
Progettazione Annuale per Competenze

Anno Scolastico ____/____

Classe 1^a _____

Insegnanti

Dirigente Scolastico

Sommario

Presentazione della classe	2
ITALIANO.....	3
LINGUA INGLESE	9
STORIA	11
GEOGRAFIA.....	14
MATEMATICA	16
SCIENZE.....	21
TECNOLOGIA.....	25
ARTE E IMMAGINE.....	28
MUSICA.....	31
EDUCAZIONE FISICA.....	35

Presentazione della classe
omissis

[Torna al sommario](#)

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COMPRESIONE DA ASCOLTO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • ascoltare <i>comprendendo</i> il senso globale di testi di diversa tipologia (fiabe, favole, filastrocche) letti dall'insegnante e di esperienze narrate, <i>individuando</i> le informazioni principali, <i>rispondendo</i> a semplici domande sul contenuto.
COMPRESIONE DA LETTURA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • leggere parole <i>migliorando</i> progressivamente la scorrevolezza, <i>associando</i> significante e significato.
ESPRESSIONE ORALE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • raccontare ascoltati, fruiti tramite i media ed esperienze vissute <i>seguendo</i> un ordine logico o cronologico, <i>pronunciando</i> correttamente le parole, <i>formulando</i> frasi adeguatamente coerenti e coese, <i>riesponendo</i> verbalmente il contenuto essenziale dei testi. • Conversare <i>intervenendo</i> nel rispetto del proprio turno, <i>mostrando</i> attenzione verso l'interlocutore anche mediante linguaggi non verbali.
ESPRESSIONE SCRITTA E RIFLESSIONE LINGUISTICA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • scrivere grafemi e parole bisillabe associate a immagini <i>rispettando</i> le principali convenzioni grafiche e ortografiche.
Abilità	- Eseguire esercizi di pregrafismo. - Eseguire attività che coinvolgono la motricità fine. - Raggiungere un'adeguata coordinazione oculo-manuale. - Ascoltare e comprendere il contenuto di un breve brano. - Imparare la tecnica di respirazione corretta per l'emissione dei fonemi. - Discriminare i fonemi delle vocali all'interno di parole illustrate. - Discriminare, leggere e scrivere i grafemi A E I O U M R T nei quattro caratteri, posti in varie posizioni della parola. - Associare fonema-grafema e viceversa nei quattro caratteri. - Avviarsi alla lettura autonoma con il supporto di immagini.
Conoscenze/Contenuti	METODO-> UDA 1 - 2 <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di brani di vario genere. • Relazione dei contenuti ascoltati, anche con l'ausilio di domande-guida. • Riconoscimento e costruzione di rime. • Pronuncia guidata del fonema: A E I O U M R T • Emissione e interruzione di un suono seguendo un ritmo. • Individuazione del grafema nei quattro caratteri all'interno di una frase significativa. • Attività manipolative e creative funzionali alla memorizzazione e scrittura dei grafemi analizzati (collegamento con Arte e Tecnologia). • Ripasso del tracciato dei grafemi A E I O U M R T. • Scrittura guidata del grafema in quattro caratteri. • Costruzione e lettura delle sillabe nei quattro caratteri. • Completamento e/o scrittura di parole con singoli grafemi e sillabe nei quattro caratteri. • Attività motorie di gruppo per consolidare le conoscenze (collegamento con Educazione fisica) • Attività grafo-motorie guidate per la scrittura autonoma dei grafemi proposti nei quattro caratteri sui righe di prima.

Contenuti essenziali	Grafemi e fonemi A E I O U M R T nei quattro caratteri e costruzione delle sillabe dirette e inverse.
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COMPRESIONE DA ASCOLTO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • ascoltare <i>comprendendo</i> il senso globale di testi di diversa tipologia (fiabe, favole, filastrocche) letti dall'insegnante e di esperienze narrate, <i>individuando</i> le informazioni principali, <i>rispondendo</i> a semplici domande sul contenuto.
COMPRESIONE DA LETTURA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • leggere parole, e brevi frasi <i>migliorando</i> progressivamente la scorrevolezza, <i>cogliendo</i> il senso globale.
ESPRESSIONE ORALE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • raccontare testi letti, ascoltati, fruiti tramite i media ed esperienze vissute <i>seguendo</i> un ordine logico o cronologico, <i>pronunciando</i> correttamente le parole, <i>formulando</i> frasi adeguatamente coerenti e coese, <i>riesponendo</i> verbalmente il contenuto essenziale dei testi. • Conversare <i>intervenendo</i> nel rispetto del proprio turno, <i>mostrando</i> attenzione verso l'interlocutore anche mediante linguaggi non verbali.
ESPRESSIONE SCRITTA E RIFLESSIONE LINGUISTICA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • scrivere grafemi, sillabe, parole, e semplici didascaliche <i>rispettando</i> le principali convenzioni grafiche e ortografiche.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere il contenuto di un breve brano. - Leggere autonomamente una breve frase scritta. - Associare grafema-fonema e viceversa. - Discriminare, in vari punti di una parola illustrata, i fonemi V L S P N F D Z B. - Formare le sillabe con i suddetti fonemi e grafemi. - Usare le sillabe apprese formando parole bisillabe e trisillabe. - Leggere e scrivere parole con le sillabe presentate nei quattro caratteri. - Avviarsi alla lettura autonoma di brevi frasi-didascalia.
Conoscenze/ Contenuti	<p>METODO-> UDA 3 - 4 - 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e comprensione di brani letti dall'insegnante o da supporti digitali. • Relazione del contenuto dei testi ascoltati. • Ripasso del tracciato dei grafemi V L S P N F D Z B. • Attività manipolative e creative funzionali alla memorizzazione e scrittura dei grafemi studiati (collegamento con Arte e Tecnologia). • Riconoscimento di fonemi e sillabe. • Individuazione di grafemi posti in parole. • Scrittura guidata dei grafemi nei quattro caratteri. • Completamento di parole con grafemi e sillabe. • Attività grafo-motorie guidate per la scrittura autonoma dei grafemi proposti nei quattro caratteri sui righe di prima. • Lettura e comprensione guidata di semplici storie illustrate in ordine cronologico. • Attività laboratoriali per la composizione della sillaba inversa e i gruppi consonantici TR-ST. • Letture di consolidamento: T/D; S/Z; P/B. • I suoni difficili con PR. • Attività laboratoriali con le lettere ponte R L N M. • Avvio alla lettura autonoma di brevi frasi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Dettato di parole. LETTURE-> UDA 8 <ul style="list-style-type: none"> • Ripasso dei concetti topologici. • Lettura autonoma di brevi testi in stampato maiuscolo. • Descrizione orale di un'immagine. • Comprensione del testo con domande a scelta multipla. • Formulazione di brevi racconti orali. • Realizzazione di compiti autentici. • Attività laboratoriali interdisciplinari. VERIFICA DI FINE QUADRIMESTRE
Contenuti essenziali	Grafemi e fonemi V L S P N F D Z B nei quattro caratteri e costruzione delle sillabe dirette e inverse. I gruppi consonantici TR-ST. Prime letture di parole e frasi. I suoni difficili con PR. Le lettere ponte R L N M.
TERZO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COMPRESIONE DA ASCOLTO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • ascoltare <i>comprendendo</i> il senso globale di testi di diversa tipologia (fiabe, favole, filastrocche) letti dall'insegnante e di esperienze narrate, <i>individuando</i> le informazioni principali, <i>rispondendo</i> a semplici domande sul contenuto.
COMPRESIONE DA LETTURA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • leggere parole, frasi <i>migliorando</i> progressivamente la scorrevolezza, <i>cogliendo</i> il senso globale e le informazioni essenziali, <i>rispondendo</i> a domande riguardanti il contenuto della lettura.
ESPRESSIONE ORALE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • raccontare testi letti, ascoltati, fruiti tramite i media ed esperienze vissute <i>seguendo</i> un ordine logico o cronologico, <i>pronunciando</i> correttamente le parole, <i>formulando</i> frasi adeguatamente coerenti e coese, <i>riesponendo</i> verbalmente il contenuto essenziale dei testi. • Conversare <i>intervenendo</i> nel rispetto del proprio turno, <i>mostrando</i> attenzione verso l'interlocutore anche mediante linguaggi non verbali.
ESPRESSIONE SCRITTA E RIFLESSIONE LINGUISTICA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • scrivere parole e frasi in funzione di didascalie <i>rispettando</i> le principali convenzioni grafiche e ortografiche.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere il grafema H e il suo suono muto. - Riconoscere i suoni dolci e duri di C e G. - Riconoscere e scrivere le sillabe dei suoni dolci e duri con C e G nei quattro caratteri. - Scrivere digrammi complessi - CIA, CIO, CIU, CHE, CHI, GIA, GIO, GIU, GHE, GHI - nei quattro caratteri. - Avviarsi alla lettura sempre più autonoma nelle diverse grafie. - Leggere semplici testi. - Sviluppare capacità di lettura espressiva. - Rispondere oralmente a domande di comprensione. - Saper raccontare rispettando l'ordine cronologico. - Svolgere compiti autentici. - Comprendere brevi testi fantastici. - Ampliare il lessico e usare espressioni nuove.

