

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE E UNITÀ DIDATTICHE

Nella didattica per competenze, in cui le discipline permettono di sviluppare contenuti e processi di apprendimento incentrati sull'alunno che costruisce la sua conoscenza, è prioritario tenere in considerazione:

- le situazioni di apprendimento in cui gli alunni sono parte attiva nell'elaborazione, nella presa di decisioni e nel controllo degli esiti e del processo di apprendimento;
- la valorizzazione e l'uso delle situazioni reali favorevoli all'introduzione di nuovi argomenti partendo da problemi che dovranno essere risolti anche in modalità diversa;
- il lavoro di gruppo o cooperativo per la co-costruzione sociale della conoscenza;
- il gruppo di lavoro centrato su compiti autentici o compiti di realtà;
- l'uso sistematico di rubriche valutative.

Mario Castoldi, riprendendo Michele Pellerey, definisce la competenza come "capacità di far fronte a un compito, o a un insieme di compiti, riuscendo a mettere in moto e a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo" (Pellerey, 2004).

Il concetto di COMPETENZA nel dibattito attuale sull'apprendimento.

- La capacità di far fronte a un compito, o a un insieme di compiti, come ambito di manifestazione del comportamento competente, il quale presuppone l'utilizzazione del proprio sapere per fronteggiare situazioni problematiche ed evidenzia la dimensione operativa sottesa al concetto di competenza e il suo indissolubile legame con l'azione.
- La messa in moto e l'orchestrazione delle proprie risorse interne, che segnala la natura olistica della competenza, non riducibile alla sola dimensione cognitiva, ma estesa anche alle componenti motivazionali, attribuzionali, socio-emotive, metacognitive. La manifestazione di un comportamento competente richiede al soggetto di mettere in gioco tutto sé stesso, mobilitando l'insieme delle risorse personali di cui dispone.
- L'utilizzo delle risorse esterne in funzione del compito da affrontare e la loro integrazione con le risorse interne, intendendo per risorse esterne sia gli altri soggetti implicati sia gli strumenti e i mezzi a disposizione sia le potenzialità presenti nell'ambiente fisico e culturale in cui si svolge l'azione. Ciò sottolinea il valore situato della competenza e la prospettiva ecologica all'interno della quale comprenderne il significato e il valore.

*"Un ruolo strategico essenziale svolge l'acquisizione di efficaci competenze comunicative nella lingua italiana che non è responsabilità del solo insegnante di italiano ma è compito condiviso da tutti gli insegnanti, ciascuno per la propria area o disciplina, al fine di curare in ogni campo una precisa espressione scritta e orale."*¹

A partire dalla Scuola dell'Infanzia, nella Scuola Primaria e nella Scuola Secondaria di Primo Grado l'attività didattica è orientata alla qualità dell'apprendimento di ciascun alunno e non a una sequenza lineare, e necessariamente incompleta, di contenuti disciplinari.

Tutti i docenti, in collaborazione sinergica, promuovono attività significative nelle quali gli strumenti e i metodi caratteristici delle discipline si confrontano e si intrecciano tra loro, evitando trattazioni di argomenti distanti

¹ Da Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e primo ciclo d'istruzione.

dall'esperienza e frammentati in nozioni da memorizzare.

Le discipline, così come noi le conosciamo, sono state storicamente separate l'una dall'altra da confini convenzionali che non hanno alcun riscontro con l'unitarietà tipica dei processi di apprendimento. Ogni persona, a scuola come nella vita, impara infatti attingendo liberamente dalla sua esperienza, dalle conoscenze o dalle discipline, elaborandole con un'attività continua e autonoma.

Oggi, inoltre, le stesse fondamenta delle discipline sono caratterizzate da un'intrinseca complessità e da vaste aree di connessione che rendono improponibili rigide separazioni: le stesse, al contrario, sembrano essere tra loro in "osmosi".

Nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione, le discipline non sono aggregate in aree precostituite per non favorire un'affinità più intensa tra alcune rispetto ad altre, volendo rafforzare così trasversalità e interconnessioni più ampie e assicurare l'unitarietà del loro insegnamento. Sul piano organizzativo e didattico, la definizione di aree o di assi funzionali all'ottimale utilizzazione delle risorse è comunque rimessa all'autonoma valutazione di ogni scuola.

Nelle Unità di Apprendimento sono stati inseriti i livelli di padronanza che consentiranno di valutare in modalità crescente (facendo riferimento all'O.M. n. 172 del 4 dicembre 2020) l'acquisizione da parte degli alunni delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

