



## **Curricolo per la prima classe**

# **UNA SCUOLA ATTRAENTE**

**a.s. 2010/2011**  
**Ins. A. G. Landi**

### **INTRODUZIONE**

“Rendere l’apprendimento più attraente” è uno degli obiettivi definiti nel 2000 dal consiglio dei ministri dell’istruzione dei paesi membri dell’Unione europea. E’ un obiettivo che intendiamo assumere quale nucleo significativo del presente piano di studi. La scuola, dunque, come luogo della gioia, dell’interesse, dell’apertura all’altro, del sorriso, della crescita comune, nella quale la costruzione della conoscenza è motivazione interna. Alla base di una tale concezione di scuola c’è un senso antropologico di uomo-persona che respinge l’idea di un individuo che obbedisce ciecamente a leggi dettate dalla causalità lineare, ma intende l’uomo come persona, come sistema aperto agli altri, che stabilisce relazioni libere e vitali con ciò che lo circonda. Crescita comune, libertà, condivisione, relazione diventano altrettante parole che rendono significativo il percorso che stiamo per intraprendere, e che gli forniscono il giusto orizzonte di senso, altrimenti la scuola diventa il luogo della noia e della demotivazione, dei saperi astratti che passano indifferenti nelle menti degli allievi senza lasciare alcun segno, senza diventare seme di crescita e di trasformazione.

Altra fondamentale parola chiave è “consapevolezza”, in considerazione del fatto che le Indicazioni Nazionali delineano quali competenze l’alunno debba acquisire. Se la competenza può essere

definita come “la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e di metodo nella diverse situazioni della vita, in termini di responsabilità, autonomia, responsabilità, consapevolezza”, compito del presente piano di studio sarà di delineare un percorso *per imparare a guardare il mondo in modo consapevole*: consapevolezza delle relazioni logiche – spaziali – temporali che legano gli avvenimenti; consapevolezza del modo più opportuno per raccontare la realtà e l'immaginario attraverso i vari linguaggi che l'uomo ha a disposizione, consapevolezza delle diverse funzioni e strutture che il testo può assumere, nella più ampia consapevolezza del proprio cammino di crescita.

Si farà ampio uso di simbologie grafiche e di organizzatori anticipati che guidino gli alunni nel passaggio dalla realtà alla sua rappresentazione: il percorso sarà sempre dall'esperienza alle forme grafico-simboliche, alla relativa verbalizzazione.

Alle competenze, agli **obiettivi di apprendimento** e agli **obiettivi operativi** seguono **attività, mezzi e strumenti, metodologia e verifica**. (Le attività proposte per storia, geografia e scienze sono contenute nel libro di testo per la classe I “**Orsa Minore**” – Ed La Scuola)

Al fine di evitare la frammentazione dei saperi, gli obiettivi di apprendimento sono stati organizzati in **due unità di apprendimento**:

	<b>TITOLO</b>	<b>OBIETTIVO FORMATIVO</b>	<b>PERIODO</b>
<b>UA n.1</b>	Alla scoperta della nuova scuola	Saper descrivere le proprie sensazioni nella nuova scuola, utilizzando il linguaggio orale e delle immagini, accostandosi contemporaneamente e gradualmente alla lingua scritta. Saper osservare e descrivere la realtà utilizzando relazioni logiche / spaziali / temporali.	Primo quadrimestre
<b>UA n.2</b>	Alla scoperta del mondo dentro e fuori di me	Sapere identificare il vissuto relativo alle proprie esperienze ed esprimerlo attraverso il linguaggio delle immagini e la lingua scritta Saper osservare e descrivere la realtà utilizzando relazioni logiche / spaziali / temporali.	Secondo quadrimestre