Conoscenze/ Contenuti	<p>METODO-> UDA 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione dei fonemi/ grafemi H C G QU nei quattro caratteri. • Riconoscimento dei suoni. • Lettura autonoma di parole, frasi e brevi testi in stampato maiuscolo. • Individuazione dei fonemi e delle sillabe. • Costruzione e lettura delle sillabe con suoni duri e dolci nei quattro caratteri. • Lettura e scrittura nei quattro caratteri. • Formazione di suoni doli e duri seguendo un algoritmo (collegamento con Tecnologia). • Comprensione di semplici testi regolativi. • Cruciverba. • Riordino di sillabe. • Plurale di parole con CHE e GHE. • QU: parole speciali usate in matematica e storia. • Dettati ortografici di brevi frasi. • Attività grafo-motorie guidate per la scrittura autonoma dei grafemi proposti nei quattro caratteri sui righe di prima. <p>LETTURE-> UDA 9</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuazione della corretta cronologia delle sequenze illustrate di racconti letti dall'insegnante. • Libera espressione di sensazioni e sentimenti propri. • Lettura di parole con suoni complessi. • Letture in stampato e corsivo. • Attività guidata di scrittura di brevi testi continui o discontinui. • Questionari a scelta multipla per la comprensione di testi fantastici. • Attività trasversali e laboratoriali di Educazione Civica, Arte, Scienze, Musica e Inglese.
Contenuti essenziali	Suoni dolci e duri di C e G. Dettati ortografici con scrittura nei 4 caratteri. Semplici letture con questionari di comprensione.
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COMPRESIONE DA ASCOLTO	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ascoltare <i>comprendendo</i> il senso globale di testi di diversa tipologia (fiabe, favole, filastrocche) letti dall'insegnante e di esperienze narrate, <i>individuando</i> le informazioni principali, <i>rispondendo</i> a semplici domande sul contenuto.
COMPRESIONE DA LETTURA	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • leggere parole, frasi e semplici testi (fiabe, favole, filastrocche) <i>migliorando</i> progressivamente la scorrevolezza, <i>cogliendo</i> il senso globale e le informazioni essenziali, <i>effettuando</i> con l'aiuto dell'insegnante semplici inferenze dirette, <i>rispondendo</i> a domande riguardanti il contenuto della lettura.
ESPRESSIONE ORALE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • raccontare testi letti, ascoltati, fruiti tramite i media ed esperienze vissute <i>seguendo</i> un ordine logico o cronologico, <i>pronunciando</i> correttamente le parole, <i>formulando</i> frasi adeguatamente coerenti e coese, <i>riesponendo</i> verbalmente il contenuto essenziale dei testi. • Conversare <i>intervenendo</i> nel rispetto del proprio turno, <i>mostrando</i> attenzione verso l'interlocutore anche mediante linguaggi non verbali.
ESPRESSIONE SCRITTA	L'alunno è in grado di:

E RIFLESSIONE LINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> • scrivere parole, frasi e semplici testi di vario tipo (didascalie associate a immagini singole o a sequenze di immagini, verbalizzazioni di semplici testi non continui), <i>rispettando</i> le principali convenzioni grafiche e ortografiche, <i>formulando e unendo</i> frasi adeguatamente coerenti e coese, <i>trasformando</i> semplici testi non continui in testi continui e viceversa.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le lettere straniere e i suoni CQU CU SCA SCO SCU SCHE SCI SCE SCI GN GLI nei quattro caratteri. - Riconoscere i grafemi QU CU CQU nei quattro caratteri. - Scrivere digrammi e trigrammi complessi nei quattro caratteri. - Avviarsi alla lettura sempre più autonoma nelle diverse grafie. - Rispondere oralmente e in modo adeguato a semplici domande. - Saper raccontare rispettando l'ordine cronologico e logico. - Leggere, comprendere e rielaborare testi realistici di vario tipo e difficoltà. - Sviluppate capacità espressive. - Manipolare testi (completamento). - Produrre semplici testi relativi al proprio vissuto. - Ampliare il lessico comprendendo nuovi significati e usando parole ed espressioni nuove.
Conoscenze/ Contenuti	<p>METODO-> UDA 7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento e utilizzo dei nuovi fonemi. • Lettura autonoma di parole, frasi e brevi testi. • Riconoscimento e associazione di parole scritte nelle diverse grafie. • Comprensione di brevi storie ascoltate. • Lettura e completamento di filastrocche. • Lettura e comprensione di testi regolativi. • Formazione del plurale di SCO e SCA nei quattro caratteri. • Cruciverba. • Onomatopée. • Dettati ortografici. <p>LETTURE-> UDA 10</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuazione dei personaggi e delle loro caratteristiche a partire da un testo realistico letto dall'insegnante. • Individuazione di sequenze e di sequenze mancanti. • Libera espressione di sentimenti ed emozioni. • Attività di lettura espressiva. • Realizzazione di compiti autentici. • Attività strutturate di scrittura in corsivo. • Attività per l'analisi e la comprensione di testi realistici. • Attività trasversali e laboratoriali di Educazione Civica, Arte, Scienze, Musica, Geografia, Storia e Inglese. <p>VERIFICA DI FINE QUADRIMESTRE</p>
Contenuti essenziali	Plurale di parole con SCA E SCO. Il raddoppiamento. I fonemi/grafemi CU-QU-CQU. Dettati ortografici. Letture di brevi storie con esercizi di comprensione.
Educazione Civica (3 ore nell'arco dell'anno scolastico)	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	L'alunno è in grado di: riconoscere e fare propri atteggiamenti cooperativi e collaborativi che sono alla base della convivenza civile <i>diventando</i> cittadino attivo e informato, capace di assumersi semplici responsabilità per se stesso e per la sua comunità; acquisire consapevolezza del patrimonio letterario italiano <i>accostandosi</i> con piacere alla lettura di poesie e testi narrativi d'autore.

Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire le norme di comportamento e di convivenza all'interno della classe e della scuola, avere atteggiamenti di accoglienza e rispetto dell'altro.• Comprendere poesie, brevi racconti e testi di semplici brani di autori italiani.
----------------------	---

[Torna al sommario](#)

LINGUA INGLESE

PRIMO QUADRIMESTRE	
COMPETENZE	
ASCOLTO (comprensione orale)	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • familiarizzare con il ritmo e i primi suoni della lingua <i>ricercando</i> parole straniere usate quotidianamente, <i>comprendendo</i> semplici espressioni pronunciate chiaramente, <i>ascoltando</i> parole, canzoncine, filastrocche.
LETTURA (comprensione scritta)	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • comprendere semplici messaggi scritti con cui ha familiarità, accompagnati da supporti visivi, <i>associando</i> parola-immagine e viceversa, <i>riconoscendo</i> parole semplici.
PARLATO (produzione e interazione orale)	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • interagire con un compagno e con l'insegnante <i>utilizzando</i> espressioni adatte, <i>ripetendo</i> parole, <i>imitando</i> l'intonazione e la pronuncia di filastrocche e canzoni, <i>riproducendo</i> i primi suoni del libro di testo.
SCRITTURA (produzione scritta)	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • copiare semplici parole e frasi <i>seguendo</i> il modello, <i>riproducendo</i> la grafia di parole semplici corredate da immagini.
Abilità	Saper salutare nel registro formale e informale e nelle varie parti della giornata. Sapersi presentare e chiedere il nome ad un'altra persona. Eseguire semplici istruzioni relative alla vita di classe. Saper usare espressioni di affermazione, negazione e ringraziamento. Conoscere e usare il lessico relativo agli oggetti scolastici, ai colori, ai numeri fino a 10. Saper dire e chiedere di che colore è un oggetto.
Conoscenze/ Contenuti	Formule di saluto. Espressioni per chiedere e dire il proprio nome. Semplici istruzioni correlate alla vita di classe. Espressioni di affermazione, negazione e ringraziamento. Lessico relativo agli oggetti scolastici. Tradizioni della festa di Halloween. Lessico relativo ai colori. Espressioni per chiedere e dire di che colore è un oggetto. Lessico relativo ai numeri da 1 a 10. Tradizioni della festività del Natale.
Contenuti essenziali	Salutare, presentarsi e chiedere il nome ad un'altra persona. Comprendere istruzioni correlate alla vita di classe. Identificare colori, oggetti scolastici e numeri fino a 10.
SECONDO QUADRIMESTRE	
COMPETENZE	
ASCOLTO (comprensione orale)	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • familiarizzare con il ritmo e i primi suoni della lingua <i>ricercando</i> parole straniere usate quotidianamente, <i>comprendendo</i> semplici espressioni pronunciate chiaramente, <i>ascoltando</i> parole, canzoncine, filastrocche.
LETTURA (comprensione scritta)	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • comprendere semplici messaggi scritti con cui ha familiarità, accompagnati da supporti visivi, <i>associando</i> parola-immagine e viceversa, <i>riconoscendo</i> parole semplici.
PARLATO (produzione e interazione orale)	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • interagire con un compagno e con l'insegnante <i>utilizzando</i> espressioni adatte, <i>ripetendo</i> parole, <i>imitando</i> l'intonazione e la pronuncia di filastrocche e canzoni, <i>riproducendo</i> i primi suoni del libro di testo.
SCRITTURA (produzione scritta)	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • copiare semplici parole e frasi <i>seguendo</i> il modello, <i>riproducendo</i> la grafia di parole semplici corredate da immagini.

Abilità	Conoscere e usare il lessico relativo ai giocattoli, agli animali della fattoria, ai cibi, ai membri della famiglia. Saper esprimere gusti e preferenze. Saper dire di che colore è un animale. Saper esprimere possesso usando il verbo avere. Saper eseguire semplici calcoli. Saper dire e chiedere l'età ed usare espressioni augurali.
Conoscenze/ Contenuti	Lessico relativo ai giocattoli e agli animali della fattoria. Espressioni per dire il colore di un animale. Espressioni di possesso. Esecuzione di semplici calcoli (addizioni e sottrazioni). Lessico relativo ai cibi e alle figure parentali. Espressione di gusti e preferenze. Espressioni per chiedere e dire l'età. Formule per augurare buon compleanno. Tradizioni della festività di Pasqua.
Contenuti essenziali	Saper dire e chiedere l'età. Esprimere possesso usando il verbo avere. Identificare giocattoli, animali della fattoria, cibi e membri della famiglia.
Educazione Civica 2 ore nell'arco dell'anno scolastico	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e fare propri atteggiamenti cooperativi e collaborativi che sono alla base della convivenza civile <i>diventando</i> cittadino attivo, informato e responsabile, capace di assumersi responsabilità per se stesso e per la sua comunità a livello nazionale
Abilità e conoscenze	Conoscere e rappresentare la bandiera del Regno Unito.