COMPETENZE TRASVERSALI

EDUCAZIONE CIVICA (pagg. 2-33)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza imprenditoriale			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Valutare le informazioni desunte dai testi. • Valutare il proprio lavoro e prendere decisioni basandosi sulle possibili alternative. • Portare a termine compiti e iniziative assunti in modo responsabile. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni a problemi di esperienza quotidiana. • Adottare strategie di problem solving. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere le proprie opinioni rispetto a un vissuto. • Motivare e sostenere le proprie scelte con semplici spiegazioni. • Proporre giochi e semplici attività. • Cooperare con i pari e con gli adulti nel lavoro. • Cooperare nel gioco. • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita: famiglia, scuola, gioco... • Individuare semplici situazioni problematiche e formulare ipotesi di soluzione. • Verbalizzare le fasi di un'attività eseguita. • Affrontare nuove situazioni ed esperienze in modo controllato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della conversazione. • I ruoli e la loro funzione. • L'ordine cronologico e sequenziale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di esperienze. • Conversazioni guidate. • Circle time/ brainstorming. • Riflessioni personali e di gruppo. • Letture scelte. • Giochi di gruppo e di squadra. • Giochi di ruolo. • Riconoscimento di ambienti che costituiscono uno spazio noto e loro funzioni. • Individuazione di situazioni problematiche. • Formulazione di ipotesi. • Problem solving. • Riconoscimento di situazioni possibili, impossibili, probabili. • Verbalizzazione di un'attività eseguita rispettando l'ordine temporale.
LIVELLI DI PADRONANZA			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a affronta e svolge semplici compiti con l'aiuto dell'insegnante.	L'alunno/a svolge o risolve compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità principali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; pianifica e organizza progetti anche in gruppo e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza in materia di cittadinanza			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. • Comprendere e rispettare le regole per la convivenza sociale. • Riflettere sui valori della convivenza. • Acquisire la consapevolezza che ognuno può intervenire sulla realtà apportando contributi personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole del vivere in comune e rispettarle. • Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. • Individuare le regole presenti nelle piccole comunità (famiglia, scuola, paese, gruppo sportivo). • Adottare comportamenti adeguati e di autocontrollo anche di fronte a insuccessi. • Adottare comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza in generale. • Esprimere il proprio punto di vista confrontandosi con i pari. • Collaborare al lavoro collettivo secondo obiettivi condivisi. • Esercitare responsabilmente il proprio ruolo. • Proporre strategie per migliorare la partecipazione collettiva. • Prestare aiuto ai compagni e altre persone in difficoltà. • Rispettare l'ambiente e gli animali. • Aver cura del proprio e altrui materiale e delle cose e oggetti comuni. • Confrontare e rispettare usi, costumi, tradizioni, stili di vita propri e di altre culture. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di gruppo, comunità. • Significato di diritti, doveri, responsabilità, libertà. • Significato di regola comune. • Significato di rispetto e tolleranza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di esperienze. • Conversazioni guidate. • Riflessioni comuni e personali. • Letture dedicate. • Ascolto di canzoni. • Drammatizzazioni. • Giochi di squadra, giochi di ruolo.
LIVELLI DI PADRONANZA			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a svolge compiti semplici in situazioni note solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare le informazioni. • Individuare le relazioni e i collegamenti presenti nei testi. • Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti. • Individuare, scegliere ed utilizzare varie fonti e varie modalità di informazione per organizzare il proprio apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a domande su un testo e su immagini in sequenza. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti, anche su sollecitazione, tra informazioni contenute in testi ascoltati o letti. • Risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana, utilizzando le informazioni possedute. • Organizzare le informazioni, con la guida dell'insegnante, applicando semplici strategie. • Individuare le informazioni esplicite di un testo ascoltato o letto. • Completare semplici tabelle. • Produrre un semplice testo a partire dalle sequenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di memorizzazione. • Semplici tabelle. • Semplici strategie di organizzazione del proprio lavoro a scuola e a casa. • Semplici strategie di risoluzione di problemi quotidiani. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di storie. • Ascolto di indicazioni. • Conversazioni guidate. • Osservazione di immagini e verbalizzazione con l'uso degli indicatori spaziali. • Riordino di sequenze rispettando la successione temporale. • Verbalizzazione con l'uso degli indicatori prima\ dopo\ infine. • Individuazione e collocazione di elementi all'interno di un reticolo. • Rappresentazione di percorsi. • Problem solving. • Organizzazione delle informazioni raccolte attraverso il completamento di semplici tabelle e la costruzione di diagrammi. • Produzione orale o scritta di racconti di esperienze personali utilizzando gli indicatori spazio-temporali. • Uso di un lessico adeguato alle varie situazioni.
LIVELLI DI PADRONANZA			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a svolge o risolve compiti semplici in situazioni note solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a svolge o risolve compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.	Il computer e i suoi usi. Mouse. Tastiera. Icane di Paint e di Word, giochi ed esercizi.	Conversazioni guidate e schede per conoscere le varie parti del computer. Uso del mouse e della tastiera da soli e in gruppo. Apertura e chiusura dei programmi. Scrittura di semplici parole e brevi frasi. Scrittura di numeri. Produzione di disegni utilizzando il programma Paint. Uso degli strumenti di disegno e della tavolozza dei colori. Giochi interattivi.
LIVELLI DI PADRONANZA			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a, se guidato, utilizza le componenti conosciute del computer.	L'alunno/a svolge compiti semplici utilizzando il computer, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a utilizza adeguatamente il computer, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a utilizza autonomamente e in modo personalizzato il computer, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità.

Grazie all'uso del Libro Digitale Raffaello, l'alunno sarà in grado di usare il computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative.



**LIBRO DIGITALE CON
IL RAFFAELLO PLAYER**

Risorse digitali

Contenuti e strumenti di condivisione, per la lezione in classe e a casa

Alta leggibilità

Testo modificabile, dizionario integrato, servizio traduzione

Audiobook

Audiolibro integrale curato da speaker professionisti



Attivazione di risorse e strumenti tramite smartphone o tablet

ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

La competenza alfabetica funzionale è la capacità di esprimere e interpretare fatti, concetti, pensieri, sentimenti, opinioni in modalità sia scritta che orale (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita quotidiana e tempo libero.

