

UNITÀ DI LAVORO N° 1

Tempi: 1° bimestre

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

• **Obiettivo formativo**

Esprimere e comprendere esperienze personali e altrui, anche emotive e affettive, mediante il codice verbale, gestuale, iconico e sonoro.

ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Ascoltare e parlare</i> 1. Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. 3. Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale. <i>Scrivere</i> 9. Produrre grafemi.</p>	<p>La nuova scuola I personaggi di Verdebosco Tema stagionale: l'autunno Il pregrafismo Le vocali Le consonanti T-L- M-R</p>	<p>-Giochi per stare bene insieme, esplorazione dell'ambiente scolastico, conversazioni guidate per l'autopresentazione e per la conoscenza dei compagni, parlare di sé e della propria vita personale, ascolto e comprensione di filastrocche e racconti. -Ascolto di poesie e racconti brevi sui temi dell'autunno. -Esposizione secondo il criterio della successione temporale di racconti ascoltati. -Esercizi di pregrafismo: riproduzione di linee curve, orientamento nella pagina, riproduzione di linee miste, tracciato di linee entro percorsi definiti, riproduzione di linee oblique. -Scrittura per imitazione nei quattro caratteri, riconoscimento e lettura delle vocali e di alcune consonanti.</p>

		-Lettura e scrittura nei quattro caratteri di semplici parole associate all'immagine.
--	--	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno interviene in una conversazione in modo ordinato e con messaggi semplici, chiari e pertinenti.
- Racconta semplici esperienze personali e storie fantastiche, secondo un ordine logico e/ o cronologico.
- Comprende un testo ascoltato, lo ricorda e ne riferisce i contenuti principali.
- Legge e scrive semplici parole associate all'immagine.

LINGUA STRANIERA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<i>Ascolto e interazione N° 1/3</i>	Alcuni animali (<i>bee, butterfly, dog, duck, frog, squirrel</i>). Presentazioni (<i>I'm a boy/girl</i>). Nome e cognome (<i>What's your name?</i>). Saluti (<i>Hello! Goodbye!</i>). Saluti nei vari momenti della giornata (<i>Good morning! Good night!</i>). Ringraziamenti. Halloween.	- Ascolto e di singole parole, strutture, brevi frasi e semplici dialoghi. - Memorizzazione di semplici canzoni, rime e filastrocche. - Giochi di ruolo e brevi drammatizzazioni. - Giochi con le flashcards. - Giochi di movimento. - Esecuzione di istruzioni e comandi correlati alla vita della classe.

<p><i>Ricezione e produzione scritta N° 2/4</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il lessico degli animali. • I saluti. • I simboli di Halloween. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esercitazioni dal libro di testo in uso. ✓ Compilazione di schede operative. ✓ Attività manipolativa (Busy Bee Activity). ✓ Realizzazione di cartelloni. ✓ Produzione di disegni tipici della festa di Halloween.
---	---	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno sa identificare alcuni animali.
- L'alunno saluta a seconda delle circostanze e di alcuni momenti della giornata .

MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>3.Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale. 4.Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.</p>	<p>Espressione gesto-motoria sulla musica</p>	<p>-Bans con coordinazione motoria e ritmica. -Movimento in presenza di musica, stasi in presenza di silenzio. -Produzione di movimenti dondolanti con varie parti del corpo. -Giochi sonori per seguire con il corpo la direzione della musica. -Forme di camminata libera e immaginazione fantastica ispirata dalla musica. -Attivazione tono muscolare di rilassamento e di tensione attraverso la musica. -Espressione del corpo e del viso in sintonia con alcuni caratteri musicali. -Giochi di gruppo e</p>

		collaborazione gesto-motoria con la musica.
--	--	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno rappresenta con linee curve o rette l'andamento melodico o ritmico della musica.

-Alterna movimento e stasi seguendo l'alternanza di suono e silenzio.

ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Percettivo visivi</i> 1. Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.</p> <p><i>Leggere</i> 3. Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini.</p> <p><i>Produrre</i> 7. Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.</p>	<p>Lo schema corporeo La linea e la curva</p>	<p>-Lettura e comprensione di immagini raffiguranti persone e oggetti -Rappresentazione di figure umane e oggetti legati al vissuto</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno riconosce le parti del corpo umano

-Raffigura lo schema corporeo rispettando parti e proporzioni

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore, Padre e che fin dalle origini ha stabilito una alleanza con l'uomo.	Ecco Teo Teo ama Teo è amato Il vento soffia e ha forza Tutto vive Grazie	<ul style="list-style-type: none"> - Letture dal libro di testo; - conversazioni guidate; - realizzazione di cartelloni murali; - schede operative; - rappresentazioni grafiche; - attività varie sul libro e sul quaderno personale; - giochi per consolidare l'apprendimento; - visione di videocassette

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno sa riconoscere nell'ambiente la presenza di Dio Creatore .