[Torna al sommario](#)

STORIA

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
CERCARE LE FONTI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • cercare le fonti <i>ricavando</i> elementi significativi del passato personale, familiare e del suo ambiente di vita.
ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • organizzare le informazioni <i>utilizzando</i> la linea del tempo per ordinare fatti ed eventi <i>ricostruendoli</i> in ordine di successione.
DESCRIVERE E RIELABORARE LE INFORMAZIONI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • descrivere e rielaborare le informazioni <i>acquisite mettendole in relazione con</i> l'ambiente di vita del proprio tempo.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere relazioni tra le parole e i loro significati temporali. - Riconoscere relazioni di successione e mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. - Rappresentare conoscenze e concetti mediante grafismi, disegni, testi scritti. - Rappresentare attività e fatti vissuti mediante grafismi, disegni, testi scritti. - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. - Individuare analogie e differenze mediante il confronto. - Riferire in modo semplice e chiaro le conoscenze acquisite.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Indicatori di tempo. • Osservazione e verbalizzazione di cambiamenti nel tempo anche in oggetti e strumenti tecnologici (collegamento con Tecnologia). • Individuazione di situazioni che avvengono prima/dopo/infine. • Completamento di sequenze in successione temporale e uso degli indicatori ieri/oggi/domani. • Completamento di sequenze in successione temporale e uso degli indicatori presente/passato/futuro.
Contenuti essenziali	Gli indicatori temporali: prima, dopo, infine, ieri, oggi, domani, presente, passato futuro.
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
CERCARE LE FONTI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • cercare le fonti <i>ricavando</i> elementi significativi del passato personale, familiare e del suo ambiente di vita.
ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • organizzare le informazioni <i>utilizzando</i> la linea del tempo per ordinare fatti ed eventi <i>stabilendo</i> durata e contemporaneità.
DESCRIVERE E RIELABORARE LE INFORMAZIONI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • descrivere e rielaborare le informazioni <i>acquisite mettendole in relazione con</i> l'ambiente di vita del proprio tempo.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere relazioni tra le parole e i loro significati temporali. - Rappresentare conoscenze e concetti mediante grafismi, disegni, testi scritti. - Rappresentare attività e fatti vissuti mediante grafismi, disegni, testi scritti. - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. - Riconoscere relazioni di durata e contemporaneità. - Riferire in modo semplice e chiaro le conoscenze acquisite. - Ripensare e ricostruire l'esperienza tramite il copione.
VERIFICA SOMMATIVA	

Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di azioni contemporanee, verbalizzazione e completamento di frasi con l'uso degli indicatori mentre/intanto/contemporaneamente. • Discriminazione della durata delle azioni e riflessioni sul trascorrere del tempo. • Laboratori: il tempo a scuola. • Organizzazione dell'esperienza laboratoriale tramite elaborazione di uno script (copione).
Contenuti essenziali	La contemporaneità e la durata delle azioni e rispettivi termini per esprimerle.
TERZO BIMESTRE	
COMPETENZE	
CERCARE LE FONTI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • cercare le fonti <i>ricavando</i> elementi significativi del passato personale, familiare e del suo ambiente di vita.
ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • organizzare le informazioni <i>utilizzando</i> la linea del tempo (attività quotidiane dell'alunno e dei suoi familiari, il ciclo dei giorni, dei mesi e delle stagioni) per ordinare fatti ed eventi <i>ricostruendoli</i> in ordine di successione e contemporaneità.
DESCRIVERE E RIELABORARE LE INFORMAZIONI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • descrivere e rielaborare le informazioni acquisite <i>mettendole in relazione</i> con l'ambiente di vita del proprio tempo.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere relazioni di successione, durata, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. - Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misura e la rappresentazione del tempo: giorno, settimana, mese. - Rappresentate conoscenze e concetti mediante grafismi, disegni e testi. - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. - Individuare analogie e differenze attraverso il confronto. - Riferire in modo semplice e chiaro le conoscenze acquisite.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione delle parti del giorno. • Memorizzazione dei giorni della settimana mediante filastrocca e giochi. • Rappresentazione della ciclicità della settimana. • Verbalizzazione di azioni e attività svolte nella settimana. • Memorizzazione dei mesi attraverso una filastrocca. • Rappresentazione della ciclicità dei mesi.
Contenuti essenziali	Il tempo ciclico: le parti del giorno, la settimana, i mesi dell'anno.
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
CERCARE LE FONTI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • cercare le fonti <i>ricavando</i> elementi significativi del passato personale, familiare e del suo ambiente di vita.
ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • organizzare le informazioni <i>utilizzando</i> la linea del tempo (attività quotidiane dell'alunno e dei suoi familiari, il ciclo dei giorni, dei mesi e delle stagioni) per ordinare fatti ed eventi <i>ricostruendoli</i> in ordine di successione e contemporaneità.
DESCRIVERE E RIELABORARE LE INFORMAZIONI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • descrivere e rielaborare le informazioni acquisite <i>mettendole in relazione</i> con l'ambiente di vita del proprio tempo.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere relazioni di successione, durata, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misura e la rappresentazione del tempo: stagione e anno. - Rappresentate conoscenze e concetti mediante grafismi, disegni e testi. - Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. - Individuare analogie e differenze attraverso il confronto. - Riferire in modo semplice e chiaro le conoscenze acquisite.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzazione delle quattro stagioni. • Rappresentazione ciclica delle quattro stagioni (collegamento con Arte e Immagine). • Costruzione di lapbook per l'organizzazione e la fissazione delle conoscenze (collegamento con Tecnologia). • Compiti di realtà. <p>VERIFICA SOMMATIVA</p>
Contenuti essenziali	Il tempo ciclico: le stagioni.
Educazione Civica (2 ore nell'arco dell'anno scolastico)	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	L'alunno è in grado di: riconoscere e fare propri atteggiamenti cooperativi e collaborativi che sono alla base della convivenza civile <i>diventando</i> cittadino attivo e informato, capace di assumersi semplici responsabilità per se stesso e per la sua comunità; riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico <i>avendo cura</i> del proprio corpo attraverso corrette abitudini quotidiane.
Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire tutte le corrette abitudini necessarie per attuare forme di prevenzione delle malattie: lavarsi i denti per evitare carie, lavarsi le mani per evitare la trasmissione di virus e batteri, assumere una postura corretta per evitare problemi alla colonna vertebrale, ecc

[Torna al sommario](#)

GEOGRAFIA

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
OSSERVARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare un ambiente per descrivere un paesaggio geografico (scuola, casa...), <i>localizzando</i> gli oggetti in esso presenti, <i>utilizzando</i> gli adeguati connettivi spaziali, <i>rappresentando</i> spazi ed oggetti presenti in ambienti noti.
RELAZIONARSI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • relazionarsi con alcuni ambienti geografici esperiti <i>individuando</i> rischi, pericoli, qualità positive in spazi vissuti.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la relazione tra le parole e i loro significati topologici. - Sapersi muovere nello spazio circostante utilizzando gli indicatori spaziali in alto/al centro/in basso/sotto/sopra. - Completare frasi e disegni rispettando le indicazioni spaziali. - Riferire in modo semplice e chiaro le conoscenze acquisite.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Preconoscenze relative agli indicatori spaziali. • Individuazione delle posizioni alto/al centro/in basso/sotto/sopra nella realtà e nella rappresentazione grafica. • Collegamento di parole con l'indicatore spaziale corretto. • Disegno e colorazione di elementi di un disegno in base alla posizione richiesta.
Contenuti essenziali	Gli indicatori spaziali alto/al centro/in basso/sotto/sopra nella realtà e nella rappresentazione grafica.
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
OSSERVARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare un ambiente per descrivere un paesaggio geografico (scuola, casa...), <i>localizzando</i> gli oggetti in esso presenti, <i>utilizzando</i> gli adeguati connettivi spaziali, <i>rappresentando</i> spazi ed oggetti presenti in ambienti noti.
RELAZIONARSI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • relazionarsi con alcuni ambienti geografici esperiti <i>individuando</i> rischi, pericoli, qualità positive in spazi vissuti.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Sapersi muovere nello spazio circostante utilizzando gli indicatori spaziali vicino/lontano/davanti/dietro/dentro/fuori. - Completare frasi e disegni rispettando le indicazioni spaziali. - Saper individuare destra e sinistra nello spazio reale e raffigurato rispetto a punti di riferimento. - Riferire in modo semplice e chiaro le conoscenze acquisite.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione delle posizioni vicino/lontano/davanti/dietro/dentro/fuori. • Individuazione delle posizioni destra e sinistra in attività nell'ambiente reale e nella rappresentazione grafica. • Collegamento di parole con l'indicatore spaziale corretto. • Disegno e colorazione di elementi di un disegno in base alla posizione richiesta.
Contenuti essenziali	Gli indicatori spaziali vicino/lontano/davanti/dietro/dentro/fuori. Individuare destra e sinistra nello spazio vissuto e rappresentato.
TERZO BIMESTRE	
COMPETENZE	
OSSERVARE	L'alunno è in grado di:

	<ul style="list-style-type: none"> • osservare un ambiente per descrivere un paesaggio geografico (scuola, casa...), <i>localizzando</i> gli oggetti in esso presenti, <i>utilizzando</i> gli adeguati connettivi spaziali, <i>rappresentando</i> spazi ed oggetti presenti in ambienti noti.
RELAZIONARSI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • relazionarsi con alcuni ambienti geografici esperiti <i>individuando</i> rischi, pericoli, qualità positive in spazi vissuti.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i punti di vista di fronte/dall'alto. - Saper tracciare percorsi nello spazio circostante. - Saper riconoscere e costruire un reticolo con le relative coordinate. - Riferire in modo semplice e chiaro le conoscenze acquisite.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Collegamento di un oggetto alla sua posizione. • Percorsi effettuati nella realtà e verbalizzati. • Percorsi rappresentati e verbalizzati. • Individuazione o posizionamento di elementi all'interno di un reticolo.
Contenuti essenziali	Il reticolo geografico e i percorsi nello spazio rappresentato.
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
OSSERVARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare un ambiente per descrivere un paesaggio geografico (scuola, casa...), <i>localizzando</i> gli oggetti in esso presenti, <i>utilizzando</i> gli adeguati connettivi spaziali, <i>rappresentando</i> spazi ed oggetti presenti in ambienti noti.
RELAZIONARSI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • relazionarsi con alcuni ambienti geografici esperiti <i>individuando</i> rischi, pericoli, qualità positive in spazi vissuti.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere diversi ambienti in base agli elementi che li occupano. - Riconoscere lo scopo di alcuni ambienti. - Utilizzare correttamente gli ambienti presenti a casa e a scuola. - Riferire in modo semplice e chiaro le conoscenze acquisite.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento degli ambienti che costituiscono lo spazio casa e le loro funzioni. • Riconoscimento degli ambienti che costituiscono lo spazio scuola e le loro funzioni. • Attività laboratoriali sugli spazi della casa e della scuola.
Contenuti essenziali	Gli ambienti della casa e le loro funzioni.
Educazione Civica (3 ore nell'arco dell'anno scolastico)	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	Comprendere il concetto di sviluppo sostenibile <i>attuando</i> atteggiamenti corretti e responsabili per la salvaguardia dell'ambiente in cui si vive, <i>riconoscendo</i> e usando correttamente gli elementi dell'ambiente in cui si vive, <i>rispettando</i> le norme codificate per ogni ambiente.
Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le norme di comportamento relative all'uso di ambienti, all'ed. stradale per i pedoni, riconoscendo la comunicazione data dai più importanti segnali, facendo percorsi e tracciando percorsi.