Traguardi di sviluppo di competenza in riferimento alle INDICAZIONI NAZIONALI del 2012
<p>Padroneggia gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti</p> <p>Legge, comprende e interpreta testi scritti di vario tipo</p> <p>Produce testi di vario tipo</p> <p>Riflette sulla lingua e sulle regole di funzionamento</p>

UDA 1: LE VOCALI

Metodo: pagg. 2-29

Quaderno delle grafie: pagg. 2-16

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 2-19, pagg. 32-33

Letture: pagg. 4-5

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>Inferire significati da immagini singole o sequenziali</p> <p>Ascoltare e riferire il contenuto di un breve brano</p> <p>Avviarsi alla lettura (con supporto di immagini) e approcciarsi alla scrittura</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Grafo-motricità - Attività neuro-motorie in palestra - Ascolto di letture fatte dall'insegnante - Conversazioni guidate - Canzoni: ripetizione e memorizzazione - Ricostruzione di una storia con le carte - Individuazione parola-chiave - Individuazione fonema presentato all'interno della parola - Lettura di semplici parole con il supporto dell'immagine - Riconoscimento di parole/non parole - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>)

COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
Ascoltare semplici testi cogliendo il senso globale per raccontare in modo comprensibile a chi ascolta. Raccontare semplici storie personali e rispettare l'ordine cronologico. Ricostruire verbalmente le fasi di una semplice esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. Distinguere le parole dalle non parole. Leggere con il supporto dell'immagine semplici parole. Ricopiare grafemi e parole.		Lessico per la gestione di semplici comunicazioni e per il racconto di esperienze personali. Vocali e semplici parole. Grafia corretta. Concetti topologici e orientamento al verso. Riproduzione di semplici parole. Riconoscimento di grafemi, sillabe, parole.	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici e riconosce le vocali.	L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali, di saper applicare basilari regole e procedure apprese, riconosce e scrive vocali, riconosce alcune semplici parole.	L'alunno/a svolge compiti problemi in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite, riconosce e scrive vocali e parole.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; riconosce e scrive in autonomia vocali e parole.

UDA 2: LE CARTE DEL MARE – M P B L N R

Metodo: pagg. 34-71

Quaderno delle grafie: pagg. 17-22

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 34-35

Lecture: pagg. 6-11

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Ascoltare e riferire il contenuto di un breve brano Avviarsi alla lettura (con supporto di immagini) e approcciarsi alla scrittura di sillabe e semplici parole
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di letture fatte dall'insegnante - Conversazioni guidate - Canzoni: ripetizione e memorizzazione - Ricostruzione di una storia con le carte

- Individuazione parola-chiave
- Individuazione fonema presentato all'interno della parola
- Lettura di semplici parole con il supporto dell'immagine
- Scrivere sillabe dirette e inverse
- Letture di rinforzo sui suoni R/L, M/N, B/P
- Giochi con le carte delle lettere e parole
- Giochi con sillabe, parole e frasi
- Verifiche in itinere (*Sono competente?*)

COSA VERIFICARE

ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Ascoltare semplici testi cogliendo il senso globale per raccontare in modo comprensibile a chi ascolta.</p> <p>Raccontare semplici storie personali e rispettare l'ordine cronologico.</p> <p>Ricostruire, distinguere e saper riprodurre fonemi e grafemi corrispondenti alle consonanti M P B L N R anche all'interno di parole.</p> <p>Rinforzare le abilità grafo-motorie.</p> <p>Ampliare il lessico.</p>	<p>Discriminazione dei fonemi presentati e produzione all'interno della parola o nella sillaba.</p> <p>Scrittura corretta di parole.</p> <p>Lettura di sillabe e semplici parole.</p> <p>Lettura di semplici frasi e testi.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
<p>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici e riconosce e scrive alcune semplici parole.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali, di saper applicare basilari regole e procedure apprese, riconosce e scrive semplici parole.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti problemi in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite, riconosce e scrive parole, legge e scrive frasi semplici.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; legge e scrive in autonomia parole e semplici frasi.</p>

UDA 3: LE CARTE DEL PRATO – T F V D S Z

Metodo: pagg. 72-109

Quaderno delle grafie: pagg. 23-28

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 36-37

Letture: pagg. 12-19

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
<p>Avviarsi a una lettura e scrittura più autonoma attraverso il potenziamento di più funzioni (motorie, percettive, mnestiche, simboliche, linguistiche, grafo motorie, logiche)</p> <p>Rispondere oralmente e in modo adeguato a semplici domande</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di letture fatte dall'insegnante - Conversazioni guidate - Canzoni: ripetizione e memorizzazione - Ricostruzione di una storia con le carte - Individuazione parola-chiave - Riconoscimento e utilizzo di nuovi fonemi all'interno della parola - Lettura autonoma di semplici storie - Scrivere parole conosciute e semplici frasi - Letture di rinforzo sui suoni V/F, T/D, S/Z - Giochi con le carte delle lettere e parole per costruire storie da verbalizzare e scrivere - Brevi racconti orali - Attività sull'autunno (Arte e Immagine) - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 			
COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
<p>Ascoltare semplici testi e saperli raccontare.</p> <p>Raccontare, rispettando l'ordine cronologico, aspetti di vita scolastica e quotidiana.</p> <p>Scrivere brevi frasi.</p>		<p>Discriminazione dei fonemi presentati e produzione scritta.</p> <p>Scrittura corretta di parole e semplici frasi.</p> <p>Lettura di enunciati e brevi testi.</p> <p>Lessico adeguato alle varie situazioni.</p>	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
<p>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici e riconosce e scrive alcune semplici parole.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali, di saper applicare basilari regole e procedure apprese, riconosce e scrive semplici parole.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti problemi in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite, riconosce e scrive parole, legge e scrive frasi semplici.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; legge e scrive in autonomia parole e semplici frasi.</p>

UDA 4: LE CARTE DEL BOSCO – H/CA-CO-CU/CE-CI/CHE-CHI/GA-GO- GU/GE-GI/GHE-GHI/ CIA-CIO-CIU/GIA-GIO-GIU/Q J K W X Y/ORTOGRAFIA