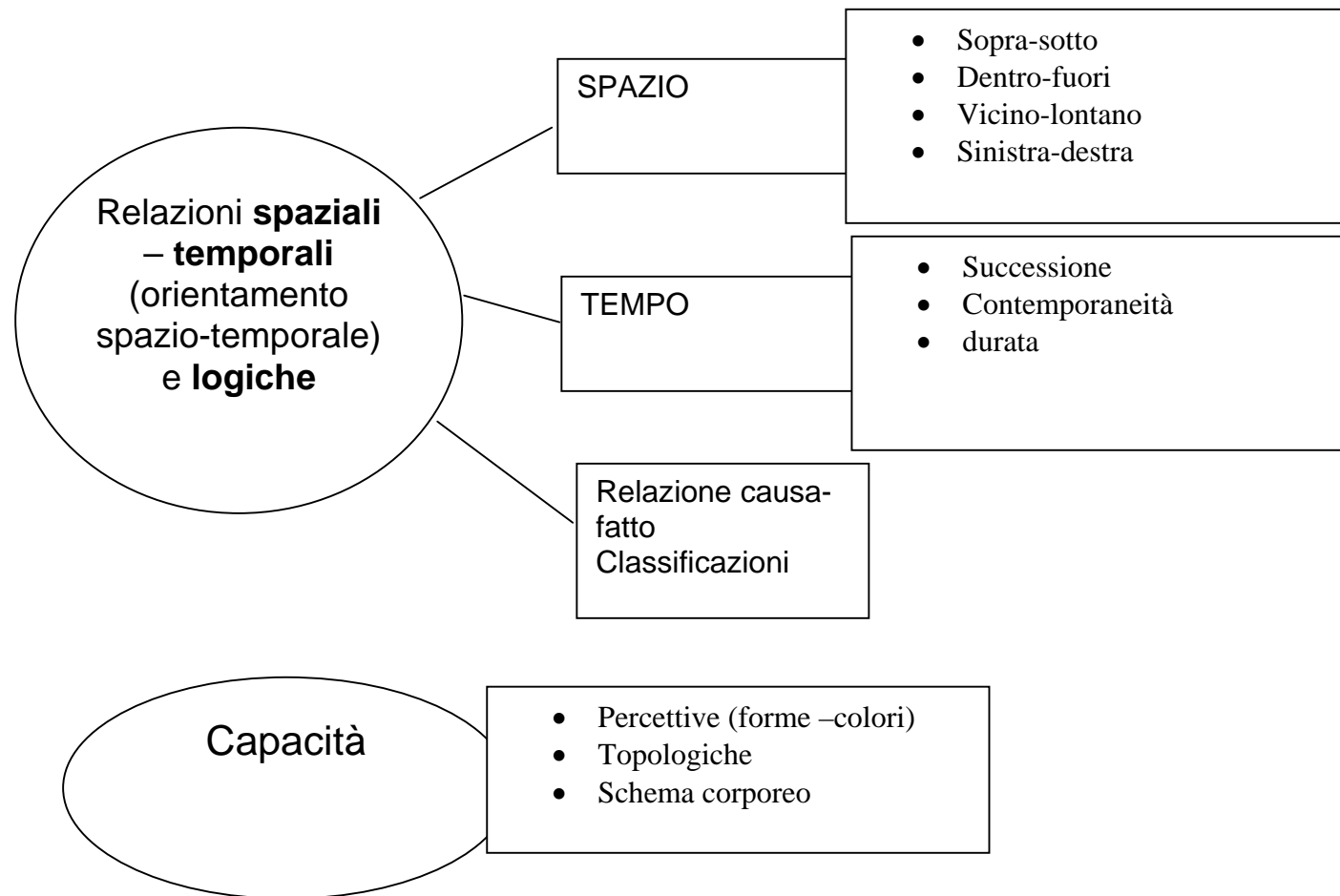
## DATI IDENTIFICATIVI

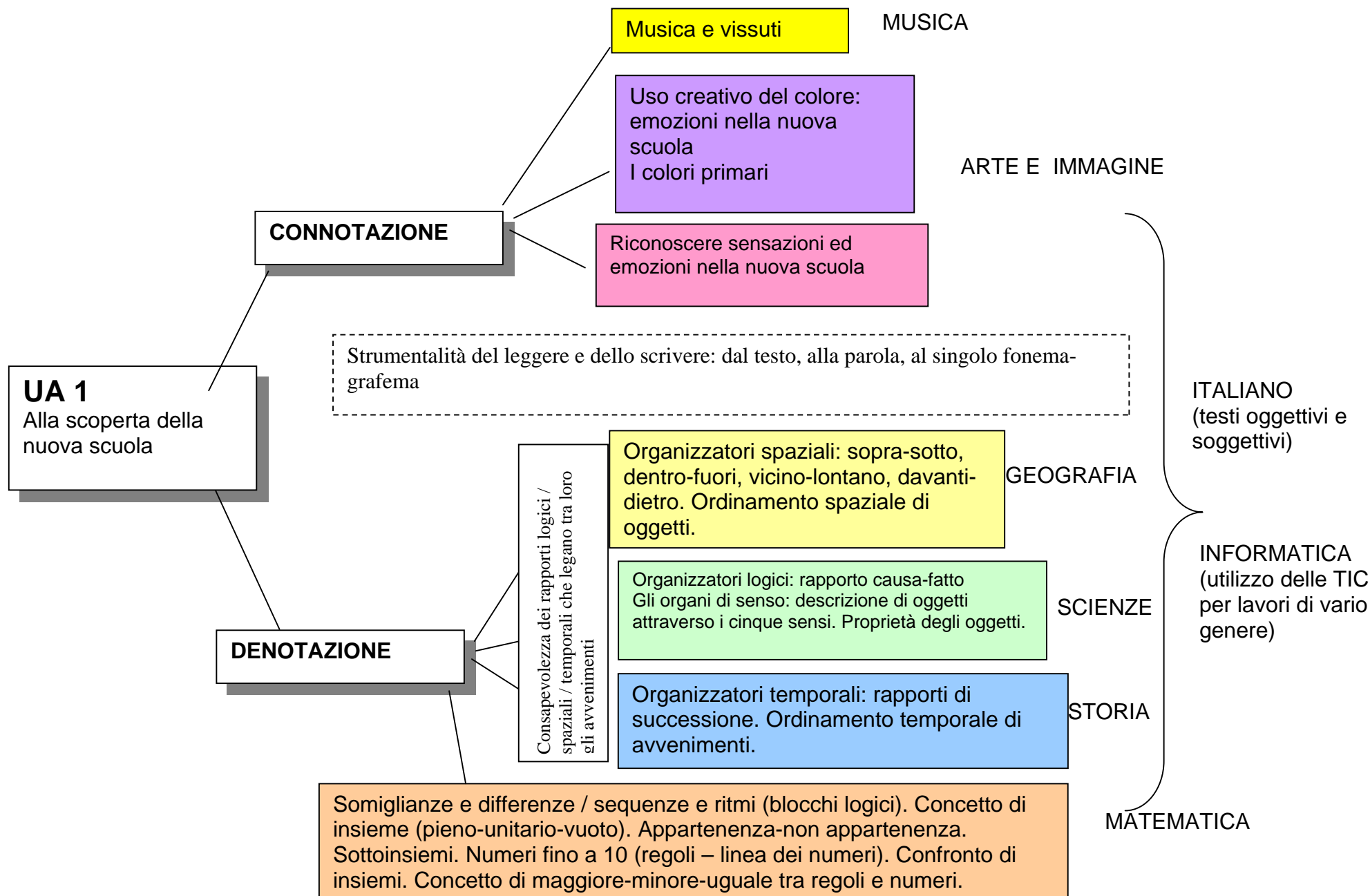
**ANNO SCOLASTICO:** 2010/2011

**DESTINATARI:** alunni della classe I

**DOCENTI :** ins. Giusi Landi (italiano – storia - geografia – scienze – tecnologia - arte e immagine – musica - matematica )

## PREREQUISITI





**AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA**

	<b>COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>
<b>ITALIANO</b>	<p>L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti (conversazione, discussione...) attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Comprende testi di tipo diverso.</p> <p>Legge brevi testi di vario genere.</p> <p>Produce testi (di invenzione, per lo studio, per comunicare) legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</p>	<p><b>A - Ascoltare e parlare</b>  A1 Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.  A2 Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.  A3 Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p><b>B – Leggere</b>  B1 Leggere brevi testi cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali.</p> <p><b>C - Scrivere</b>  C1 Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.</p>
<b>MUSICA</b>	<p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani strumentali e vocali.</p> <p>Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali.</p>	<p><b>A</b>  A1 Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.  A2 Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.</p>
<b>ARTE E IMMAGINE</b>	<p>L'alunno utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini.</p> <p>Utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, di materiali e di strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p>	<p><b>A - Percettivo visivi</b>  A1 Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.</p> <p><b>B - Leggere</b>  B1 Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini.</p> <p><b>C – Produrre</b>  C2 Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi</p>