[Torna al sommario](#)

MATEMATICA

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COMPRENDERE	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di: comprendere la realtà circostante assumendo un punto di vista matematico, descrivendola con parole proprie precise e accurate, usando il numero per contare, addizionando e sottraendo quantità, facendo classificazioni e descrivendo le caratteristiche di forme geometriche.
RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di: rappresentare in modo preciso quantità associandole ai numeri in cifre e lettere, usando i regoli, usando gli insiemi, rappresentando i numeri sulla linea dei numeri, ordinandoli, confrontandoli con adeguate simbologie, avendo consapevolezza della notazione posizionale.
CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di: calcolare con attenzione e precisione somme e differenze, contando in senso progressivo e regressivo sia a voce che a mente, verbalizzando e automatizzandole procedure di calcolo.
ARGOMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di: argomentare sapendo rendere ragione della propria comprensione, delle proprie rappresentazioni e delle operazioni di calcolo anche come delle procedure eseguite, giustificandole decisioni prese.
RISOLVERE SEMPLICI SITUAZIONI PROBLEMATICHE REALI	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno è in grado di: risolvere semplici situazioni problematiche reali parafrasandola comprensione del problema, rappresentandolo con parole, disegni e simboli, eseguendo calcoli con precisione sia di addizione e sia di sottrazione e dimostrando come il risultato conseguito risponde alle richieste del problema.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Localizzare oggetti nello spazio, utilizzando correttamente gli indicatori spaziali sopra-sotto, in alto-in basso, dentro-fuori, destra-sinistra. - Raggruppare oggetti in base ad una caratteristica comune. - Individuare l'appartenenza o la non appartenenza di un elemento a un insieme. - Utilizzare correttamente i quantificatori tutti / nessuno: qualche /ogni tanti/ pochi. - Individuare semplici relazioni. - Confrontare la numerosità di due insiemi. - Numerare in senso progressivo. - Usare il numero per contare i gruppi di oggetti. - Leggere e scrivere i numeri entro il 10. - Stabilire la corrispondenza quantità- numero. - Comporre un numero in modi diversi. - Confrontare quantità. - Confrontare i numeri ordinare numeri in senso crescente e decrescente. - Conoscere i numeri ordinali.
Conoscenze/ Contenuti	<p>METODO-> UDA 1 - 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificazione e colorazione di elementi in base alla loro posizione, con riferimento a indicatori spaziali dati. • Disegno di elementi nel rispetto di indicatori spaziali dati. • Raggruppamento e disegno di oggetti in base a un dato criterio. • Individuazione dell'intruso in un insieme di elementi. • Raggruppamento, colorazione e disegno di elementi nel rispetto di quantificatori dati. • Collegamento tra elementi di due insiemi, in base a una data relazione.

	<ul style="list-style-type: none"> • Confronti tra quantità attraverso la corrispondenza uno ad uno. • Rappresentazione di numeri entro il 10 con diverse modalità, con particolare riferimento all'uso delle dita. • Riconoscimento dei simboli numerici. • Scrittura dei simboli numerici. • Trasformazione del numero nella rappresentazione della quantità corrispondente e viceversa: collegamenti disegni, colorazione di cornicette. • Scomposizione di un numero. • Giochi che richiamano i numeri. • Caccia ai numeri nella vita reale.
Contenuti essenziali	<ul style="list-style-type: none"> - Numerare in senso progressivo. - Leggere e scrivere i numeri entro il 10. - Stabilire la corrispondenza quantità- numero
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COMPRENDERE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: comprendere la realtà circostante assumendo un punto di vista matematico, descrivendola con parole proprie precise e accurate, usando il numero per contare, addizionando e sottraendo quantità, facendo classificazioni e descrivendo le caratteristiche di forme geometriche.
RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: rappresentare in modo preciso quantità associandole ai numeri in cifre e lettere, usando i regoli, usando gli insiemi, rappresentando i numeri sulla linea dei numeri, ordinandoli, confrontandoli con adeguate simbologie, avendo consapevolezza della notazione posizionale.
CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: calcolare con attenzione e precisione somme e differenze, contando in senso progressivo e regressivo sia a voce che a mente, verbalizzando e automatizzandole procedure di calcolo.
ARGOMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: argomentare sapendo rendere ragione della propria comprensione, delle proprie rappresentazioni e delle operazioni di calcolo anche come delle procedure eseguite, giustificandole decisioni prese.
RISOLVERE SEMPLICI SITUAZIONI PROBLEMATICHE REALI	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: risolvere semplici situazioni problematiche reali parafrasandola comprensione del problema, rappresentandolo con parole, disegni e simboli, eseguendo calcoli con precisione sia di addizione e sia di sottrazione e dimostrando come il risultato conseguito risponde alle richieste del problema.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il significato di addizione. - Eseguire addizioni entro di 10 con tecniche diverse: rappresentazione grafica, conteggio delle dita, passi sulla linea dei numeri. - Comprendere il significato di sottrazione. - Eseguire sottrazioni entro il 10 con tecniche diverse: rappresentazione grafica, conteggio delle dita, passi sulla linea dei numeri. - Avviarsi a comprendere la relazione inversa tra addizione e sottrazione. - Completare addizione e sottrazione con i termini mancanti. - Formare le coppie del 10.
Conoscenze/ Contenuti	<p>METODO-> UDA 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e soluzione guidata di semplici situazioni problematiche di addizione e sottrazione, rappresentate graficamente. • Esecuzione di semplici addizioni e sottrazioni mediante il disegno e il conteggio di elementi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di semplici addizioni e sottrazioni mediante il conteggio con le dita. • Esecuzione di semplici addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri. • Completamento di diagrammi che mostrano la relazione inversa tra addizione e sottrazione. • Completamento di addizioni e sottrazioni con termini mancanti, con l'uso dei regoli e delle dita. • Costruzioni delle coppie del 10 con il disegno e il conteggio. • Verifica di primo quadrimestre.
Contenuti essenziali	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire addizioni entro il 10. - Eseguire sottrazioni entro il 10.
TERZO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COMPRENDERE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: comprendere la realtà circostante assumendo un punto di vista matematico, descrivendola con parole proprie precise e accurate, usando il numero per contare, addizionando e sottraendo quantità, facendo classificazioni e descrivendo le caratteristiche di forme geometriche.
RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: rappresentare in modo preciso quantità associandole ai numeri in cifre e lettere, usando i regoli, usando gli insiemi, rappresentando i numeri sulla linea dei numeri, ordinandoli, confrontandoli con adeguate simbologie, avendo consapevolezza della notazione posizionale.
CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: calcolare con attenzione e precisione somme e differenze, contando in senso progressivo e regressivo sia a voce che a mente, verbalizzando e automatizzandole procedure di calcolo.
ARGOMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: argomentare sapendo rendere ragione della propria comprensione, delle proprie rappresentazioni e delle operazioni di calcolo anche come delle procedure eseguite, giustificandole decisioni prese.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare e registrare raggruppamenti del primo ordine con basi diverse. - Comprendere il concetto di decina. - Effettuare e registrare raggruppamenti del primo ordine in base 10. - Utilizzare diverse modalità di rappresentazione dei numeri da 10 a 20: con le cannuce, sull'abaco, con i simboli. - Costruire le coppie del 20. - Scomporre e ricomporre i numeri entro il 20. - Completare la linea dei numeri fino a 20. - Individuare la posizione di caselle mediante le coordinate. - Eseguire e rappresentare graficamente percorsi. - Discriminare linee aperte, chiuse, semplici e intrecciate. - Riconoscere alcune figure geometriche piane e solide. - Completare sequenze di forme.
Conoscenze/ Contenuti	<p>METODO-> UDA 4 - 7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raggruppamenti di oggetti con diverse basi e in base 10. • Colorazione di elementi secondo istruzioni date, per consolidare i concetti di decina e cinquina. • Rappresentazione del cambio unità - decina sull'abaco e con le monete e le banconote dell'Euro. • Costruzione guidata dei numeri da 11 a 20 con le cannuce e sull'abaco. • Scomposizione del numero 20 e completamento delle coppie del 20.