Metodo: pagg. 110-159

Quaderno delle grafie: pagg. 29-33

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 38-39

Letture: pagg. 36-39

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<p>Avviarsi a una lettura e scrittura più autonoma attraverso il potenziamento di più funzioni (motorie, percettive, mnestiche, simboliche, linguistiche, grafo motorie, logiche)</p> <p>Approcciarsi allo stampato minuscolo e al corsivo (nel testo dei quattro caratteri è già stato avviato da subito)</p> <p>Rispondere oralmente e in modo adeguato a semplici domande</p>	
ATTIVITÀ PROPOSTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di letture - Conversazioni guidate - Canzoni: ripetizione e memorizzazione - Individuazione parola-chiave - Riconoscimento e utilizzo di nuovi suoni all'interno della parola - Lettura autonoma di semplici storie - Scrivere parole conosciute e semplici frasi - Letture di rinforzo sui suoni simili - Giochi con le carte delle lettere e parole per costruire storie da verbalizzare e scrivere - Brevi racconti orali - Attività sull'inverno (Arte e Immagine) - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 	
COSA VERIFICARE	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare la lettura strumentale.</p> <p>Leggere testi di diverse tipologie cogliendo l'argomento di cui si parla.</p> <p>Saper raccontare rispettando l'ordine cronologico.</p> <p>Scrivere e leggere suoni complessi.</p> <p>Ampliare il lessico.</p> <p>Utilizzare in modo appropriato le parole apprese.</p>	<p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici conversazioni.</p> <p>Grafia corretta di parole nei diversi caratteri.</p> <p>Ortografia corretta di parole anche con suoni complessi.</p> <p>Elementi di base delle funzioni della frase.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici, scrive alcune semplici parole, legge semplici frasi.	L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali, di saper applicare basilari regole e procedure apprese, scrive e legge frasi.	L'alunno/a svolge compiti problemi in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite, scrive frasi e legge testi.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; legge e scrive in autonomia frasi e testi.

UDA 5: DENTRO DI ME

Letture: pagg. 20-35

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<p>Leggere e comprendere testi dimostrando di aver acquisito la competenza tecnica della lettura (lettura strumentale)</p> <p>Comunicare il proprio pensiero con brevi frasi scritte dimostrando di aver acquisito la competenza tecnica della scrittura</p> <p>Comprendere nuovi significati e usare nuove parole ed espressioni</p>	
ATTIVITÀ PROPOSTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate - Gioco e imparo - Spazi creativi - Comprensione guidata del testo - Riordino sequenziale del racconto - Raccontare di sé stessi - Sono bravo a leggere - Scrivere semplici pensieri - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 	
COSA VERIFICARE	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare la lettura strumentale.</p> <p>Leggere testi di diverse tipologie cogliendo l'argomento di cui si parla.</p> <p>Saper raccontare rispettando l'ordine cronologico.</p> <p>Scrivere e leggere suoni complessi.</p> <p>Ampliare il lessico.</p> <p>Saper scrivere semplici frasi.</p>	<p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici conversazioni in contesti formali e informali.</p> <p>Conoscere gli elementi base per scrivere semplici frasi e saper rispondere a semplici domande.</p> <p>Conoscere le principali convenzioni ortografiche e i principali segni di punteggiatura.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, legge semplici frasi e risponde a domande guidate.	L'alunno/a legge frasi e brevi testi e risponde a semplici domande.	L'alunno/a legge brevi testi e risponde alle domande.	L'alunno/a legge testi e risponde alle domande in modo personalizzato.

UDA 6: IO IN FAMIGLIA

Letture: pagg. 42-65

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
Leggere e comprendere testi dimostrando di aver acquisito la competenza tecnica della lettura (lettura strumentale) Comprendere nuovi significati e usare parole ed espressioni nuove Leggere nei diversi caratteri	
ATTIVITÀ PROPOSTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate - Ascolto e leggo - Gioco e imparo - Spazi creativi - Comprensione guidata del testo - Riordino sequenziale del racconto - Raccontare di sé stessi - Sono bravo a leggere - Scrivere semplici pensieri - Educazione in gioco - Laboratorio Arte e Immagine: <i>L'albero in primavera</i> - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 	
COSA VERIFICARE	
ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare la lettura strumentale. Leggere testi di diverse tipologie cogliendo l'argomento di cui si parla. Saper raccontare rispettando l'ordine cronologico. Ampliare il lessico. Saper scrivere semplici frasi.	Lessico fondamentale per la gestione di semplici conversazioni in contesti formali e informali. Conoscere gli elementi base per scrivere semplici frasi e saper rispondere a semplici domande. Conoscere le principali convenzioni ortografiche e i principali segni di punteggiatura.

LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, legge semplici frasi e risponde a domande guidate. Esegue semplici compiti con l'aiuto dell'adulto.	L'alunno/a legge frasi e brevi testi e risponde a semplici domande. Esegue semplici compiti.	L'alunno/a legge brevi testi e risponde alle domande. Esegue compiti in modo autonomo.	L'alunno/a legge testi e risponde alle domande in modo personalizzato. Esegue compiti in modo autonomo e personale.

