

PECUP

IDENTITÀ: a) Conoscenza di sé. c) Orientamento.

STRUMENTI CULTURALI

CONVIVENZA CIVILE

OGPF

1. Valorizzare l'esperienza del fanciullo.
2. La corporeità come valore.
3. Esplicitare le idee e i valori presenti nell'esperienza.
4. Dal mondo delle categorie empiriche al mondo delle categorie formali.
5. La diversità delle persone e delle culture come ricchezza.

OSA

1. ITALIANO
2. INGLESE
3. STORIA
4. GEOGRAFIA
5. MATEMATICA
6. SCIENZE
7. TECNOLOGIA e INFORMATICA
8. MUSICA
9. ARTE E IMMAGINE
10. SCIENZE MOTORIE
11. RELIGIONE CATTOLICA
12. CONVIVENZA CIVILE

OFF

- Analizzare la realtà e rielaborarla in modo fantastico.
- Accrescere la creatività dei bambini fornendo loro stimoli desueti.
- Acquisire specifiche abilità disciplinari da utilizzare come strumenti di espressione creativa.

UdA

LA FANTASIA

COMPETENZE

L'alunno osserva e comprende la realtà circostante, i fatti, i fenomeni e li trasforma, utilizzando la creatività, in fonti di ispirazione per l'espressione orale, scritta, musico-pittorica. Affronta situazioni problematiche trovando diversi percorsi per giungere alla soluzione. Sa trasformare l'ambiente circostante secondo una pianificazione scaturita dalla sua fantasia.

Conoscenze

(vedere microstruttura)

Abilità

(vedere microstruttura)

Conoscenze	Abilità	Attività
<p style="text-align: center;">1.ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione orale: concordanze (genere, numero), tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa). - Tecniche di lettura. - Alcune convenzioni di scrittura: accento parole tronche, elisione, troncamento, scansione in sillabe. - I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina. - La funzione dei segni di punteggiatura forte: punto, virgola, punto interrogativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mantenere l'attenzione sul messaggio orale, avvalendosi del contesto e dei diversi linguaggi verbali e non verbali (gestualità, mimica, tratti prosodici, immagine, grafica). - Narrare racconti fantastici, seguendo un ordine temporale. - Utilizzare tecniche di lettura. - Leggere, comprendere e memorizzare semplici poesie tratte dalla letteratura per l'infanzia. - Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando anche diversi caratteri. - Rispettare le convenzioni di scrittura conosciute. 	<p style="text-align: center;">ITALIANO</p> <p>Lectures di racconti e filastrocche: produzione di brevi racconti fantastici, anche elaborati in gruppo, con l'utilizzo di flash cards. Elaborazione di racconti a partire da un'immagine fantastica o da una suggestione onirica.</p> <p>Analisi per analizzare i nomi e le azioni nella frase.</p> <p>Esercizi per l'acquisizione e il consolidamento dei digrammi e trigrammi: sc, gli, gn, qu, cqu.</p> <p>Esercizi strutturati per l'uso dell'elisione, del troncamento e per la scansione sillabica.</p>
<p style="text-align: center;">2.INGLESE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espressioni utili per chiedere qualcosa, seguire indicazioni, dialogare con frasi minime. - Ambiti lessicali relativi agli animali, l'ambiente naturale, i numeri e le operazioni. -Civiltà:principali tradizioni del periodo: Easter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed eseguire istruzioni e procedure - Identificare, abbinare animali, elementi dell'ambiente naturale. - Eseguire semplici calcoli. - Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi della L2. 	<p style="text-align: center;">INGLESE</p> <p>Attività di ascolto e giochi; filastrocche, giochi, giochi di ruolo.</p> <p>Attività di manipolazione e disegno per la realizzazione di un biglietto augurale in occasione della Pasqua. Disegni guidati su indicazioni in L2. Giochi per eseguire istruzioni.</p>
<p style="text-align: center;">3. STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute e riconoscere rapporti di successione 	<p style="text-align: center;">STORIA</p> <p>Lectures dal libro di raccolta antologica</p>