	<ul style="list-style-type: none"> • Completamento della linea dei numeri fino a 20 e individuazione del precedente del successivo di un numero. • Confronto di quantità e confronto di numeri con l'uso dei simboli $>$, $<$, $=$. • Ordinamento di numeri entro il 20 in senso crescente e decrescente. • Definizione e disegno di figure su reticolo con l'uso delle coordinate. • Realizzazione e descrizione dei percorsi sul piano quadrettato. • Realizzazione di linee aperte e chiuse con corde ed elastici. • Collegamento tra oggetti di uso comune e figure solide. • Riconoscimento e denominazione di alcune figure piane. • Completamento di ritmi con forme, piccoli oggetti, suoni.
Contenuti essenziali	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e scrivere i numeri entro il 20 in senso crescente e decrescente. - Confrontare quantità e numeri usando $>$, $<$, $=$
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COMPRENDERE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: comprendere la realtà circostante assumendo un punto di vista matematico, descrivendola con parole proprie precise e accurate, usando il numero per contare, addizionando e sottraendo quantità, facendo classificazioni e descrivendo le caratteristiche di forme geometriche.
RAPPRESENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: rappresentare in modo preciso quantità associandole ai numeri in cifre e lettere, usando i regoli, usando gli insiemi, rappresentando i numeri sulla linea dei numeri, ordinandoli, confrontandoli con adeguate simbologie, avendo consapevolezza della notazione posizionale.
CALCOLARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: calcolare con attenzione e precisione somme e differenze, contando in senso progressivo e regressivo sia a voce che a mente, verbalizzando e automatizzandole procedure di calcolo.
ARGOMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: argomentare sapendo rendere ragione della propria comprensione, delle proprie rappresentazioni e delle operazioni di calcolo anche come delle procedure eseguite, giustificandole decisioni prese.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20 con tecniche diverse: sulla linea dei numeri, con le dita, sull'abaco. - Eseguire addizioni e sottrazioni con diagrammi e tabelle. - Riconoscere le uguaglianze. - Completare sequenze numeriche. - Ricavare dati numerici da una rappresentazione grafica. - Individuare la rappresentazione grafica corretta di una situazione problematica. - Rappresentare graficamente i dati di un problema. Individuare la domanda coerente con il testo di un problema. - Individuare l'operazione risolutiva di un problema. - Risolvere un problema con più domande. Utilizzare correttamente la parola "non". - Effettuare confronti di misura - . Effettuare misure per conteggio. - Riconoscere il valore di alcune monete e banconote. - Raccogliere e rappresentare i dati. - Utilizzare correttamente i termini "certo" "possibile" "impossibile"
Conoscenze/ Contenuti	<p>METODO-> UDA 5 – 6 - 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di addizioni e sottrazioni entro il 20, sulla linea dei numeri.

	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di addizioni e sottrazioni entro il 20, con l'aiuto delle dita e dell'abaco. • Scrittura di addizioni e sottrazioni a partire da un diagramma. • Esecuzione di addizioni e sottrazioni in tabella. • Esercizi sulle uguaglianze: colorazioni, collegamenti da completare, attribuzione del valore vero/ falso. • Completamento di sequenze numeriche con individuazione della regola. • Osservazione di immagini e registrazione di dati numerici. • Individuazione di immagini o schemi che rappresentano correttamente i dati di un problema. • Uso della rappresentazione grafica come aiuto per arrivare alla soluzione di un problema. • Riconoscimento della coerenza dell'incoerenza tra domanda e testo di un problema. • Individuazione dell'operazione risolutiva di un problema, tra alternative date. • Soluzione di problemi con più domande, con dati presentati attraverso immagini o in formula testuale. • Colorazioni di figure e classificazione di elementi con l'utilizzo della negazione. • Rappresentazione di relazioni tra elementi. • Misurazioni con unità di misura non convenzionali. • Confronti di valore con monete e banconote degli euro. • Soluzione di problemi illustrati su acquisti con euro. • Invenzione e riconoscimento di frasi certe, possibili, impossibili. <p>VERIFICA DI FINE QUADRIMESTRE</p>
Contenuti essenziali	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20. - Risolvere semplici situazioni problematiche.
Educazione Civica (2 ore nell'arco dell'anno scolastico)	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	L'alunno è in grado di: riconoscere e fare propri atteggiamenti cooperativi e collaborativi che sono alla base della convivenza civile <i>diventando</i> cittadino attivo e informato, capace di assumersi semplici responsabilità per se stesso e per la sua comunità; acquisire consapevolezza del patrimonio letterario italiano <i>accostandosi</i> con piacere alla lettura di poesie e testi narrativi d'autore.
Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Attuare, in una situazione di simulazione, tutte le azioni necessarie per affrontare nel modo più corretto una situazione di emergenza

[Torna al sommario](#)

SCIENZE

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
OSSERVARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare con attenzione la realtà circostante e i fenomeni legati alla personale esperienza di vita utilizzando i cinque sensi, ponendo delle domande sui fenomeni osservati con curiosità, cogliendo gli aspetti più significativi di un fenomeno, fissandoli nella memoria con l'aiuto dell'insegnante e rappresentandoli iconograficamente.
FORMULARE IPOTESI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • formulare ipotesi proponendo semplici spiegazioni del fenomeno attraverso l'intuito confrontando le proprie opinioni con quelle dei compagni, cercando di dare diverse spiegazioni che partono sempre dalla propria esperienza ed ipotizzando una prima interpretazione del fenomeno stesso con la guida dell'adulto.
SPERIMENTARE E VERIFICARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare e verificare reperendo il materiale, manipolandolo e osservandolo in base alle ipotesi prodotte, realizzando semplici esperimenti in classe con la guida dell'insegnante, effettuando misurazioni in modo guidato con semplici strumenti, riproducendo più volte l'esperimento e permettendo la smentita o la conferma delle ipotesi formulate.
FORMULARE UNA TEORIA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • formulare una teoria ricavando informazioni dell'oggetto e del fenomeno osservato, analizzando i dati raccolti e organizzandoli con la guida dell'insegnante, rilevando le conclusioni ed esponendole parafrasando quelle fornite dall'adulto.
Abilità	- Denominare e localizzare le parti del corpo - Riconoscere gli organi di senso e le loro funzioni - Riconoscere le percezioni legate ai diversi organi di senso
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento delle principali parti del corpo e collegamento ai nomi corretti • Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato • Associazione tra sensi, organo di senso e relative percezioni • Discriminazione dei quattro sapori fondamentali • Riconoscimento di caratteristiche percepibili attraverso la vista
Contenuti essenziali	Le parti del corpo Gli organi di senso (la lingua, gli occhi)
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
OSSERVARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare con attenzione la realtà circostante e i fenomeni legati alla personale esperienza di vita utilizzando i cinque sensi, ponendo delle domande sui fenomeni osservati con curiosità, cogliendo gli aspetti più significativi di un fenomeno, fissandoli nella memoria con l'aiuto dell'insegnante e rappresentandoli iconograficamente.
FORMULARE IPOTESI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • formulare ipotesi proponendo semplici spiegazioni del fenomeno attraverso l'intuito confrontando le proprie opinioni con quelle dei compagni, cercando di dare diverse spiegazioni che partono sempre dalla propria esperienza ed ipotizzando una prima interpretazione del fenomeno stesso con la guida dell'adulto.

SPERIMENTARE E VERIFICARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare e verificare reperendo il materiale, manipolandolo e osservandolo in base alle ipotesi prodotte, realizzando semplici esperimenti in classe con la guida dell'insegnante, effettuando misurazioni in modo guidato con semplici strumenti, riproducendo più volte l'esperimento e permettendo la smentita o la conferma delle ipotesi formulate.
FORMULARE UNA TEORIA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • formulare una teoria ricavando informazioni dell'oggetto e del fenomeno osservato, analizzando i dati raccolti e organizzandoli con la guida dell'insegnante, rilevando le conclusioni ed esponendole parafrasando quelle fornite dall'adulto.
Abilità	- Riconoscere gli organi di senso e le loro funzioni - Riconoscere le percezioni legate ai diversi organi di senso
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione tra odori piacevoli e odori sgradevoli • Riconoscimento delle caratteristiche tattili degli oggetti • Discriminazione tra suoni piacevoli e rumori fastidiosi • Analizzare oggetti mediante i cinque sensi.
Contenuti essenziali	Gli organi di senso (il naso, la pelle, le orecchie)
TERZO BIMESTRE	
COMPETENZE	
OSSERVARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare con attenzione la realtà circostante e i fenomeni legati alla personale esperienza di vita utilizzando i cinque sensi, ponendo delle domande sui fenomeni osservati con curiosità, cogliendo gli aspetti più significativi di un fenomeno, fissandoli nella memoria con l'aiuto dell'insegnante e rappresentandoli iconograficamente.
FORMULARE IPOTESI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • formulare ipotesi proponendo semplici spiegazioni del fenomeno attraverso l'intuito confrontando le proprie opinioni con quelle dei compagni, cercando di dare diverse spiegazioni che partono sempre dalla propria esperienza ed ipotizzando una prima interpretazione del fenomeno stesso con la guida dell'adulto.
SPERIMENTARE E VERIFICARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare e verificare reperendo il materiale, manipolandolo e osservandolo in base alle ipotesi prodotte, realizzando semplici esperimenti in classe con la guida dell'insegnante, effettuando misurazioni in modo guidato con semplici strumenti, riproducendo più volte l'esperimento e permettendo la smentita o la conferma delle ipotesi formulate.
FORMULARE UNA TEORIA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • formulare una teoria ricavando informazioni dell'oggetto e del fenomeno osservato, analizzando i dati raccolti e organizzandoli con la guida dell'insegnante, rilevando le conclusioni ed esponendole parafrasando quelle fornite dall'adulto.
Abilità	- Distinguere i viventi dai non viventi - Riconoscere le parti fondamentali di una pianta
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche degli esseri viventi e degli esseri non viventi • Riconoscere e classificare i viventi e i non viventi • Conoscere la distinzione tra animali e vegetali • Conoscere le caratteristiche dei vegetali attraverso i cinque sensi • Individuazione delle parti di una pianta • Conoscere le condizioni di vita delle piante