## ITALIANO

Le scelte pedagogico-didattiche e metodologiche che sottendono le attività proposte nel presente piano di studi sono fatte nell'ottica di un insegnamento /apprendimento che

- è scientificamente fondato;
- si basa sui concetti e sulle relazioni tra concetti più che sulle nozioni (per questo l'uso di mappe);
- si fonda sull'imparare facendo (per questo le molte proposte di laboratorio) e sull'imparare ad imparare (per impostare sin da subito un metodo di studio che non sia solo quello di leggere e ripetere informazioni, anche in considerazione della sovrabbondanza e dell'obsolescenza dei contenuti che connota la nostra società)

In particolare, per quel che concerne l'italiano, non è più pensabile affidare la didattica della lingua italiana all'improvvisazione, a una serie di attività slegate tra loro, non accomunate da un'idea progettuale unitaria, scientificamente fondata che prenda in considerazione gli studi della linguistica, della semiologia, della socio-linguistica, nella consapevolezza che la scrittura è un atto sociale e che occorre considerare un concetto allargato e dinamico di testo, nel quale il lettore non ha una funzione passiva e la scrittura è un'attività di costruzione consapevole di scopi, funzioni e struttura della stessa.

A scrivere s'impara, dunque, non solamente nel senso tecnico del termine. Una volta che l'alunno ha acquisito, in prima classe, la strumentalità dello scrivere, inizia per lui il percorso più difficile e, se vogliamo, più affascinante e appassionante, quello di "imparare a scrivere". Imparare a scrivere testi diversi per struttura, funzionamento, scopo...

Occorre che chi scrive abbia ben chiaro perché e per chi scrive e si costruisca, innanzitutto, la struttura del testo che intende comporre. Non è pensabile che l'alunno inizi a scrivere senza avere prima delineato l'itinerario che intende seguire, il suo "progetto" di testo. E questa è una consapevolezza essenziale sin dall'inizio della prima classe. Qui si riporta in modo schematico cosa si intende per funzione e struttura del testo.

## LA FUNZIONE

Testo per chiarire la realtà (informare, riferire, spiegare, esporre...)	funzione <b>denotativa</b>
Testo per esprimere vissuti e raccontare l'immaginario	funzione <b>connotativa</b>
Testo per agire sugli altri e per fare	funzione <b>pragmatico- sociale</b>

## LA STRUTTURA

Strutturare dati nel tempo <i>(Se è presente solo il narrare si hanno i testi narrativi)</i>	<b>narrare</b>	
Strutturare dati nello spazio (spazio reale o figurato) <i>(Se è presente solo il descrivere si hanno i testi descrittivi)</i>	<b>descrivere</b>	
Strutturare dati secondo rapporti logici	<b>argomentare</b>	

La colonna a destra riporta la simbologia utilizzata: si tratta di mediatori didattici che permettono all'alunno di rappresentare graficamente le relazioni temporali, spaziali o logiche che legano i concetti presenti nel testo che si intende realizzare.

Nel corrente anno scolastico si imposteranno sin dall’inizio i testi in maniera corretta a seconda della loro struttura e funzione, utilizzando le simbologie sopra riportate. Il percorso sarà il seguente: dall’esperienza alla rappresentazione grafica, alla successiva verbalizzazione che all’inizio sarà effettuata in forma orale, e poi, via via che l’alunno diviene sempre più sicuro nell’utilizzo della lingua scritta, anche in forma scritta. Ciò permette di lavorare anche in funzione della formazione delle abilità di studio.

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A2 A3 B1 C1	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Letture e scrittura in lingua italiana:</b></li> <li>- Acquisire la strumentalità della lettura e della scrittura: dal testo alla frase, alla parola, al grafema / fonema.</li> <li>- Formulare e scrivere frasi che verbalizzino l'esperienza comune.</li> <li>- Individuare e riconoscere i grafemi e i fonemi</li> <li>- Corrispondenza tra fonema e grafema: conoscenza delle vocali</li> <li>- Corrispondenza tra fonema e grafema: conoscenza di alcune consonanti</li> <li>- Operare sintesi e analisi di semplici parole</li> </ul>	<p>Nel corrente anno scolastico l'apprendimento della lettura e della scrittura ruoterà attorno alla lettura del testo <b>"LA SCUOLA DELLE SORPRESE"</b> (Maria Vago – Il 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 fa esperienze davvero sorprendenti, tanto che, a casa, non viene creduta. Finché, al parco, la domenica...</p> <p>Agli alunni verrà data una scena rappresentante <b>l'ambiente</b> 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 dei vari <b>personaggi</b>. Anche immagini relative alle proprie esperienze nella nuova scuola troveranno posto nella scena.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Di volta in volta verrà isolata, nel contesto del brano letto, o partendo dalle esperienze degli alunni, <b>una frase significativa</b>, per una sua lettura globale. Es: ALICE VA A SCUOLA ALICE VEDE UN UFO .....</li> <li>• Ogni frase verrà poi <b>scomposta nelle parole</b> che la formano e si giocherà con le parole, componendo e ricomponendo la frase in vari modi.</li> <li>• Successivamente si isolerà una singola parola e la si <b>scomporrà nelle lettere</b> che la formano, <b>fermando l'attenzione sulla lettera iniziale</b> e con esercizi di analisi/sintesi della parola</li> </ul> <p>Es:</p> <pre>       ALICE  VA  A  SCUOLA                            [A] [L] [I] [C] [E]     </pre> <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>Si continuerà, così, con la <b>lettura del libro, utilizzando sempre lo stesso percorso didattico</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• isolare alcune frasi significative, per una loro lettura globale,</li> <li>• scomporre ogni frase nelle parole che la compongono</li> <li>• giocare con le parole: giochi di scomposizione ricomposizione delle parole</li> <li>• usare cartellini con la figura sul retro per aiutare nella a riconoscere le parole</li> <li>• giochi di analisi/sintesi di semplici parole</li> <li>• sistemare le parole e le frasi nelle scatole delle parole e delle frasi</li> </ul>





