNOLOGIA E INFORMATICA – ED FISICA - MATEMATICA

| traguardi | Obiettivi di apprendimento | ATTIVITÀ | |
|---|---|---|-------------------------------|
| <p>IT_C IT_E</p> | <p>IT_C4 IT_B2 IT_E2 IT_E3 IT_C3</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di una macchina fotografica (cartoncino con un foro) per la comprensione dei segni di punteggiatura • Descrizione di scene diverse (punto) • Descrizione di un elenco di azioni (virgola) • Descrizione per quadri successivi (punto e virgola) • Uso di frasi pronte da tagliare per riconoscere il GS e il GP • Gioco di sostituzioni in frasi minime • Scrittura di parole con il raddoppiamento • Scrittura di parole con l’apostrofo • Scrittura di parole con l’accento • Individuazione degli articoli • Individuazione e classificazione dei nomi (animali, cose, persone) • Operare divisioni in sillabe di parole | I MEZZI LINGUISTICI |
| <p>GE_C GE_D GE_B TE_B/C</p> | <p>GE_C1 GE_C2 GE_D1 GE_B1 GE_B2 TE_B/C</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione dell’ambiente che circonda l’alunno • Rappresentazione grafica degli elementi dell’ambiente • Riconoscimento degli elementi naturali e artificiali; realizzazione di foto • Osservazione e descrizione di elementi naturali o artificiali • Produzione dello schema descrittivo e verbalizzazione orale • Riconoscimento e verbalizzazione di rapporti di causa-effetto in situazioni di vita reale • Individuazione di relazioni logiche e uso della freccia del perché - perciò e verbalizzazione nei due sensi • Uso della farina per ottenere impronte di oggetti • Riproduzione di impronte di oggetti • Riconoscimento di impronte di oggetti • Uso di simboli per rappresentare gli oggetti in pianta • Uso di simboli per riprodurre oggetti più grandi e per produrre prime semplici piantine • Uso di software didattico multimediale per la costruzione di una mappa e il completamento di una mappa con elementi mancanti “La casa del tempo e dello spazio- Costruiamo una mappa” (IONA SOFTWARE) | LO SPAZIO 2 |
| <p>MA_A TE_B/C MA_C</p> | <p>MA_A1 MA_A2 MA_A3 MA_A4 MA_A5 TE_B/C MA_C1 MA_C3</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Raggruppamenti in basi diverse • Rappresentazione di numeri in basi diverse • Rappresentazione di numeri in base 10 • Conoscenza dei numeri dal 10 al 20 • Esecuzione di addizioni come insieme unione • Esecuzione di addizioni con i regoli • Esecuzione di addizioni sulla linea dei numeri • Svolgimento di problemi con l’addizione • Esecuzione di sottrazioni con gli insiemi, con i regoli, sulla linea dei numeri • Svolgimento di problemi con la sottrazione • Uso di software didattico multimediale per l’addizione e la sottrazione (Ivana Sacchi) • Raccolta di dati e rappresentazione attraverso istogrammi | LE ADDIZIONI E LE SOTTRAZIONI |
| STRUMENTI | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Postazione multimediale | <ul style="list-style-type: none"> • Software didattico multimediale | <ul style="list-style-type: none"> • Abaco • Micromondi | |

METODOLOGIA

- **Didattica laboratoriale**

Si farà ricorso preferibilmente ad una **didattica laboratoriale** per una scuola che non si limita alla trasmissione dei saperi, ma diventa un luogo dove operare, un luogo di **esperienze concrete** dove si produce conoscenza e si sviluppa la **logica della scoperta**.

- **Gruppi di lavoro**

Le attività saranno spesso svolte per **piccoli gruppi di alunni** all'interno del gruppo classe per favorire da un lato **la personalizzazione** del lavoro scolastico, permettendo a ciascun alunno di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, dall'altro la capacità di **collaborare** (nel gruppo e tra i gruppi) per un obiettivo comune.

- **Costruttivismo**

Progettare un ambiente in cui gli alunni costruiscono la propria conoscenza lavorando insieme ed usando una molteplicità di strumenti comunicativi ed informativi (i nuovi **strumenti tecnologici** in particolare) significa creare un ambiente di **apprendimento costruttivista** nel quale si costruisce il sapere collaborando e cooperando

- **Cooperative learning**

All'interno del gruppo e tra i gruppi, l'impegno di alunni e docenti, finalizzato al raggiungimento di nuove **abilità e conoscenze** attraverso la **condivisione** del proprio lavoro, porterà a modalità di **apprendimento collaborativo** caratterizzato dai seguenti elementi:

- superamento della rigida distinzione dei ruoli tra insegnante/alunno
- il docente diventa un facilitatore dell'apprendimento
- superamento del modello trasmissivo della conoscenza
- il sapere si **costruisce** insieme in una **“comunità di apprendimento”**

TEMPI

MARZO / APRILE / MAGGIO

Sottounità di apprendimento

LEGGO E SCRIVO

I MEZZI LINGUISTICI

LO SPAZIO 2

LE ADDIZIONI E LE SOTTRAZIONI

CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

TEMPI

Ogni unità di apprendimento sarà divisa in più brevi unità di lavoro al termine delle quali verranno svolte prove di verifica per valutare le competenze maturate nelle diverse discipline coinvolte nell'unità.

PRESTAZIONI PER L'ACCERTAMENTO DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ✓ Leggere e scrivere parole con raddoppiamenti, accento, apostrofo
- ✓ Dividere in sillabe semplici parole
- ✓ Riconoscere e saper usare la punteggiatura
- ✓ Saper leggere e comprendere un testo letto.
- ✓ Riconoscere e costruire la fabula di semplici storie
- ✓ Produrre semplici favole
- ✓ Verbalizzare situazioni di contemporaneità
- ✓ Produrre semplici unità espressive.
- ✓ Saper riconoscere e descrivere le parti di un oggetto
- ✓ Riconoscere e verbalizzare relazioni di causa-effetto
- ✓ Riconoscere e usare i simboli in una mappa; riconoscere elementi naturali e artificiali
- ✓ Eseguire addizioni e sottrazioni con i regoli e sulla linea dei numeri
- ✓ Risolvere semplici problemi con addizione e sottrazione

MODALITA' DI VERIFICA

- Per l'accertamento degli obiettivi di apprendimento delle diverse discipline:
 - osservazioni
 - esercitazioni orali
 - esercitazioni pratiche
 - esercitazioni scritte