Contenuti essenziali	Le caratteristiche dei viventi e dei non viventi La struttura di una pianta
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
OSSERVARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> osservare con attenzione la realtà circostante e i fenomeni legati alla personale esperienza di vita (le stagioni, i viventi e non viventi, l'ambiente, il corpo umano) utilizzando i cinque sensi, ponendo delle domande sui fenomeni osservati (ciclo dell'acqua) con curiosità, cogliendo gli aspetti più significativi di un fenomeno, fissandoli nella memoria con l'aiuto dell'insegnante e rappresentandoli iconograficamente.
FORMULARE IPOTESI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> formulare ipotesi proponendo semplici spiegazioni del fenomeno attraverso l'intuito confrontando le proprie opinioni con quelle dei compagni, cercando di dare diverse spiegazioni che partono sempre dalla propria esperienza ed ipotizzando una prima interpretazione del fenomeno stesso con la guida dell'adulto.
SPERIMENTARE E VERIFICARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> sperimentare e verificare reperendo il materiale, manipolandolo e osservandolo in base alle ipotesi prodotte, realizzando semplici esperimenti in classe con la guida dell'insegnante, effettuando misurazioni in modo guidato con semplici strumenti, riproducendo più volte l'esperimento e permettendo la smentita o la conferma delle ipotesi formulate.
FORMULARE UNA TEORIA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> formulare una teoria ricavando informazioni dell'oggetto e del fenomeno osservato, analizzando i dati raccolti e organizzandoli con la guida dell'insegnante, rilevando le conclusioni ed esponendole parafrasando quelle fornite dall'adulto.
Abilità	- Classificare gli animali in base al modo di nutrirsi e di muoversi - Riconoscere i materiali e le funzioni degli oggetti
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> Classificazione degli animali in base al modo di nutrirsi Riconoscimento dei modi di muoversi dei vari animali Riconoscimento di materiali naturali e artificiali Collegamento tra oggetti e materiali di cui sono fatti
Contenuti essenziali	Gli animali (cosa mangiano e come si muovono) I materiali naturali e artificiali
Educazione Civica (5 ore nell'arco dell'anno scolastico)	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	L'alunno è in grado di: <p>riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico avendo cura del proprio corpo attraverso l'attività fisica e un corretto regime alimentare;</p> <p>comprendere il concetto di sviluppo sostenibile attuando atteggiamenti corretti e responsabili per la salvaguardia dell'ambiente.</p>
Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> acquisire tutte le corrette abitudini necessarie per attuare forme di prevenzione delle malattie: lavarsi i denti per evitare carie, lavarsi le mani per evitare la trasmissione di virus e batteri, assumere una postura corretta per evitare problemi alla colonna vertebrale, ecc. (storia, scienze, ed. fisica); promuovere sane abitudini per il consumo della merenda a scuola (scienze); riconoscere i principali materiali di cui sono composti i vari oggetti e saperli collocare nel contenitore giusto per la raccolta differenziata (tecnologia, scienze);

Contenuti essenziali	Riconoscere i principali materiali di cui sono composti i vari oggetti.
----------------------	---

[Torna al sommario](#)

TECNOLOGIA

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
RICONOSCERE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale <i>cogliendo</i> intuitivamente l'utilità degli oggetti, <i>discriminando</i> le parti principali e le loro funzioni, <i>esaminando</i> sensorialmente i materiali principali di cui sono costituiti.
PREVEDERE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • prevedere fasi di processi per realizzare manufatti polimaterici anche con materiale di riciclo, <i>elencando</i> con lessico appropriato gli strumenti e i materiali necessari, <i>organizzando</i> il proprio lavoro con algoritmi mentali.
CREARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • creare manufatti polimaterici <i>piegando</i> e <i>ritagliando</i> con precisione carta e cartoncino, <i>assemblando</i> varie parti in modo autonomo, <i>seguendo</i> istruzioni date oralmente ed esempi pratici.
UTILIZZARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare strumenti per il ritaglio e il disegno <i>operando</i> correttamente e in sicurezza.
Abilità	- Saper riconoscere oggetti e classificarli in base a diversi criteri. - Eseguire istruzioni. - Manipolare materiali e utilizzare strumenti in sicurezza. - Costruire algoritmi, sequenze di istruzioni. - Riconoscere ricorsività di istruzioni e riprodurle graficamente.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di oggetti presenti in aula e classificazione in base a criteri diversi: grandezza, funzione, materiale, pericolosità... • Costruzione di strumenti di classificazione: tabelle a entrata semplice. • Attività che permettono l'acquisizione della graduale padronanza di strumenti per il ritaglio e il disegno (lavoretti a tema stagionale o legati alle ricorrenze). • Ritmi di figure e ritmi per disegnare cornicette.
Contenuti essenziali	Ritmi di figure e ritmi per disegnare cornicette.
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
RICONOSCERE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale <i>cogliendo</i> intuitivamente l'utilità degli oggetti, <i>discriminando</i> le parti principali e le loro funzioni, <i>esaminando</i> sensorialmente i materiali principali di cui sono costituiti (carta, metallo, tessuto, gomma, plastica).
PREVEDERE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • prevedere fasi di processi per realizzare manufatti polimaterici anche con materiale di riciclo, <i>elencando</i> con lessico appropriato gli strumenti e i materiali necessari, <i>organizzando</i> il proprio lavoro con algoritmi mentali.
CREARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • creare manufatti polimaterici <i>piegando</i> e <i>ritagliando</i> con precisione carta e cartoncino, <i>assemblando</i> varie parti in modo autonomo, <i>seguendo</i> istruzioni date oralmente ed esempi pratici.
UTILIZZARE	L'alunno è in grado di:

	<ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare materiale informatico (programmi o app) <i>eseguendo</i> correttamente procedure di avvio e chiusura.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Conquistare un interesse attivo verso gli strumenti tecnologici. - Scoprirne funzioni e possibili usi di alcuni dispositivi tecnologici. - Eseguire procedure per far funzionare correttamente alcuni device. - Eseguire istruzioni. - Manipolare materiali e utilizzare strumenti in sicurezza.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscimento e analisi di dispositivi tecnologici e delle loro parti. ● Procedure di accensione, avvio di programmi, spegnimento di dispositivi. ● Creazione di elementi decorativi natalizi utilizzando gli strumenti principali di un'applicazione per il disegno digitale. ● Creazione di un oggetto/biglietto polimaterico a tema natalizio.
Contenuti essenziali	Riconoscimento e analisi di dispositivi tecnologici e delle loro parti.
TERZO BIMESTRE	
COMPETENZE	
RICONOSCERE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale <i>cogliendo</i> intuitivamente l'utilità degli oggetti, <i>discriminando</i> le parti principali e le loro funzioni, <i>esaminando</i> sensorialmente i materiali principali di cui sono costituiti.
PREVEDERE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● prevedere fasi di processi per realizzare manufatti polimaterici anche con materiale di riciclo, <i>elencando</i> con lessico appropriato gli strumenti e i materiali necessari, <i>organizzando</i> il proprio lavoro con algoritmi mentali.
CREARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● creare manufatti polimaterici <i>piegando</i> e <i>ritagliando</i> con precisione carta e cartoncino, <i>assemblando</i> varie parti in modo autonomo, <i>seguendo</i> istruzioni date oralmente ed esempi pratici.
UTILIZZARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare materiale informatico (programmi o app) <i>eseguendo</i> correttamente procedure di avvio e chiusura.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e individuare le caratteristiche di un materiale. - Eseguire istruzioni. - Manipolare materiali e utilizzare strumenti in sicurezza. - Utilizzare in maniera sempre più autonoma semplici programmi di grafica.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> ● Diverse tipologie di carta/cartoncino o stoffa. ● Costruzione di un libriccino dedicato alla carta. ● Creazione della copertina del libriccino utilizzando un programma di grafica.
Contenuti essenziali	Analisi sensoriale di diverse tipologie di carta e cartoncino o stoffa.
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
RICONOSCERE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale <i>cogliendo</i> intuitivamente l'utilità degli oggetti, <i>discriminando</i> le parti principali e le loro funzioni, <i>esaminando</i> sensorialmente i materiali principali di cui sono costituiti.
PREVEDERE	L'alunno è in grado di:

	<ul style="list-style-type: none"> • prevedere fasi di processi per realizzare manufatti polimerici anche con materiale di riciclo, <i>elencando</i> con lessico appropriato gli strumenti e i materiali necessari, <i>organizzando</i> il proprio lavoro con algoritmi mentali.
CREARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare manufatti polimerici <i>piegando e ritagliando</i> con precisione carta e cartoncino, <i>assemblando</i> varie parti in modo autonomo, <i>seguendo</i> istruzioni date oralmente ed esempi pratici.
UTILIZZARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare materiale informatico (programmi o app) <i>eseguendo</i> correttamente procedure di avvio e chiusura.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare un web browser e avviare ricerche online. - Fruire di contenuti online utili alla realizzazione di attività didattiche. - Manipolare materiali e utilizzare strumenti in sicurezza. - Utilizzare in maniera sempre più autonoma semplici programmi di grafica. - Saper scindere una procedura complessa in procedure più semplici e riordinarle in un algoritmo.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Internet, il web browser e la barra della ricerca. • Uso corretto e guidato di alcune piattaforme (YouTube, altri portali con video tutorial). • Costruzione di giochi/giocattoli con materiale di recupero (ad esempio la monster box). • Creazione di immagini con l'uso di programmi di grafica, operazioni di salvataggio, apertura, modifica di file.
Contenuti essenziali	<p>Internet, il web browser e la barra della ricerca. Uso corretto e guidato di alcune piattaforme (YouTube, altri portali con video tutorial).</p>
Educazione Civica (4 ore nell'arco dell'anno scolastico)	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere diversi dispositivi usati per comunicare a distanza <i>utilizzandoli</i> con la guida e sotto il controllo di un adulto <i>guadagnando</i> gradualmente autonomia e consapevolezza; - comprendere il concetto di sviluppo sostenibile attuando atteggiamenti corretti e responsabili per la salvaguardia dell'ambiente.
Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel proprio ambiente di vita alcuni strumenti utilizzati per la comunicazione a distanza (telefoni fissi, cellulari, tablet, computer desktop e laptop) e lo scopo per il quale ognuno di essi viene usato. • Riconoscere i principali materiali di cui sono composti i vari oggetti e saperli collocare nel contenitore giusto per la raccolta differenziata.