## ARTE E IMMAGINE

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 B1	Riconoscere alcuni elementi del linguaggio delle immagini: colori primari, la linea di terra, figura e sfondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere i colori primari</li> <li>• Riconoscere colori caldi e colori freddi</li> <li>• Distinguere la figura dallo sfondo</li> <li>• Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato</li> </ul>
C2	Esprimersi e raccontare utilizzando il linguaggio delle immagini con tecniche e strumenti diversi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dipingere con i colori a tempera oggetti rossi, gialli e blu presenti nell'ambiente</li> <li>• Usare creativamente il colore per esprimere vissuti</li> <li>• Utilizzare la linea di terra e di cielo e inserire elementi del paesaggio fisico (anche ricorrendo a software multimediali)</li> <li>• Rappresentazione grafica dell'autunno e dell'inverno</li> </ul>

## STRUMENTI

- Scatole, strisce, cartelloni,
- Postazione multimediale con collegamento Internet – Lavagna Interattiva Multimediale
- Software: Imparo a leggere e scrivere: le vocali (Betta e Giusi Landi) / Caccia alle vocali (Betta e Giusi Landi) con diploma finale di campione di caccia alle vocali che può essere stampato.
- Gnomi 2004 / ABC (IPRASE) /
- Schede, CD audio "Grammaticanto"
- Colori, cartoncini, cartelloni
- Fotocamera

## AREA STORICO-GEOGRAFICA

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
STORIA	Usa la linea del tempo, per collocare un fatto. Sa raccontare i fatti.	<b>A - Organizzazione delle informazioni</b> A1 Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.  A2 Riconoscere relazioni di successione in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.  <b>D - Produzione</b> D1 Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni
GEOGRAFIA	L'alunno si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici.	<b>A - Orientamento</b> A1 Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.).

Le attività di **storia, geografia, scienze**, utilizzando contenuti essenziali, mireranno alla costruzione graduale delle strutture concettuali più importanti dei vari ambiti disciplinari

Ci si propone di

- lavorare per concetti e relazioni di concetti (altrimenti lo studio è solo contenutismo, astrattismo, memorizzazione...)
- insegnare a imparare a studiare (“imparare ad imparare” in considerazione dell’attuale sovrabbondanza e obsolescenza dei contenuti)
- utilizzare il metodo euristico-laboratoriale (nella consapevolezza che “Imparare facendo” è il modo migliore di imparare)

## STORIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 A2 D1	<p>Saper riconoscere e usare gli organizzatori temporali (prima, dopo, infine, .....)</p> <p>Successione delle azioni e delle situazioni</p> <p>Collocare nel tempo fatti ed esperienze e riconoscere rapporti di successione esistenti tra loro</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegno di fatti ed esperienze in due momenti diversi</li> <li>• Ordinamento temporale dei disegni realizzati</li> <li>• Verbalizzazione (prima orale, poi scritta) delle situazioni, utilizzando i connettivi temporali</li> <li>• Costruzione di fabule (disegni e brevi testi) relative a esperienze oggettive e verbalizzazione orale e scritta.</li> <li>• Raccolta delle parole del tempo sul quaderno e in un cartellone murale</li> <li>• Ordinamento temporale della storia "La scuola delle sorprese"</li> <li>• Attività varie con la LIM</li> </ul>

## GEOGRAFIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1	<p>Saper riconoscere e usare gli organizzatori spaziali (sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano...)</p> <p>Riconoscere la posizione degli oggetti nello spazio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscimento di organizzatori spaziali nella realtà e su schede predisposte</li> <li>• Ordinamento spaziale di oggetti</li> <li>• Ordinamento spaziale della storia "La scuola delle sorprese"</li> <li>• Raccolta delle parole dello spazio sul quaderno e in un cartellone murale</li> <li>• Attività varie con la LIM</li> </ul>

## STRUMENTI

- Postazioni multimediali
- Lavagna Interattiva Multimediale
- Software: INTORNO - Sezione "Quando" - Sezione "Dove" (IPRASE) – I giochi di Elspet e Jos [www.impariamoascrivere.i](http://www.impariamoascrivere.i) → "Gioca con lo spazio e col tempo"
- Scatole, strisce, cartelloni,
- Schede,
- Colori, cartoncini, cartelloni
- Fotocamera

## AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
MATEMATICA	<p>Si muove con sicurezza tra i numeri naturali.</p> <p>Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.</p>	<p><b>A - Numeri</b>  A1 Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo entro il 9.  A2 Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 9.</p> <p><b>B - Spazio e figure</b>  B1 Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico.  B3 Riconoscere e denominare figure geometriche.</p> <p><b>C - Relazioni, misure, dati e previsioni</b>  C1 Classificare numeri, figure, oggetti in base a una proprietà.  C2 Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni.  C3 Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>
SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI	<p>L'alunno ha capacità operative, progettuali e manuali, che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni.</p> <p>Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza.</p> <p>Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, ma anche da solo, formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica, schematizza, identifica relazioni spazio/temporali, misura, utilizza concetti basati su semplici relazioni con altri concetti, argomenta, deduce, prospetta soluzioni e interpretazioni, prevede alternative, ne produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato.</p> <p>Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato.</p>	<p><b>A - Sperimentare con oggetti e materiali</b>  A1 Attraverso interazioni e manipolazioni individuare le qualità e le proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro.</p> <p><b>B - Osservare e sperimentare sul campo</b>  B1 Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante.</p>

TECNOLOGIA	<p>È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri</p>	<p><b>A - Esplorare il mondo fatto dall'uomo</b>  A1 Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.  A2 Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.  A3 Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>

## MATEMATICA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1	Saper riconoscere le quantità.	<p>Conoscenza delle quantità fino a 10  Uso di regoli  Scrittura di numeri  I numeri sulla linea dei numeri</p>
B1 B3	Saper riconoscere e classificare figure geometriche, individuando somiglianze e differenze. Operare classificazioni con i blocchi logici	<p>Descrizione e classificazione di forme geometriche, utilizzando i blocchi logici, individuando somiglianze e differenze a livello di forma, colore, spessore  Costruzione di ritmi e insiemi con i blocchi logici</p>
C1 C2 C3	Saper classificare oggetti, rappresentando graficamente la classificazione Costruire e definire insiemi	<p>Classificazione di elementi vari, naturali e artificiali  Individuazione della relazione di appartenenza, di insiemi e sottoinsiemi, insieme pieno, vuoto, insieme unitario.  Attività di confronto di insiemi (equipotenti – più o meno potenti). Concetto di minore, maggiore, uguale.</p>