<p>- Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata : i mesi.</p>	<p>esistenti tra loro.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione: calendario. - Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari e la successione delle azioni in una storia, in leggende, in aneddoti e semplici racconti storici. 	<p>di filastrocche, poesie, brevi storie di personaggi fantastici. Realizzazione del cerchio dei mesi in formato A4 e poster, con lavori individuali e di gruppo. La composizione poetica dello Aiku utilizzata per creare brevi poesie sui 12 mesi dell'anno.</p>
<p style="text-align: center;">4. GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzatori spaziali: vicino, lontano, ecc - Elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni, relazioni e rappresentazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare uno spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprirne gli elementi caratterizzanti e collegarli tra loro con semplici relazioni. - Rappresentare graficamente in pianta spazi vissuti e percorsi anche utilizzando una simbologia non convenzionale. 	<p style="text-align: center;">GEOGRAFIA</p> <p>L'analisi di alcuni ambienti esperiti in maniera diretta; raffigurazione in pianta di ambienti di vita quotidiana con creazione di simboli per la lettura della pianta; classificazione degli edifici in base all'uso (pubblico- privato; case monofamiliari-plurifamiliari-condomini). Progettazione di un plastico per la rappresentazione della propria scuola utilizzando cartoncino, plastilina, sassi, piantine in vaso.</p>
<p style="text-align: center;">5. MATEMATICA</p> <p>Il numero</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operazioni di addizione e di sottrazione fra numeri naturali. <p>Geometria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mappe, piantine, orientamento. - Caselle ed incroci sul piano quadrettato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esplorare, rappresentare (con disegni, parole, simboli) e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni. - Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione. - Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa. 	<p style="text-align: center;">MATEMATICA</p> <p>Problemi con addizioni e sottrazioni. Grafici. Percorsi sul piano quadrettato. La rappresentazione di spazi secondo la somiglianza con le forme geometriche. Tabelle a doppia entrata. Giochi matematici. Semplici tangram, anche su supporto informatico.</p>

<p>La misura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confronto diretto e indiretto di grandezze. <p>Introduzione al pensiero razionale <i>(da coordinare in maniera particolare con tutte le altre discipline nelle attività educative e didattiche unitarie promosse)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro. <p>Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazioni iconiche di semplici dati, classificati per modalità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato. - Effettuare misure (per esempio di passi, monete, quadretti,ecc.), con oggetti e strumenti elementari (ad esempio la bottiglia, la tazza, ecc.). - In situazioni concrete classificare oggetti fisici e simbolici (figure, numeri,..) in base ad una data proprietà. - Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche, secondo opportune modalità (pittogrammi). 	<p>Piccole indagini sulle attività da svolgere all'aria aperta e prime statistiche.</p>
<p style="text-align: center;">6. SCIENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificazione e descrizione di oggetti inanimati e "viventi". - Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. - Identificazione di alcuni materiali (legno, plastica, metalli, vetro.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Elencare le caratteristiche di corpi noti e le parti che lo compongono (com'è?, come è fatto?). - Descrivere animali mettendo in evidenza le differenze (bipedi e quadrupedi, carnivori ed erbivori, altre differenze facili da cogliere). - Ordinare corpi in base alle loro proprietà di leggerezza, durezza fragilità, . 	<p style="text-align: center;">SCIENZE</p> <p>Esplorazione della natura: i fiori e le piante dei nostri giardini. La costruzioni di piccoli giardini in vassoio. I nostri animali preferiti: descrizione. Oggetti a confronti: i nostri giocattoli più belli; come sono fatti (parti, materiali, funzioni).</p>
<p style="text-align: center;">7. TECNOLOGIA E INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - I principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi anche didattici. - Accendere e spegnere la macchina con le 	<p style="text-align: center;">TECNOLOGIA E INFORMATICA</p> <p>Scrivere brevi testi di descrizione di se stessi utilizzando Word; salvare il file</p>

<p>mouse. Il software Word e Paint: semplici funzioni per la videoscrittura e la videografica.</p>	<p>procedure canoniche, attivare il collegamento a Internet. - Accedere ad alcuni siti Internet (ad esempio quello della scuola).</p>	<p>su floppy; aprire Paint e disegnare il proprio ritratto in chiave caricaturale o fantastica (supereroe, robot, mostro...) alt200 X largh150 px; inserire il file salvato come gif nel file doc. Descrivere l'edificio scolastico in formato doc; salvarlo su floppy; disegnare con Paint la propria scuola con semplificazione geometrica o reinterpretazione fantastica; introdurre l'immagine gif nel file doc.</p>
<p style="text-align: center;">8. MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipologie di espressioni vocali (parlato, declamato, cantato, recitazione, ecc.) - Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie. 	<p>Produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la voce, il proprio corpo, e oggetti vari, a partire da stimoli musicali, motori, ambientali e naturali, in giochi, situazioni, storie e libere attività per espressioni parlate, recitate e cantate, anche riproducendo e improvvisando suoni e rumori del paesaggio sonoro. 	<p style="text-align: center;">MUSICA</p> <p>Esercizi fonatori per l'uso corretto della respirazione nella recitazione e nel canto. Canti di gruppo per la recita di fine anno: The lion sleep tonight; Don't worry, be happy; We are family (testo in italiano parodiato per accompagnare la recita e brevi frammenti originali in lingua inglese). Eseguire coreografie semplici da utilizzare nella recita di fine anno.</p>
<p style="text-align: center;">9. ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenzialità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, pasta di sale, cartapesta.) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere,,). - Le differenze di forma. - Le relazioni spaziali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare figure tridimensionali con materiali plastici. - Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione: relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori); rapporto verticale, orizzontale; figure e contesti spaziali. 	<p style="text-align: center;">ARTE E IMMAGINE</p> <p>La costruzione del plastico della scuola; la progettazione dell'ambiente esterno alla scuola (giardino, cortile) secondo criteri oggettivi di funzionalità, sicurezza., e soggettivi di divertimento.</p>