[Torna al sommario](#)

ARTE E IMMAGINE

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
ESPRIMERSI E COMUNICARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • esprimere e comunicare sensazioni, emozioni, pensieri e realtà percepite <i>utilizzando</i> con immaginazione e creatività, linguaggi iconici e plastici-figurativi.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare e leggere le immagini <i>descrivendo</i> in modo guidato semplici immagini, <i>identificandone</i> gli elementi significativi e <i>riconoscendo</i> in esse colori, forme e linee.
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • comprendere e apprezzare artefatti visivi <i>riconoscendo</i> immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente circostante, (paesaggi e figure umane) <i>utilizzando</i> la percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
Abilità	- Conoscere i colori primari. - Conoscere i colori secondari. - Identificare e utilizzare la linea come elemento della grammatica visiva.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Colori primari. • Colori secondari ottenuti con semplici esperimenti (attività STEAM). • Esercizi di campitura con i pastelli a matita. • Esercizi di campitura con i pastelli a olio. • Disegno guidato con il tracciamento di linee continue.
Contenuti essenziali	I colori primari e secondari.
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
ESPRIMERSI E COMUNICARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • esprimere e comunicare sensazioni, emozioni, pensieri e realtà percepite <i>utilizzando</i> con immaginazione e creatività, linguaggi iconici e plastici-figurativi.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare e leggere le immagini <i>descrivendo</i> in modo guidato semplici immagini, <i>identificandone</i> gli elementi significativi e <i>riconoscendo</i> in esse colori, forme e linee.
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • comprendere e apprezzare artefatti visivi <i>riconoscendo</i> immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente circostante, (paesaggi e figure umane) <i>utilizzando</i> la percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
Abilità	- Percepire il valore emotivo del colore. - Utilizzare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di opere d'arte per ricavare la predominanza del colore caldo o freddo. • Scelta del colore caldo o freddo per la campitura di immagini. • Raffigurazione guidata di oggetti comuni e campitura con diverse tecniche. • Lavoretti per il Natale (in collegamento con Tecnologia).
Contenuti essenziali	I colori caldi e freddi. Raffigurazione di oggetti comuni.
TERZO BIMESTRE	

COMPETENZE	
ESPRIMERSI E COMUNICARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • esprimere e comunicare sensazioni, emozioni, pensieri e realtà percepite <i>utilizzando</i> con immaginazione e creatività, linguaggi iconici e plastici-figurativi.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare e leggere le immagini <i>descrivendo</i> in modo guidato semplici immagini, <i>identificandone</i> gli elementi significativi e <i>riconoscendo</i> in esse colori, forme e linee.
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • comprendere e apprezzare artefatti visivi <i>riconoscendo</i> immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente circostante, (paesaggi e figure umane) <i>utilizzando</i> la percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
Abilità	- Comprendere il valore narrativo dell'immagine. - Utilizzare il disegno per narrare storie. - Utilizzare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • La narrazione per immagini. • Dalla narrazione all'immagine-vignetta. • Modificazione creativa di un soggetto. • Lavoretti per il Carnevale (in collegamento con Tecnologia).
Contenuti essenziali	Costruzione di sequenze di immagini per raccontare una storia.
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
ESPRIMERSI E COMUNICARE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • esprimere e comunicare sensazioni, emozioni, pensieri e realtà percepite <i>utilizzando</i> con immaginazione e creatività, linguaggi iconici e plastici-figurativi.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • osservare e leggere le immagini <i>descrivendo</i> in modo guidato semplici immagini, <i>identificandone</i> gli elementi significativi e <i>riconoscendo</i> in esse colori, forme e linee.
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • comprendere e apprezzare artefatti visivi <i>riconoscendo</i> immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente circostante, (paesaggi e figure umane) <i>utilizzando</i> la percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
Abilità	- Acquisire graduale capacità di raffigurare elementi della realtà. - Utilizzare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno guidato di oggetti naturali e artificiali dopo averne individuato la "figura portante". • Campitura con varie tecniche e pigmenti. • Realizzazione di oggetti tridimensionali in carta/cartoncino. • Lavoretti per la Pasqua (in collegamento con Tecnologia).
Contenuti essenziali	Disegno guidato di oggetti naturali e artificiali dopo averne individuato la "figura portante".
Educazione Civica (3 ore nell'arco dell'anno scolastico)	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	L'alunno è in grado di: riconoscere e fare propri atteggiamenti cooperativi e collaborativi che sono alla base della convivenza civile <i>diventando</i> cittadino attivo e informato, capace di assumersi semplici responsabilità per se stesso e per la sua comunità; riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico;

Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none">• riconoscere alcuni simboli della repubblica italiana (bandiera) partendo dalla lettura dell'articolo 12 della Costituzione italiana;• identificare il significato di alcuni segnali stradali partendo dall'analisi di forma e colore.
----------------------	--

[Torna al sommario](#)

MUSICA

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
ASCOLTARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare suoni e voci dell'ambiente circostante <i>distinguendo</i> con precisione suoni naturali, artificiali, voci umane, <i>discriminando</i> adeguatamente alcune caratteristiche sonore (intensità e durata), <i>distinguendo</i> senza difficoltà diverse intonazioni della voce, <i>riconoscendo</i> i luoghi per le loro caratteristiche di "ambienti sonori", <i>associando</i> all'ascolto attento un'adeguata coordinazione gestuale e motoria.
USARE LA VOCE E SUONARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la voce <i>sperimentando</i>, <i>memorizzando</i> e <i>riconoscendo</i> le sonorità delle vocali e delle consonanti. • Suonare con il corpo <i>utilizzando</i> la body-percussion nelle sue forme più elementari, <i>eseguendo</i> con regolarità e precisione scansioni isocrone dei gesti suono suggeriti dall'insegnante, <i>leggendo</i> senza difficoltà le prime traduzioni grafico-temporali del suono-ritmo.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare attenzione, concentrazione e capacità di discernere gli elementi del panorama sonoro. - Sviluppare attenzione e capacità di discriminare aspetti intonativi della voce umana. - Esercitare le prime azioni di disinibizione gesto-motoria e a svariate forme di dondolamento (collegamento con ed. fisica). - Sviluppare ritmicamente una coscienza corporea e muscolare. - Scoprire le proprie potenzialità vocali e sviluppare una corretta pronuncia.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Esercizi per discriminare la diversità dei suoni naturali, dei versi degli animali, dei suoni artificiali (mezzi di trasporto, attrezzi, da lavoro). - Esercizi di ascolto e riproduzione per imitazione di diverse intonazioni di voce. - Esercizi di coordinamento tra musica e movimento corporeo. - Esercizi di body percussion. - Lettura di partiture ritmiche non convenzionali. - Il parlato su basi musicali: la sonorità delle vocali e delle consonanti occlusive-esplosive.
Contenuti essenziali	I suoni naturali, i versi degli animali e i suoni artificiali.
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
ASCOLTARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare suoni e voci dell'ambiente circostante <i>distinguendo</i> con precisione suoni naturali, artificiali, voci umane, <i>discriminando</i> adeguatamente alcune caratteristiche sonore (intensità e durata), <i>distinguendo</i> senza difficoltà diverse intonazioni della voce, <i>riconoscendo</i> i luoghi per le loro caratteristiche di "ambienti sonori", <i>associando</i> all'ascolto attento un'adeguata coordinazione gestuale e motoria.
USARE LA VOCE E SUONARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la voce <i>sperimentando</i>, <i>memorizzando</i> e <i>riconoscendo</i> le sonorità delle vocali e delle consonanti, <i>intonando</i> con precisione i primi canti monodici a solo o in coro nell'estensione delle note dal DO basso al SOL e <i>sviluppando</i> una corretta gestione della respirazione e dell'emissione.

	<ul style="list-style-type: none"> • Suonare con il corpo <i>utilizzando</i> la body-percussion nelle sue forme più elementari, <i>eseguendo</i> con regolarità e precisione scansioni isocrone dei gesti suono suggeriti dall'insegnante, <i>leggendo</i> senza difficoltà le prime traduzioni grafico-temporali del suono-ritmo.
CONOSCERE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni fenomeni legati al trascorrere del tempo (le ore, i giorni, le stagioni, i mesi) <i>utilizzando</i> brani musicali e/o semplici canti da ascoltare e cantare per imitazione, <i>manifestando</i> curiosità per le tematiche affrontate, <i>sviluppando</i> la concentrazione, <i>accrescendo</i> le capacità mnestiche.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare attenzione, concentrazione e capacità di discernere gli elementi del panorama sonoro. - Esercitare azioni di disinibizione gesto-motoria (collegamento con ed. fisica). - Sviluppare ritmicamente una coscienza corporea e muscolare sempre più complessa. - Scoprire le proprie potenzialità vocali e sviluppare una corretta pronuncia. - Acquisire gradualmente le capacità di intonare la voce.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - I suoni e i rumori presenti negli ambienti domestici. - L'ambiente sonoro rurale. - Riconoscimento di luoghi in rapporto alla presenza di suoni e rumori. - I vettori di salita e discesa della musica trasformati in movimento. - Camminata con andamento della musica. - Sequenze ritmico-corporee con mani, petto e piedi. - Il suono delle consonanti sibilanti F V S Z SC. - Canti con la nota DO e con la nota RE. - Canti natalizi.
Contenuti essenziali	Sequenze ritmico-corporee con mani, petto e piedi.
TERZO BIMESTRE	
COMPETENZE	
ASCOLTARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare suoni e voci dell'ambiente circostante <i>distinguendo</i> con precisione suoni naturali, artificiali, voci umane, <i>discriminando</i> adeguatamente alcune caratteristiche sonore (intensità e durata), <i>distinguendo</i> senza difficoltà diverse intonazioni della voce, <i>riconoscendo</i> i luoghi per le loro caratteristiche di "ambienti sonori", <i>associando</i> all'ascolto attento un'adeguata coordinazione gestuale e motoria.
USARE LA VOCE E SUONARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la voce <i>sperimentando</i>, <i>memorizzando</i> e <i>riconoscendo</i> le sonorità delle vocali e delle consonanti, <i>intonando</i> con precisione i primi canti monodici a solo o in coro nell'estensione delle note dal DO basso al SOL e <i>sviluppando</i> una corretta gestione della respirazione e dell'emissione. • Suonare con il corpo <i>utilizzando</i> la body-percussion nelle sue forme più elementari, <i>eseguendo</i> con regolarità e precisione scansioni isocrone dei gesti suono suggeriti dall'insegnante, <i>leggendo</i> senza difficoltà le prime traduzioni grafico-temporali del suono-ritmo.
CONOSCERE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni fenomeni legati al trascorrere del tempo (le ore, i giorni, le stagioni, i mesi) <i>utilizzando</i> brani musicali e/o semplici canti da ascoltare e cantare per imitazione, <i>manifestando</i> curiosità per le tematiche affrontate, <i>sviluppando</i> la concentrazione, <i>accrescendo</i> le capacità mnestiche.

Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitare azioni di disinibizione gesto-motoria (collegamento con ed. fisica). - Sviluppare ritmicamente una coscienza corporea e muscolare sempre più complessa. - Scoprire le proprie potenzialità vocali e sviluppare una corretta pronuncia. - Acquisire gradualmente le capacità di intonare la voce. - Utilizzare canzoni per fissare e raccontare conoscenze interdisciplinari.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Camminata rilassata e tesa in sintonia con la musica. - Espressione del carattere della musica tramite la recitazione corporea. - Sequenze ritmico-corporee con mani, petto e piedi. - Le sonorità delle consonanti nasali M N GN. - Canti con le note DO, RE, MI, FA. - Canzoni sul giorno e la notte e le parti della giornata.
Contenuti essenziali	Canzoni sul giorno e la notte e le parti della giornata.
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
ASCOLTARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare suoni e voci dell'ambiente circostante <i>distinguendo</i> con precisione suoni naturali, artificiali, voci umane, <i>discriminando</i> adeguatamente alcune caratteristiche sonore (intensità e durata), <i>distinguendo</i> senza difficoltà diverse intonazioni della voce, <i>riconoscendo</i> i luoghi per le loro caratteristiche di "ambienti sonori", <i>associando</i> all'ascolto attento un'adeguata coordinazione gestuale e motoria.
USARE LA VOCE E SUONARE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la voce <i>sperimentando</i>, <i>memorizzando</i> e <i>riconoscendo</i> le sonorità delle vocali e delle consonanti, <i>intonando</i> con precisione i primi canti monodici a solo o in coro nell'estensione delle note dal DO basso al SOL e <i>sviluppando</i> una corretta gestione della respirazione e dell'emissione. • Suonare con il corpo <i>utilizzando</i> la body-percussion nelle sue forme più elementari, <i>eseguendo</i> con regolarità e precisione scansioni isocrone dei gesti suono suggeriti dall'insegnante, <i>leggendo</i> senza difficoltà le prime traduzioni grafico-temporali del suono-ritmo.
CONOSCERE	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni fenomeni legati al trascorrere del tempo (le ore, i giorni, le stagioni, i mesi) <i>utilizzando</i> brani musicali e/o semplici canti da ascoltare e cantare per imitazione, <i>manifestando</i> curiosità per le tematiche affrontate, <i>sviluppando</i> la concentrazione, <i>accrescendo</i> le capacità mnestiche.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitare azioni di disinibizione gesto-motoria (collegamento con ed. fisica). - Sviluppare ritmicamente una coscienza corporea e muscolare sempre più complessa. - Scoprire le proprie potenzialità vocali e sviluppare una corretta pronuncia. - Acquisire gradualmente le capacità di intonare la voce. - Utilizzare canzoni per fissare e raccontare conoscenze interdisciplinari.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Movimenti di accelerazione e decelerazione a ritmo con la musica. - Sequenze ritmico-corporee con mani, petto, cosce e piedi. - Canti con le note DO, RE, MI, FA, SOL. - Canzoni sui giorni della settimana, sui mesi e sulle stagioni.
Contenuti essenziali	Canzoni sui giorni della settimana, sui mesi e sulle stagioni.
Educazione Civica (1 ore nell'arco dell'anno scolastico)	

Competenza: acquisire consapevolezza civica.	L'alunno è in grado di: acquisire consapevolezza del patrimonio culturale italiano <i>accostandosi</i> con piacere alla lettura di testi d'autore.
Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none">• Leggere e comprendere testi di semplici brani musicali di autori italiani.

[Torna al sommario](#)

EDUCAZIONE FISICA

PRIMO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COORDINARE CORPO E MOVIMENTO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere e denominare le principali parti del corpo <i>utilizzando e padroneggiando</i> semplici schemi motori di base, <i>muovendosi</i> con scioltezza e ritmo.
ESPRIMERSI E COMUNICARE CON IL CORPO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● comunicare agli altri le proprie emozioni <i>mimando</i> personaggi, oggetti, situazioni, ecc.
GIOCARE E RISPETTARE LE REGOLE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare gli schemi motori di base per partecipare ai giochi proposti (ad esempio alcuni giochi derivanti dalla tradizione popolare) <i>comprendendo, rispettando ed applicando</i> semplici regole sia di gioco che di convivenza civile.
PROMUOVERE BENESSERE E SICUREZZA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● mantenere un comportamento adeguato negli ambienti frequentati <i>utilizzando</i> in modo corretto le attrezzature e <i>rispettando</i> le regole di base per prevenire gli infortuni.
Abilità	- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e saperle rappresentare graficamente. - Coordinare semplici movimenti e azioni. - Comprendere e rispettare regole di semplici giochi fortemente strutturati. - Usare in modo corretto alcuni attrezzi ginnici.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi per riconoscere e nominare le parti del corpo. ● Giochi per ripetere sequenze di azioni. ● Rappresentazione dello schema corporeo. ● Passaggi di oggetti con diversi movimenti e prensioni.
Contenuti essenziali	Lo schema corporeo e la coordinazione motoria.
SECONDO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COORDINARE CORPO E MOVIMENTO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere e denominare le principali parti del corpo <i>utilizzando e padroneggiando</i> semplici schemi motori di base, <i>muovendosi</i> con scioltezza e ritmo.
ESPRIMERSI E COMUNICARE CON IL CORPO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● comunicare agli altri le proprie emozioni <i>mimando</i> personaggi, oggetti, situazioni, ecc.
GIOCARE E RISPETTARE LE REGOLE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare gli schemi motori di base per partecipare ai giochi proposti (ad esempio alcuni giochi derivanti dalla tradizione popolare) <i>comprendendo, rispettando ed applicando</i> semplici regole sia di gioco che di convivenza civile.
PROMUOVERE BENESSERE E SICUREZZA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● mantenere un comportamento adeguato negli ambienti frequentati <i>utilizzando</i> in modo corretto le attrezzature e <i>rispettando</i> le regole di base per prevenire gli infortuni.
Abilità	- Esplorare lo spazio attraverso diversi schemi motori, statici e dinamici, combinati tra loro. - Riconoscere e riprodurre sequenze ritmiche.

Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi per acquisire la padronanza nello spazio. • Giochi con passo, corsa, salto, lancio e prese. • Esecuzione di sequenze ritmiche con il proprio corpo.
Contenuti essenziali	Le sequenze ritmiche.
TERZO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COORDINARE CORPO E MOVIMENTO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e denominare le principali parti del corpo <i>utilizzando e padroneggiando</i> semplici schemi motori di base, <i>muovendosi</i> con scioltezza e ritmo.
ESPRIMERSI E COMUNICARE CON IL CORPO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • comunicare agli altri le proprie emozioni <i>mimando</i> personaggi, oggetti, situazioni, ecc.
GIOCARE E RISPETTARE LE REGOLE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare gli schemi motori di base per partecipare ai giochi proposti (ad esempio alcuni giochi derivanti dalla tradizione popolare) <i>comprendendo, rispettando ed applicando</i> semplici regole sia di gioco che di convivenza civile.
PROMUOVERE BENESSERE E SICUREZZA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • mantenere un comportamento adeguato negli ambienti frequentati <i>utilizzando</i> in modo corretto le attrezzature e <i>rispettando</i> le regole di base per prevenire gli infortuni.
Abilità	- Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi. - Utilizzare con sempre maggiore sicurezza attrezzi ginnici.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi per interpretare con il movimento le dinamiche musicali e il carattere della musica. • Giochi con la palla, in coppia o in squadra, con passaggi ravvicinati, lanci, prese, rimbalzi.
Contenuti essenziali	Giochi di coordinazione del movimento con la musica.
QUARTO BIMESTRE	
COMPETENZE	
COORDINARE CORPO E MOVIMENTO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e denominare le principali parti del corpo <i>utilizzando e padroneggiando</i> semplici schemi motori di base, <i>muovendosi</i> con scioltezza e ritmo.
ESPRIMERSI E COMUNICARE CON IL CORPO	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • comunicare agli altri le proprie emozioni <i>mimando</i> personaggi, oggetti, situazioni, ecc.
GIOCARE E RISPETTARE LE REGOLE	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare gli schemi motori di base per partecipare ai giochi proposti (ad esempio alcuni giochi derivanti dalla tradizione popolare) <i>comprendendo, rispettando ed applicando</i> semplici regole sia di gioco che di convivenza civile.
PROMUOVERE BENESSERE E SICUREZZA	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • mantenere un comportamento adeguato negli ambienti frequentati <i>utilizzando</i> in modo corretto le attrezzature e <i>rispettando</i> le regole di base per prevenire gli infortuni.
Abilità	- Utilizzare giochi di ruolo per attività motorie sempre più regolate e complessi.
Conoscenze/ Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Riscaldamento muscolare.

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione di regole di gioco in una narrazione (giochi di ruolo come “cacciatore e prede”, ecc). • Percorsi con uso di spazi e attrezzi in sicurezza.
Contenuti essenziali	Percorsi nello spazio rappresentato.
Educazione Civica (6 ore nell’arco dell’anno scolastico)	
Competenza: acquisire consapevolezza civica.	L’alunno è in grado di: riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico <i>avendo cura</i> del proprio corpo attraverso l’attività fisica e un corretto regime alimentare.
Abilità e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire tutte le corrette abitudini necessarie per attuare forme di prevenzione delle malattie: assumere una postura corretta per evitare problemi alla colonna vertebrale; • acquisire le norme di comportamento relative all’ed. stradale per i pedoni, riconoscendo la comunicazione data dai più importanti segnali, facendo percorsi e tracciando percorsi.

[Torna al sommario](#)

Data

Firme