**SCIENZE**

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 B1	Saper distinguere e riconoscere la funzione degli organi di senso Saper riconoscere le proprietà degli oggetti	Attività di osservazione e descrizione di oggetti attraverso i cinque sensi Individuazione della funzione degli organi di senso Individuazione della proprietà degli oggetti

**TECNOLOGIA**

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 A2	Osservare e analizzare gli oggetti d'uso comune classificandoli in base alla loro funzione Saper progettare e costruire	Osservazione e classificazione di oggetti  Costruzione di oggetti vari, cartelloni per le diverse attività scolastiche, biglietti d'auguri o semplici lavori per le festività
A3	Saper utilizzare giochi didattici, Internet, Micromondi.	Le attività di <b>informatica</b> saranno sempre in relazione alle <b>attività di italiano, storia, geografia, scienze, matematica</b> : si utilizzeranno <b>giochi didattici</b> (da <a href="http://www.vbscuola.it">www.vbscuola.it</a> e i Giochi di Elspet e Jos scaricabili da <a href="http://www.vbscuola.it">www.vbscuola.it</a> o da <a href="http://www.impariamoascrivere.it">www.impariamoascrivere.it</a> ). I <b>minisiti</b> del sito della scuola ( <a href="http://www.scuoladegasperi.it">www.scuoladegasperi.it</a> T) saranno usati per archiviare e documentare alcune attività significative. Si utilizzerà infine il software <b>Micromondi</b> per avvicinare gli alunni al linguaggio di programmazione Logo

	Conoscere le parti del PC	Le parti del PC: dispositivi di entrata e di uscita. Accendere e spegnere il PC.
--	---------------------------	---

## STRUMENTI

Regoli, blocchi logici, postazione multimediale, LIM, software didattico, fotocamera, lettore CD, cartoncini, scatole, strisce...

## 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, intendendo il laboratorio non solo come luogo fisico ma anche come **luogo mentale**, concettuale e procedurale, dove si adotta il metodo del “compito reale”.

Si farà uso delle **nuove tecnologie** che fungono da amplificatore delle capacità cognitive, espressive, comunicative. **In particolare si utilizzerà la LIM**, non per se stessa, ma per compiere un salto di qualità in considerazione del fatto che l'uso delle nuove tecnologie a scuola ha trasformato la relazione comunicativa tra insegnanti e studenti, modificando gli stili di apprendimento, le strategie formative, le metodologie educative. Le LIM possono, in effetti, introdurre un potenziale di innovazione profondo per la didattica e la comunicazione formativa.

### • 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**”

-



<b>TEMPI</b>
<i>PRIMO QUADRIMESTRE</i>

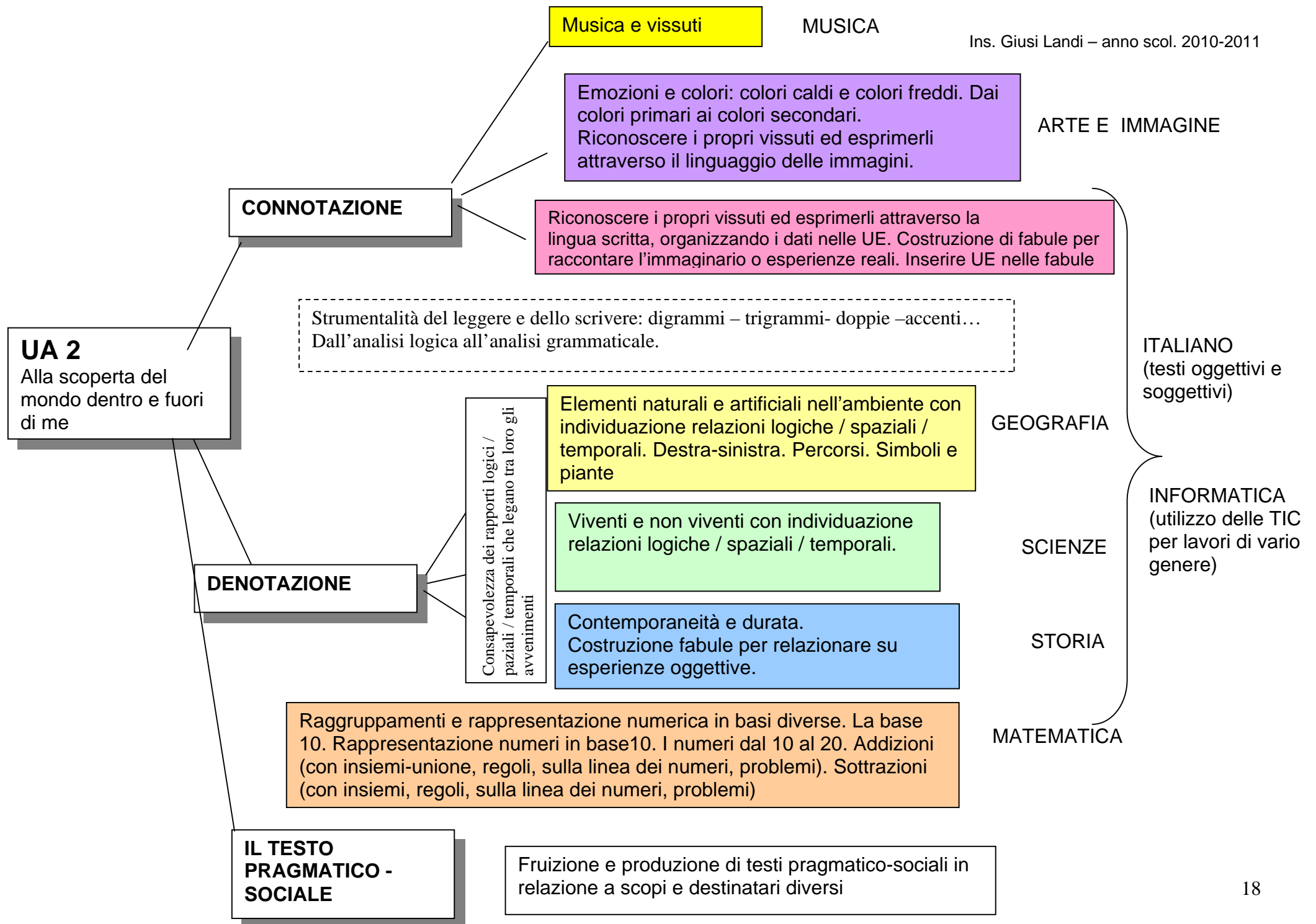
<b>CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI</b>
--------------------------------------