<p align="center">10.SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo. - Codici espressivi non verbali in relazione al contesto sociale. - Giochi tradizionali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, .). - Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti. - Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. - Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche. - Comprendere il linguaggio dei gesti.. - Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole. 	<p align="center">SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</p> <p>Esecuzione di giochi collettivi; di percorsi misti e staffette. Situazioni ludico-imitative. Esecuzione di giochi tradizionali.</p> <p>Eseguire coreografie, su musiche dalla predominanza ritmica, da eseguire durante la rappresentazione teatrale di fine anno.</p>
<p align="center">11. RELIGIONE CATTOLICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Chiesa, comunità dei cristiani aperta a tutti i popoli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere i segni cristiani della Pasqua. - Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio. 	<p align="center">*RELIGIONE CATTOLICA</p> <p>Ascolto di una parabola seguito da attività grafico pittoriche.</p> <p>Ascolto di racconti pasquali; memorizzazione di canti e poesie.</p> <p>Conversazioni guidate e realizzazione di un cartellone murale.</p>
<p align="center">12. CONVIVENZA CIVILE</p> <p align="center">EDUCAZIONE ALIMENTARE</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distinzione tra nutrizione e alimentazione. - La tradizione culinaria locale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere la propria alimentazione e distinguere se ci si nutre o ci si alimenta. - Riconoscere le esigenze del proprio corpo e individuare l'alimentazione più adeguata alla sua crescita . - A tavola mantenere comportamenti corretti (tempi distesi, masticazione adeguata.) - Ampliare la gamma dei cibi assunti, come educazione al gusto. 	<p align="center">EDUCAZIONE AMBIENTALE</p> <p>Lettura da Pinocchio: Pinocchio e le tre pere; discussioni sui propri gusti; schede di indagine; giochi sull'esplorazione del cibo attraverso i 5 sensi (cfr Progetto Pangea UDA classe prima).</p> <p>Canti che educano alla convivialità</p> <p>Filastrocche in lingua inglese sul cibo.</p>

Soluzioni organizzative

TEMPI

2 mesi

PERIODO

Aprile/giugno 2006

STRUMENTI

In prospettiva della rappresentazione teatrale si farà uso di spazi idonei ad accogliere in modo sicuro i gruppi di bambini impegnati nelle prove: palestra, sala-teatro. Sempre in relazione alla rappresentazione teatrale si utilizzeranno: cartoni, colla a caldo, carta crespata, carta da fondale, vernici, pennelli, stoffe, per l'allestimento scenografico.

Per l'allestimento delle coreografie: basi musicali midi e mp3 su CD; lettore midi; impianto stereofonico; tastiera.

Per la didattica disciplinare: libri, computer, vhs, navigazione Internet, piccola enciclopedia "Encarta".

Metodi

Continuando il percorso metodologico non direttivo, iniziato il precedente bimestre, si tenterà di sviluppare negli alunni una capacity building volta alla costruzione di un primo metodo di studio personale. In particolar modo, le insegnanti che curano l'ambito scientifico e antropologico intendono potenziare l'uso delle mappe concettuali, sia come strumento di ricognizione delle conoscenze pregresse, sia come sistema di ricostruzione del sapere acquisito.

L'insegnante di italiano adotterà lo schema logico per l'elaborazione di parafrasi di sintesi; i vari testi letti saranno riassunti in diversi modi, secondo l'elaborazione di uno schema che l'insegnante fornirà agli allievi.

La capacity building si svilupperà, negli alunni, anche in ambito concreto e operativo e soprattutto nel corso di tutte quelle attività espressive, motorie, linguistiche e musicali che stanno animando il laboratorio teatrale. Ivi i bambini vengono messi di fronte a sempre nuovi stimoli e problemi la cui soluzione, inevitabilmente, nasce dalla capacità personale di improvvisare, che in linguaggio didattico si traduce in capacità di risolvere situazioni problematiche non ancora esperite.

Verifiche

Le ultime prove di verifica saranno prove complesse, con l'uso di tabelle per la raccolta sistematica dei risultati di processo. In fase di programmazione saranno individuati gli indicatori comuni per tutte le discipline, con i quali si costruiranno le predette tabelle. Le conoscenze disciplinari, invece, saranno verificate con prove strutturate di vario genere. In particolare: test vero-falso, a scelta multipla, dettati, testi a buchi.

Diversificazione delle attività

Omissis...