UDA 7: AVVENTURE ED EMOZIONI

Letture: pagg. 66-83

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
Leggere e comprendere testi dimostrando di aver acquisito la competenza tecnica della lettura (lettura strumentale) Comprendere nuovi significati e usare parole ed espressioni nuove Leggere nei diversi caratteri	
ATTIVITÀ PROPOSTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate - Ascolto e leggo - Gioco e imparo - Spazi creativi - Comprensione guidata del testo - Riordino sequenziale del racconto - Raccontare di sé stessi - Sono bravo a leggere - Scrivere semplici pensieri - Educazione in gioco - Laboratorio del disegno - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 	
COSA VERIFICARE	
ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare la lettura strumentale. Leggere testi di diverse tipologie cogliendo l'argomento di cui si parla. Saper raccontare rispettando l'ordine cronologico. Ampliare il lessico. Saper scrivere semplici frasi.	Lessico fondamentale per la gestione di semplici conversazioni in contesti formali e informali. Conoscere gli elementi base per scrivere semplici frasi e saper rispondere a semplici domande. Conoscere le principali convenzioni ortografiche e i principali segni di punteggiatura.

LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, legge semplici frasi e risponde a domande guidate. Esegue semplici compiti con l'aiuto dell'adulto.	L'alunno/a legge frasi e brevi testi e risponde a semplici domande. Esegue semplici compiti.	L'alunno/a legge brevi testi e risponde alle domande. Esegue compiti in modo autonomo.	L'alunno/a legge testi e risponde alle domande in modo personalizzato. Esegue compiti in modo autonomo e personale.

UDA 8: VOLO CON LA FANTASIA

Letture: pagg. 84-108

Quaderno delle grafie: pagg. 94-96

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
Leggere e comprendere testi dimostrando di aver acquisito la competenza tecnica della lettura (lettura strumentale) Comprendere nuovi significati e usare parole ed espressioni nuove Avviarsi a piccole descrizioni	
ATTIVITÀ PROPOSTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate - Ascolto e leggo - Gioco e imparo - Spazi creativi - Comprensione guidata del testo - Riordino sequenziale del racconto - Raccontare di sé stessi - Sono bravo a leggere - Scrivere semplici pensieri - Educazione in gioco - Laboratorio del disegno - Laboratorio Arte e Immagine: <i>L'albero in estate</i> - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 	
COSA VERIFICARE	
ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare la lettura strumentale. Leggere testi di diverse tipologie cogliendo l'argomento di cui si parla. Saper scrivere nei diversi caratteri brevi descrizioni.	Lessico fondamentale per la gestione di semplici conversazioni in contesti formali e informali. Conoscere gli elementi base per scrivere semplici frasi e saper rispondere a semplici domande. Conoscere le principali convenzioni ortografiche e i principali segni di punteggiatura.

LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, legge semplici frasi e risponde a domande guidate. Esegue semplici compiti con l'aiuto dell'adulto.	L'alunno/a legge frasi e brevi testi e risponde a semplici domande. Esegue semplici descrizioni guidate	L'alunno/a legge brevi testi e risponde alle domande. Esegue descrizioni in modo autonomo.	L'alunno/a legge testi e risponde alle domande in modo personalizzato. Esegue descrizioni in modo autonomo e personale.

DISCIPLINE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'attenzione viene posta sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (logico e spaziale), di simbolizzazione (segni delle operazioni, maggiore-minore-uguale, ecc.) e di presentazione (formule, modelli, grafici, carte).

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità di usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

La competenza tecnologica prende avvio dallo studio e l'esercizio della tecnologia che favorisce e stimola la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale. È importante che la cultura tecnica faccia maturare negli alunni una pratica tecnologica etica e responsabile, lontana da inopportuni riduzionismi o specialismi e attenta alla condizione umana nella sua interezza e complessità.

La tecnologia e l'ingegneria si occupano degli interventi e delle trasformazioni che gli esseri umani operano nei confronti dell'ambiente per garantirsi la sopravvivenza e, più in generale, per la soddisfazione dei propri bisogni. Rientrano nel campo di studio della tecnologia i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi – materiali e immateriali – che l'essere umano progetta, realizza e usa per gestire o risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita.

Le competenze in campo scientifico e tecnologico comportano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino anche nell'ottica della cittadinanza e sostenibilità.

PREREQUISITI: PRIMI GIORNI DI SCUOLA

Discipline: pagg. 4-11

Mega esercizi: pagg. 2-5

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 2-31

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati Individuare analogie e differenze attraverso il confronto Classificare figure e oggetti in base a una o più proprietà Individuare e collocare una persona o un oggetto nello spazio Descrivere e interpretare il funzionamento di alcune parti del corpo
ATTIVITÀ PROPOSTE
- Conversazioni guidate - Canzoni - Attività in aula e in palestra

<ul style="list-style-type: none"> - Classificare figure e oggetti in base a una proprietà - Discriminazione visiva - Collegamento dei sensi agli organi corrispondenti - Associazione di elementi/quantità - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 			
COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
<p>Osservare immagini, raccontare e fare semplici ipotesi. Collocare nello spazio una persona, un oggetto. Individuare somiglianze e differenze. Associare un simbolo a una quantità. Seriare e classificare.</p>		<p>Analisi di immagini e discriminazione degli elementi. Concetti topologici e spaziali. Caratteristiche di alcuni elementi.</p>	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
<p>L'alunno/a svolge compiti semplici solo se opportunamente guidato.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p>