**PRESTAZIONI PER L'ACCERTAMENTO DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

- ✓ Operare analisi e sintesi di semplici parole; riconoscere e leggere vocali, consonanti, sillabe, semplici parole
- ✓ Completare testi con vocali o consonanti mancanti
- ✓ Ordinare disegni secondo la successione temporale
- ✓ Usare correttamente i connettivi PRIMA/DOPO/INFINE
- ✓ Usare correttamente i principali indicatori spaziali
- ✓ Operare classificazioni di oggetti naturali e artificiali
- ✓ Costruire e definire insiemi e sottoinsiemi
- ✓ Definire l'insieme vuoto e unitario
- ✓ Operare confronti tra insiemi
- ✓ Conoscere numeri entro il 9
- ✓ Confrontare numeri e regoli, individuando la relazione di maggiore, minore, uguale
- ✓ Conoscere gli organi di senso e le parti principali del proprio corpo

**MODALITA' DI VERIFICA**

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



## AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
ITALIANO	<p>L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti (conversazione, discussione...) attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Comprende testi di tipo diverso.</p> <p>Legge brevi testi di vario genere.</p> <p>Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio estrapolando dai testi scritti informazioni su un dato argomento utili per l'esposizione orale e la memorizzazione.</p> <p>Produce testi (di invenzione, per lo studio, per comunicare) legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</p> <p>Svolge attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice o si scrive.</p>	<p><b>A - Ascoltare e parlare</b>  A1 Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.  A2 Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</p> <p>A3 Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p><b>B – Leggere</b>  B1 Leggere brevi testi cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali.</p> <p><b>C - Scrivere</b>  C1 Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.</p> <p><b>D - Riflettere sulla lingua</b>  D1 Compiere semplici osservazioni sui testi per rilevarne alcune regolarità.</p>
MUSICA	<p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani strumentali e vocali.</p> <p>Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali.</p>	<p><b>A</b>  A1 Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.</p> <p>A2 Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.</p>

<b>ARTE E IMMAGINE</b>	<p>L'alunno utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini.</p> <p>Utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, di materiali e di strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p>	<p><b>A - Percettivo visivi</b> A1 Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.</p> <p><b>B - Leggere</b> B1 Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini.</p> <p><b>C – Produrre</b> C2 Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi</p>
----------------------------	---	---

## ITALIANO

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
<b>D1 C1</b>	<p><b>MEZZI LINGUISTICI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scrittura in lingua italiana, rispettando le convenzioni di scrittura conosciute: digrammi e trigrammi (chi – che – ghi – ghe - gn – gli – sci – sce- mb-mp) – accento, doppie, apostrofo, uso dell'h, divisione in sillabe.</li> </ul> <p>Leggere con sempre maggiore correttezza e rapidità.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La funzione dei segni di punteggiatura: punto, virgola, punto interrogativo ed esclamativo.</li> </ul>	<p>Introduzione dei vari digrammi e trigrammi, partendo da situazioni significative e rappresentazioni grafiche. Utilizzo di apposite schede.</p> <p>Scrittura di parole con le varie difficoltà ortografiche: ricorso a strategie didattiche diverse che utilizzano la forma del gioco per agevolarne la comprensione e l'utilizzo.</p> <p>La punteggiatura.</p> <p>Il punto: rappresentazione di una scena con vari elementi attraverso il disegno, i timbrini o incollando immagini ritagliate dai giornali. Verbalizzazione di ogni elemento separando con il punto. Gioco della macchina fotografica: un foglio con un foro al centro. Ogni azione o elemento viene "fotografato". Nel momento della verbalizzazione il clic della macchinetta e la durata tra un clic e l'altro è rappresentato con il punto.</p> <p>La virgola: gioco della macchina fotografica. Un foglio con un foro al centro. Ogni azione o elemento viene "fotografato". Nel momento della verbalizzazione il clic della macchinetta e la durata (minore della precedente) tra un clic e l'altro è rappresentato con la virgola</p> <p>Il punto interrogativo ed esclamativo per connotare</p>

<p>A1 A2 A3 B1 C1</p> <p>A3 C1</p>	<p>Saper riflettere sulla lingua: primi approcci all'analisi logica e grammaticale</p> <p><b>LA LINGUA IN FUNZIONE DENOTATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere in un testo e usare gli indicatori logici, spaziali, temporali</li> <li>• Saper rendere graficamente i rapporti scoperti tra i dati di un semplice testo denotativo: produrre schemi usando gli indicatori logici, spaziali, temporali</li> <li>• Saper produrre semplici verbalizzazioni coerenti ai dati e ai rapporti individuati</li> </ul> <p><b>LA LINGUA IN FUNZIONE CONNOTATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicazione orale e lettura: leggere e raccontare con espressione vissuti riguardanti le proprie ed altrui esperienze.</li> <li>• Riconoscere e usare i dati in semplici testi connotativi e riconoscere il vissuto</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo il criterio della successione temporale: utilizzo della linea del tempo per rappresentare graficamente racconti, fiabe ed esperienze personali</li> <li>• Narrare brevi esperienze personali e racconti fantastici seguendo la linea del tempo</li> <li>• Leggere e comprendere brevi testi narrativi - connotativi</li> <li>• Leggere, comprendere e memorizzare semplici</li> </ul>	<p>Riconoscimento di soggetto, predicato ed espansioni utilizzando il gioco del trenino e l'omino della frase.</p> <p>Uso di frasi pronte da tagliare per il riconoscimento del gruppo del soggetto e del gruppo del predicato</p> <p>Riconoscimento e classificazione di articoli (determinativi e indeterminativi) e nomi (di cosa, persona, animale).</p> <p>Attività con la LIM.</p> <p>Partendo da esperienze concrete, passare a una loro rappresentazione grafica, utilizzando simbologie opportune che rappresentino graficamente le relazioni logiche / spaziali / temporali che legano tra loro gli eventi: tutto ciò servirà da base per sviluppare le abilità di studio, in modo da abituare gli alunni a non studiare per nozioni, ma per concetti e relazione di concetti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere consapevole dei vissuti</li> <li>• Riconoscimento delle espressioni del volto umano</li> <li>• Disegno di un momento di tristezza, felicità, paura, usando opportunamente immagini e colori</li> <li>• Individuazione degli elementi che connotano il vissuto: ogni elemento del disegno viene trasformato in un dato all'interno di una unità espressiva</li> <li>• Produzione di UE collettive e individuali</li> <li>• Verbalizzazione: passare dall'unità espressiva al testo</li> <li>• Lettura di semplici brani connotativi, individuazione del vissuto e dei dati relativi anche in relazione ai vari organi di senso</li> <li>• Utilizzo dei dati raccolti per raccontare una esperienza personale</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione di fabule relative a esperienze oggettive e soggettive (disegno e brevi testi)</li> <li>• Inserimento di unità espressive nelle fabule relative a esperienze soggettive (ciò permetterà di strutturare graficamente i due livelli del racconto: tale lavoro verrà approfondito nei successivi anni scolastici)</li> </ul>
--	--	--