CORPO MOVIMENTO SPORT

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
1-2-3	Le parti del corpo e la relazione con l'ambiente. I giochi e le regole.	<ul style="list-style-type: none"> -Esercizi e giochi per denominare le parti del corpo su sé e sugli altri. -Rappresentazione della figura umana. -Attività ludiche per sperimentare i concetti topologici di base(davanti, dietro, sopra, sotto, dietro, sopra, sotto, dentro, fuori). -Esecuzione di giochi organizzati a squadre con uso di materiale strutturato e non. -Sperimentazione delle

		forme di schieramenti(righe, file, circolo).
--	--	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce e rappresenta lo schema corporeo in relazione a sé, agli altri e allo spazio circostante.
- Riconosce e utilizza correttamente i concetti topologici.
- Partecipa ai giochi rispettando le regole e gli altri.

AREA STORICO-GEOGRAFICA

• Obiettivo formativo

Scoprire e padroneggiare, partendo dall'esperienza e dall'osservazione, gli aspetti fondamentali del tempo e dello spazio.

STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
1-2-3-5-8	Esperienze personali. La famiglia, la scuola. La successione. Le parti della giornata.	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire diversi significati della parola tempo.• Riconoscere la sequenza narrativa di brevi storie relative al proprio vissuto e a quello altrui.• Usare alcuni indicatori temporali (prima- dopo/ prima – adesso/ prima – adesso –dopo).• Comunicare e confrontare ricordi rispetto al passato recente.• Cogliere il significato di successione ciclica di fenomeni.

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno riconosce la successione in storie lette e ascoltate.

-Racconta esperienze vissute utilizzando un'adeguata terminologia temporale (prima-adesso-dopo).

-Conosce e sa indicare le parti della giornata.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
1-2-6-7	Le posizioni nello spazio: i concetti topologici.	-Attività per individuare, descrivere e rappresentare le relazioni sotto-sopra, in alto-in basso, davanti–dietro, vicino-lontano, dentro-fuori.

		-Giochi per individuare spazi aperti e chiusi.
--	--	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce in immagini gli indicatori topologici "sopra-sotto, dentro-fuori, davanti-dietro, vicino-lontano".
- Individua spazi aperti e chiusi.

AREA MATEMATICO-SCIENITIFICO-TECNOLOGICA

• Obiettivo formativo

Acquisire la capacità di dedurre, inferire, astrarre, ricercare e sperimentare padroneggiando le basi del calcolo e del metodo logico-matematico-scientifico.

MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<p>Numeri 1-2-3</p> <p>Spazio e figure 1</p> <p>Relazioni , misura, dati e previsioni 1-2</p>	<p>Classificazioni, confronto e ordinamento di oggetti. Cogliere relazioni tra quantità di due insiemi. Insieme vuoto, unitario. I numeri naturali da 0 a 5. I concetti topologici. Stabilire relazioni. Ordinare eventi in successione logica. Appartenenza e non appartenenza. I quantificatori.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppamenti a livello concreto di oggetti e materiale strutturato e non in base a determinate caratteristiche. - Confronti tra quantità e relative rappresentazioni. - Giochi con le conte. - Esecuzione di ritmi. - Rappresentazioni di quantità numeriche con simboli e materiale strutturato; la linea dei numeri. - Saper localizzare la posizione degli oggetti nello spazio fisico in riferimento a se stessi, agli altri usando correttamente i termini adeguati: SOPRA-SOTTO; DAVANTI-DIETRO; VICINO-LONTANO; APERTO-CHIUSO. - Conoscere e discriminare la regione interna, la regione esterna, il confine. - Esercizi di psicomotricità. - Effettua corrispondenze tra quantità e simboli. - Confronto e ordinamento di oggetti misurabili:

		<p>ALTO-BASSO, LUNGO-CORTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raggruppamenti secondo un criterio. - Esercizi per l'uso corretto dei quantificatori.
--	--	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno localizza oggetti nello spazio.
- Confronta e ordina i numeri da 0 a 5.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>Osservare e sperimentare sul campo. L'uomo, i viventi e l'ambiente. 1-2-3</p>	<p>L'autunno I cinque sensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione rappresentazioni grafiche sulle piante e le foglie, sugli animali (migrazione, letargo). - Rappresentazioni grafiche ed esercizi per il riconoscimento e l'uso dei cinque sensi. - Giochi sensoriali con l'esclusione di alcuni sensi. - Esercizi per il riconoscimento delle caratteristiche degli oggetti con l'uso dei cinque sensi.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce le caratteristiche principali dell'autunno.
- Riconosce e usa i cinque sensi.

TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>2. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>5. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.</p> <p>6. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p>	<p>Le parti del computer: il mouse</p> <p>Classificazione di oggetti</p> <p>Le forbici</p>	<p>-Accensione del computer</p> <p>-Riconoscimento degli elementi hardware: il mouse, la tastiera, il monitor, il CPU</p> <p>-Osservazione delle periferiche di input</p> <p>-Osservazione delle caratteristiche del mouse</p> <p>-Uso del mouse per spostamenti voluti su tappetino stabilendo una corretta interazione con il puntatore</p> <p>-Uso di software ludici per potenziare la coordinazione oculo-manuale.</p> <p>-Classificazione di oggetti in base alla forma, alla dimensione, al materiale, alla destinazione d'uso.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce le parti hardware del computer: mouse, tastiera, monitor, CPU
- Classifica oggetti in base a diverse caratteristiche.