MATEMATICA

UDA 1: I NUMERI

Discipline: pagg. 12-99

Mega esercizi: pagg. 6-57

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 2-3, 40-42

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)
Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>Contare oggetti o eventi, in senso progressivo e regressivo</p> <p>Riconoscere i vari contesti di uso del numero partendo dal proprio vissuto</p> <p>Leggere e scrivere i numeri naturali fino a 20, con consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione</p> <p>Confrontare e ordinare numeri anche confrontandoli sulla linea dei numeri</p> <p>Eseguire calcoli mentali</p> <p>Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali e conoscerne il significato (addizioni e sottrazioni)</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Lettura, scrittura e rappresentazione dei numeri da 0 a 5 - Confronto di quantità e numeri da 0 a 5 - Lettura, scrittura e rappresentazione dei numeri da 5 a 10 - Riordino dei numeri in modo crescente e decrescente - Individuazione del precedente e del successivo - Lettura e scrittura dei numeri ordinali - Numeri cardinali - Conoscenza dell'addizione in situazioni reali e con l'uso di strumenti e materiali - Conoscenza della sottrazione in situazioni reali e con l'uso di strumenti e materiali - Acquisizione delle coppie additive del 10 - Approccio alle prime strategie di calcolo mentale - Comprensione che addizione e sottrazione sono operazioni inverse - Comprensione del concetto di decina in situazioni reali e con l'uso di strumenti - Lettura e scrittura dei numeri fino a 20 - Primo approccio ai numeri oltre il 20 - Esecuzione di addizioni e sottrazioni entro il 20 - Laboratorio: <i>Gioco e imparo</i> - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>)

COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Contare in senso progressivo e regressivo. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale. Confrontare e ordinare quantità. Rappresentare i numeri sulla retta. Eseguire mentalmente e per scritto semplici addizioni e sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 e verbalizzare le procedure di calcolo.		Numeri e numerazione. Concetti temporali di successione: (prima, dopo, precedente, successivo). Seriazioni e ordinamenti. Serie e ritmi. Raggruppamenti.	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva autonomamente mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità ma anche nelle strategie di calcolo.

UDA 2: I PROBLEMI

Discipline: pagg. 100-113

Mega esercizi: pagg. 58-64

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)
Riesce a risolvere facili problemi
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Riconoscere e analizzare una situazione problematica in diversi contesti (linguistici, matematici, iconografici e reali) Porre attenzione al lessico Ricavare informazioni utili dal testo o da un'immagine e saperle interpretare Elaborare una strategia risolutiva Comprendere e risolvere semplici problemi con addizioni e sottrazioni

ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Analisi di situazioni problematiche di tipo aritmetico e non, con scelta di strategie risolutive adeguate - Ricerca e individuazione degli elementi caratterizzanti un problema matematico - Problemi risolvibili con addizioni e sottrazioni - Laboratorio: <i>Gioco e imparo</i> - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 			
COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
Individuare una situazione problematica anche reale. Utilizzare i primi elementi del pensiero razionale. Comprendere il lessico del problema.		Saper riconoscere e isolare una situazione problematica (reale o aritmetica). Riconoscere la richiesta e le informazioni che servono per risolvere la situazione problematica. Saper rappresentare e risolvere una situazione problematica: simbolicamente, con materiale, disegno e operazioni note (addizioni e sottrazioni).	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a risolve una situazione problematica solo se guidato dall'adulto.	L'alunno/a individua e risolve una semplice situazione problematica attraverso domande-stimolo.	L'alunno/a individua e risolve una situazione problematica autonomamente mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a individua e risolve una situazione problematica in modo personale mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

UDA 3: SPAZIO E FIGURE

Discipline: pagg. 114-120

Mega esercizi: pagg. 68-69

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 2-26, 43-44

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche Trova la procedura più adeguata al contesto in uso
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico usando termini adeguati Eseguire un percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno Rappresentare e descrivere un semplice percorso sul piano reticolato

Riconoscere alcune delle principali figure dello spazio, del piano e le linee Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Esplorazione della realtà per il riconoscimento di figure solide e piane - Individuazione di confini e regioni - Discriminazione di vari tipi di linee - Individuazione della posizione di elementi sul piano cartesiano - Percorsi e coding - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 			
COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
Percepire la propria posizione nello spazio a partire dal proprio corpo attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni utilizzando il linguaggio specifico. Eseguire un semplice percorso. Rappresentare un percorso sul reticolo. Riconoscere figure geometriche piane.		Concetti spaziali e topologici. Figure e forme. Simboli, mappe e percorsi.	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a riconosce e disegna una figura geometrica e si muove nel reticolo conosciuto solo se guidato dall'adulto.	L'alunno/a riconosce e disegna una figura geometrica e si muove in semplici reticoli.	L'alunno/a riconosce una figura geometrica tra altre e la disegna autonomamente, si muove nei reticoli mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a riconosce una figura geometrica tra altre e la disegna autonomamente, si muove nei reticoli anche non noti in modo personale mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

UDA 4: RELAZIONI, MISURA, DATI E PREVISIONI

Discipline: pagg. 121-129

Mega esercizi: pagg. 70-80

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 46-47

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)
Confronta dati e misure

Rappresenta relazioni e dati in situazioni significative Utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
Analizzare, descrivere e confrontare oggetti Raggruppare elementi in base a una proprietà Raccogliere dati attraverso un'indagine o un'inchiesta e rappresentarli Ordinare elementi in base a una determinata grandezza			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Comprensione delle relazioni con l'uso di frecce e diagrammi - Introduzione alla conoscenza delle misure di peso, capacità, lunghezza e valore - Realizzazione di semplici indagini statistiche, raccolta dati e tabulazione/registrazione nella tabella di frequenza e istogramma - Semplici giochi con l'euro - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 			
COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà. Indicare i criteri che sono stati usati per realizzare semplici classificazioni e ordinamenti assegnati. Leggere e rappresentare relazioni e dati relativi a esperienze concrete con diagrammi, schemi e tabelle. Misurare grandezze utilizzando unità arbitrarie.		Raggruppamenti. Seriazioni e ordinamenti. Indagini semplici e registrazioni statistiche. Strumenti e tecniche di misura. Elementi essenziali del linguaggio della probabilità.	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a classifica numeri, figure, oggetti in base a una proprietà solo se guidato dall'adulto. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle solo se aiutato.	L'alunno/a classifica numeri, figure, oggetti in base a una proprietà. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle.	L'alunno/a classifica numeri, figure, oggetti in base a una proprietà. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a classifica numeri, figure, oggetti in base a una proprietà autonomamente. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle in modo personale mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