	poesie tratte dalla letteratura per l'infanzia.  <b>LA LINGUA IN FUNZIONE PRAGMATICO-SOCIALE</b>	Fruizione e produzione di testi pragmatico-sociali in relazione a scopi e destinatari diversi
--	--	---

## MUSICA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper usare voce e strumenti per creare e improvvisare situazioni sonore</li> </ul>	Filastrocche, favole, racconti: inserire suoni opportuni in un racconto Suoni naturali e suoni artificiali Canti e filastrocche per i mezzi linguistici: le vocali, le consonanti, le doppie, l'accento...
A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usare il linguaggio musicale per esprimere vissuti</li> </ul>	... e per esprimere vissuti (es. Pierino e il lupo) Ascolto del brano "Pierino e il lupo": individuazione dei vissuti espressi nei vari momenti

## ARTE E IMMAGINE

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 B1	Riconoscere alcuni elementi del linguaggio delle immagini: colori primari, la linea di terra, figura e sfondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere i colori secondari: dai colori primari ai colori secondari</li> <li>Riconoscere colori caldi e colori freddi</li> </ul>
C2	Esprimersi e raccontare utilizzando il linguaggio delle immagini con tecniche e strumenti diversi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disegnare e colorare esprimendo vissuti (momenti di tristezza, felicità, paura), utilizzando nel modo opportuno colori caldi e freddi.</li> <li>Usare creativamente il colore per esprimere vissuti</li> <li>Rappresentazione grafica della primavera e dell'estate</li> <li>Utilizzo di Paint e Micromondi per disegnare e colorare, rendendo nel modo più efficace possibile il relativo vissuto</li> </ul>

## AREA STORICO-GEOGRAFICA

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
STORIA	<p>Usa la linea del tempo per collocare un fatto. Sa raccontare i fatti.</p>	<p><b>A - Organizzazione delle informazioni</b>  A1 Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.  A2 Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p><b>D - Produzione</b>  D1 Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni</p>
GEOGRAFIA	<p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici</p> <p>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.</p> <p>.</p>	<p><b>C - Linguaggio della geo-graficità</b>  C1 Rappresentare oggetti, ambienti noti e percorsi esperiti nello spazio circostante.</p> <p><b>D - Paesaggio</b>  D1 Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.</p>

## STORIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 A2 D1	<p>Contemporaneità delle azioni e delle situazioni</p> <p>Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata (i momenti della giornata, i giorni della settimana, i mesi dell'anno, le stagioni). Riconoscere la ciclicità e la successione delle azioni in racconti e fenomeni naturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contemporaneità delle situazioni, partendo da esperienze reali; utilizzo di uno schema che permetta di rappresentare graficamente la contemporaneità.</li> <li>Verbalizzazione orale e scritta di situazioni di contemporaneità</li> <li>Riconoscimento di rapporti temporali tra gli eventi: realizzazione di favole. Verbalizzazione</li> <li>Ordinamento di giorni, mesi, stagioni, anche utilizzando giochi didattici (SD INTORNO - Sezione "Quando" - IPRASE)</li> <li>Costruzione del "trenino della settimana e dei mesi"</li> <li>Costruzione del "cerchio delle stagioni"</li> </ul>

## GEOGRAFIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
D1	<p>Elementi costitutivi dello spazio vissuto: relazioni e rappresentazioni</p> <p>Analizzare uno spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprirne gli elementi caratterizzanti e collegarli tra loro con semplici relazioni spaziali e logiche.</p>	<p><b>Osservazione dell'ambiente e individuazione delle relazioni opportune</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentazione grafica degli elementi dell'ambiente</li> <li>• Riconoscimento degli elementi naturali e artificiali; realizzazione di foto</li> <li>• Riconoscimento e verbalizzazione dei rapporti spaziali. Produzione dello schema descrittivo e verbalizzazione orale</li> <li>• Riconoscimento e verbalizzazione di rapporti di causa-effetto in situazione di vita reale e per individuare le relazioni logiche nell'esplorazione dell'ambiente. Utilizzo della freccia del perché-perciò e verbalizzazione nei due sensi.</li> </ul>
C1	<p>Riconoscere e usare correttamente simboli di oggetti partendo dalle impronte, per realizzare o leggere piantine.</p>	<p><b>Rappresentare oggetti:</b></p> <p>Osservazione e descrizione di oggetti presenti nell'ambiente  Rappresentazione grafica di alcuni elementi  Riproduzione di impronte degli oggetti più piccoli, utilizzando la farina.  Riconoscimento di impronte.</p> <p><b>Rappresentare ambienti:</b></p> <p>Uso di simboli per riprodurre oggetti più grandi e per produrre le prime semplici piantine  Rappresentazione grafica della piantina dell'aula  Costruzione in cartoncino della pianta dell'aula</p>