SCIENZE

UDA 1: I CINQUE SENSI

Discipline: pagg. 156-161

Gioco e imparo con il corpo: pag. 48

Quaderno delle grafie: pag. 94

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)	
<p>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede accadere</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<p>Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo</p>	
ATTIVITÀ PROPOSTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e individuazione delle parti del corpo - Conoscenza dei 5 sensi: organi e funzioni - Associazione tra organi di senso e relative percezioni - Semplici esperimenti con l'utilizzo dei sensi - I sensi degli animali - Laboratorio: <i>Gioco e imparo</i> - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 	
COSA VERIFICARE	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi il mondo circostante.</p> <p>Porre domande su cose e natura.</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</p> <p>Elaborare previsioni e ipotesi.</p> <p>Utilizzare un lessico appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.</p>	<p>Discriminazione di oggetti e ambienti mediante l'impiego sistematico e differenziato dei cinque sensi.</p> <p>Descrizione, con un linguaggio appropriato, di un oggetto utilizzando i cinque sensi.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a riconosce gli organi e le funzioni dei cinque sensi solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a riconosce gli organi e le funzioni dei cinque sensi mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a riconosce gli organi e le funzioni dei cinque sensi mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a riconosce gli organi e le funzioni dei cinque sensi mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.

UDA 2: GLI ESSERI VIVENTI

Discipline: pagg. 162-168

Letture: pagg. 92-99

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)	
<p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede accadere Individua nei fenomeni somiglianze e differenze</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<p>Elaborare una prima classificazione di elementi non viventi ed esseri viventi Classificare vegetali e animali in modo semplice Individuare la struttura di oggetti semplici e riconoscerne funzioni e modi d'uso</p>	
ATTIVITÀ PROPOSTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Individuazione e differenze tra elementi non viventi ed esseri viventi - Scoperta e descrizione del ciclo vitale degli esseri viventi - Esplorazione e riconoscimento delle parti principali della pianta - Laboratorio <i>Di disegno</i> - Tecnologia - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 	
COSA VERIFICARE	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Porre domande su cose e natura. Distinguere gli elementi non viventi dagli esseri viventi. Individuare somiglianze e differenze nella struttura e nelle caratteristiche di differenti organismi animali e vegetali. Utilizzare semplici materiali conoscendone la funzione.</p>	<p>Discriminazione tra elementi non viventi ed esseri viventi. Il ciclo vitale degli esseri viventi. Le parti principali della pianta. Classificazione degli animali in base a movimento e alimentazione. Funzione di alcuni semplici materiali.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a riconosce gli elementi non viventi e gli esseri viventi solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a riconosce e distingue gli elementi non viventi e gli esseri viventi mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a riconosce e distingue gli elementi non viventi e gli esseri viventi mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a riconosce e distingue gli elementi non viventi e gli esseri viventi mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: Competenza in materia di cittadinanza; Competenza imprenditoriale

Nell'ultima classificazione delle competenze (Raccomandazioni del Consiglio europeo del 22 maggio 2018), è evidente una forte connessione, molto più articolata di quella presente nella prima classificazione, tra le varie aree, compresa quella storico-geografica.

La **competenza in materia di cittadinanza** avvia alla conoscenza di concetti e fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura. Inoltre indirizza allo sviluppo di un pensiero critico relativamente le vicende contemporanee nonché all'interpretazione dei principali eventi della storia locale e nazionale, europea e mondiale, degli obiettivi, dei valori e delle politiche dei movimenti sociali e politici oltre che dei sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici e demografici a livello globale e delle relative cause.

La **competenza imprenditoriale**, che nasce anche dalla negoziazione della conoscenza, accompagna l'agire sulla base di idee e opportunità con l'intento di trasformarle in valori per gli altri. Gli alunni dovrebbero, attraverso la conoscenza dello spazio, dei paesaggi e delle diverse realtà, comprendere l'economia nonché le opportunità e le sfide sociali ed economiche cui vanno incontro i datori di lavoro, le organizzazioni o la società. Dovrebbero inoltre conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile ed essere consapevoli delle proprie forze e debolezze.

STORIA

UDA 1: LE PAROLE DEL TEMPO

Discipline: pagg. 130-134

Gioco e imparo con il corpo: pag. 27

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)

Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita
Riconosce ed esplora in modo graduale e sempre più approfondito le tracce storiche presenti sul territorio
Utilizza la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
<p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati</p> <p>Riconoscere relazioni di successione e contemporaneità, durate, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali</p> <p>Individuare analogie e differenze attraverso il confronto</p>			
<p>Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali</p> <p>Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione e verbalizzazione dei cambiamenti che avvengono con il passare del tempo - Individuazione di situazioni che avvengono <i>prima/adesso/dopo</i> - Completamento di sequenze rispettando la successione temporale e relativa verbalizzazione con l'uso degli indicatori <i>prima/dopo/infine</i> - Osservazione di azioni contemporanee, verbalizzazione della situazione e completamento di enunciati con l'uso degli indicatori <i>mentre/nello stesso momento</i> - Discriminazione della durata delle azioni e riflessione sul trascorrere del tempo - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 			
COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
<p>Rappresentare fatti vissuti e narrati attraverso il disegno e la verbalizzazione.</p> <p>Riconoscere in fenomeni ed esperienze vissute e narrate relazioni di successione, contemporaneità, durata, mutamento.</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</p> <p>Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra eventi.</p> <p>Collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia appartenenti al proprio vissuto.</p>		<p>Indicatori temporali di successione, contemporaneità e durata.</p>	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
<p>L'alunno/a colloca fatti ed eventi rispettando gli indicatori temporali solo se opportunamente guidato.</p>	<p>L'alunno/a colloca fatti ed eventi rispettando gli indicatori temporali mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.</p>	<p>L'alunno/a colloca fatti ed eventi rispettando gli indicatori temporali mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<p>L'alunno/a colloca fatti ed eventi rispettando gli indicatori temporali mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.</p>

UDA 2: LE RUOTE DEL TEMPO

Discipline: pagg. 135-144

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 45-46

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)
<p>Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita Riconosce ed esplora in modo graduale e sempre più approfondito le tracce storiche presenti sul territorio Utilizza la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati Riconoscere relazioni di successione, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (calendario, linea temporale) Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali Individuare analogie e differenze attraverso il confronto</p>
<p>Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Individuazione delle parti del giorno - Verbalizzazione delle azioni che si compiono nei diversi momenti della giornata - Memorizzazione dei giorni della settimana attraverso giochi e filastrocche - Scoperta della ciclicità della settimana - Rappresentazione grafica della propria settimana - Memorizzazione dei mesi attraverso filastrocche - Scoperta della ciclicità dei mesi - Scoperta della ciclicità delle stagioni - Trasformazioni nel tempo - Attività: <i>Parlo di me, Educazione in gioco</i> - Laboratorio: <i>Le parti del giorno</i> - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>)

COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
Ordinare e collocare nel tempo fatti ed eventi. Rappresentare fatti vissuti e narrati attraverso il disegno e la verbalizzazione. Riconoscere in fenomeni, in esperienze vissute e narrate la ciclicità del tempo (giornata, settimana, mesi, stagioni). Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare le trasformazioni operate dal tempo su persone, animali, oggetti.		Indicatori temporali di successione, contemporaneità e durata. La giornata, la settimana, i mesi, le stagioni.	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a colloca fatti ed eventi rispettando gli indicatori temporali solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a colloca fatti ed eventi rispettando gli indicatori temporali mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a colloca fatti ed eventi rispettando gli indicatori temporali mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a colloca fatti ed eventi rispettando gli indicatori temporali mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.

GEOGRAFIA

UDA 1: LE PAROLE DELLO SPAZIO

Discipline: pagg. 145-148

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 8-21, 47

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)
Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici Utilizza il linguaggio della geo-graficità
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, davanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) Rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante

ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Riflessione e giochi sulle conoscenze pregresse - Attività neuromotoria - Osservazione di un'immagine e verbalizzazione con l'uso degli indicatori spaziali - Completamento di immagini rispettando le indicazioni riferite allo spazio - Individuazione degli elementi all'interno di un reticolo - Collocazione degli elementi nel reticolo - Rappresentazione di percorsi - Osservazione di oggetti da diverse posizioni: di fronte, di fianco, dall'alto - Attività: <i>Parlo di me, Educazione in gioco</i> - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 			
COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi e utilizzando gli indicatori spaziali e topologici (davanti, dietro, sinistra, destra, vicino, lontano...). Individuare i primi rapporti spaziali e topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.		Indicatori spaziali e topologici. Simbologia essenziale. I punti di osservazione.	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
L'alunno/a si muove e si colloca nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali e topologici solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a si muove e si colloca nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali e topologici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a si muove e si colloca nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali e topologici mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a si muove e si colloca nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali e topologici mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.

UDA 2: ORIENTARSI NELLO SPAZIO

Discipline: pagg. 149-154

Gioco e imparo con il corpo: pagg. 8-21, 47

Educazione civica: pagg. 20-33

TRAGUARDI DI COMPETENZA (in riferimento alle Indicazioni Nazionali del 2012)
Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici Utilizza il linguaggio della geo-graficità

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
<p>Conoscere il territorio circostante</p> <p>Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato</p> <p>Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscimento degli ambienti che costituiscono lo spazio-scuola e le loro funzioni - Riconoscimento degli ambienti che costituiscono lo spazio-casa e le loro funzioni - Discriminazione tra spazio privato/pubblico - Individuazione di comportamenti corretti da tenere nei diversi ambienti - Verifiche in itinere (<i>Sono competente?</i>) 			
COSA VERIFICARE			
ABILITÀ		CONOSCENZE	
<p>Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p>Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi.</p>		<p>Indicatori spaziali e topologici.</p> <p>Simbologia essenziale.</p> <p>Gli spazi: la scuola, la casa, la città.</p> <p>Funzioni specifiche di ciascun spazio.</p>	
LIVELLI DI PADRONANZA			
D - IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	C - BASE	B - INTERMEDIO	A - AVANZATO
<p>L'alunno/a sa orientarsi nello spazio e riconoscere ambienti noti utilizzando gli indicatori spaziali e topologici solo se opportunamente guidato.</p>	<p>L'alunno/a sa orientarsi nello spazio e riconoscere ambienti noti utilizzando gli indicatori spaziali e topologici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.</p>	<p>L'alunno/a sa orientarsi nello spazio e riconoscere ambienti anche non noti utilizzando gli indicatori spaziali e topologici mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.</p>	<p>L'alunno/a sa orientarsi nello spazio e riconoscere ambienti anche non noti utilizzando gli indicatori spaziali e topologici mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.</p>