	Eseguire e rappresentare percorsi.	<b>Rappresentare percorsi</b> Individuazione di destra e sinistra. Costruzione del braccialetto della destra/sinistra e giochi vari. Esecuzioni di percorsi nello spazio e sul quaderno Rappresentare graficamente in pianta spazi percorsi. Esecuzione di percorsi con il software Micromondi, impartendo i comandi opportuni alla tartaruga.
--	------------------------------------	--

## AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
MATEMATICA	<p>Si muove con sicurezza nel calcolo con i numeri naturali.</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti a un unico ambito) mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento seguito.</p>	<p><b>A - Numeri</b>  A1 Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo entro il 20.  A2 Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 20, con la consapevolezza del valore delle cifre in relazione alla loro posizione; confrontarli e ordinarli sulla retta.  A3 Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali entro il 20.</p> <p>A4 Riconoscere semplici situazioni problematiche nell'esperienza quotidiana</p> <p><b>C - Relazioni, misure, dati e previsioni</b>  C3 Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>
SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI	<p>L'alunno ha capacità operative, progettuali e manuali, che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni.</p> <p>Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza.</p> <p>Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, ma anche da solo, formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica, schematizza, identifica relazioni</p>	<p><b>B - Osservare e sperimentare sul campo</b>  B1 Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante..  B3 Riconoscere la diversità dei viventi.</p> <p><b>C - L'uomo, i viventi e l'ambiente</b>  C1 Percepire la presenza degli organi interni del proprio corpo.  C2 Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.</p>

	<p>spazio/temporali, misura, utilizza concetti basati su semplici relazioni con altri concetti, argomenta, deduce, prospetta soluzioni e interpretazioni, prevede alternative, ne produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato.</p> <p>Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato.</p>	
TECNOLOGIA	<p>È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<p><b>A - Esplorare il mondo fatto dall'uomo</b>  A1 Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.  A2 Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.    A3 Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>

## MATEMATICA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 A2	Saper riconoscere le quantità.	Raggruppamenti in basi diverse. Rappresentazione di numeri in basi diverse. Rappresentazione di numeri in base 10. Conoscenza delle quantità fino a 20. Uso dell'abaco. I numeri sulla linea dei numeri
A3	Saper compiere addizioni e sottrazioni entro il 20	Esecuzione di addizioni come insieme unione, con i regoli, sulla linea dei numeri Esecuzione di sottrazioni con gli insiemi, con i regoli, sulla linea dei numeri
A4	Saper risolvere situazioni problematiche	Svolgimento di problemi con l'addizione e con la sottrazione
C3	Saper usare grafici, tabelle, schemi.. per rappresentare i dati	Raccolta di dati e rappresentazione attraverso istogrammi (sul quaderno e con la LIM)

## SCIENZE

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
B1 B3  C1  C2	Riconoscere esseri viventi e non viventi, individuando relazioni che legano tra loro gli esseri viventi e i non viventi.  Il proprio corpo.  Il mondo e le trasformazioni dell'uomo	I viventi e i non viventi: classificazione e caratteristiche. Rappresentazione grafica.  Riconoscere le parti principali del proprio corpo  Osservazione della realtà circostante. Rappresentazione grafica. Uso di simbologie opportune (legami logici / spaziali / temporali) per rappresentare le relazioni individuate nelle realtà.

## TECNOLOGIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 A2   A3	Osservare e analizzare gli oggetti d'uso comune classificandoli in base alla loro funzione Saper progettare e costruire  Saper utilizzare giochi didattici, Internet, Micromondi e applicativi di uso comune quale Word.	Osservazione e classificazione di oggetti  Costruzione di oggetti vari, cartelloni per le diverse attività scolastiche, biglietti d'auguri o semplici lavori per le festività  Uso di giochi didattici per le diverse discipline Micromondi per far muovere oggetti secondo direzioni volute. Utilizzo di Word: scrivere, formattare un testo, uso di forme, inserimento immagini.

## MEZZI E STRUMENTI

Postazioni multimediali con collegamento ad Internet – Software didattico. Lavagna Interattiva Multimediale. Fotocamera. Lettore CD. Schede.

## 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, intendendo il laboratorio non solo come luogo fisico ma anche come **luogo mentale**, concettuale e procedurale, dove si adotta il metodo del “compito reale”.

Si farà uso delle **nuove tecnologie** che fungono da amplificatore delle capacità cognitive, espressive, comunicative. **In particolare si utilizzerà la LIM**, non per se stessa, ma per compiere un salto di qualità in considerazione del fatto che l'uso delle nuove tecnologie a scuola ha trasformato la relazione comunicativa tra insegnanti e studenti, modificando gli stili di apprendimento, le strategie formative, le metodologie educative. Le LIM possono, in effetti, introdurre un potenziale di innovazione profondo per la didattica e la comunicazione formativa.

- **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

*SECONDO QUADRIMESTRE*

## CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

### PRESTAZIONI PER L'ACCERTAMENTO DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ✓ Scrivere e leggere parole contenenti difficoltà ortografiche
- ✓ Dividere in sillabe semplici parole
- ✓ Riconoscere e saper usare la punteggiatura
- ✓ Scrivere e leggere semplici testi
- ✓ Produrre semplici unità espressive e verbalizzare
- ✓ Verbalizzare situazioni di contemporaneità
- ✓ Produrre semplici favole relative alla propria esperienza e verbalizzare
- ✓ Riconoscere e costruire la favola di semplici storie
- ✓ Inserire una favola in un'unità espressiva e verbalizzare
- ✓ Riconoscere e descrivere parti di un oggetto, usando lo schema descrittivo
- ✓ Riconoscere e verbalizzare relazioni causa effetto
- ✓ Conoscere i giorni della settimana, le stagioni, i mesi, individuando il precedente e il successivo
- ✓ Completare schemi semivuoti per il riconoscimento di relazioni logiche, spaziali, temporali
- ✓ Riconoscere e usare simboli in una pianta.
- ✓ Sapere effettuare e rappresentare un semplice percorso
- ✓ Riconoscere elementi naturali e artificiali
- ✓ Conoscere i numeri fino a 20
- ✓ Operare confronti tra numeri e regoli
- ✓ Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20 sulla linea dei numeri e con i regoli
- ✓ Risolvere semplici problemi con addizioni e sottrazioni
- ✓ Riconoscere viventi e non viventi

### MODALITA' DI VERIFICA

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

*Ins. G. Landi*