

PECUP

Identità a) *Conoscenza di sé. 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.

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

Conoscenze

(vedere microstruttura)

Abilità

(vedere microstruttura)

OFF

- Costruire l'identità personale e sociale del bambino, valorizzandone esperienze pregresse formali, non formali e informali.
- Acquisire capacità tecniche di lettura, di scrittura, di logica, di calcolo, di periodizzazione e di orientamento spazio-temporale.

UdA

" IO BAMBINO "

COMPETENZE

Partendo da situazioni di lavoro a carattere laboratoriale o da lezioni frontali, l'alunno riesce a elaborare in maniera personale nozioni e indicazioni operative, trasformandole in competenze di tipo linguistico-espressivo, logico-matematico, tecnologico, storico-geografico, motorio e sociale.

Conoscenze	Abilità	Attività
<p>ITALIANO</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tratti prosodici: intensità, velocità, ritmo, timbro e modalità di parziale traduzione degli stessi nello scritto, mediante punteggiatura e artifici tipografici. - Convenzioni ortografiche (accento monosillabi, elisione, scansione nessi consonantici, sovrabbondanza di gruppi di grafemi,). - Segni di punteggiatura debole e del di scorso diretto all'interno di una comunicazione orale e di un testo scritto. - I nomi e gli articoli. - Tecniche di memorizzazione e memorizzazione di poesie. 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Simulare situazioni comunicative diverse con il medesimo contenuto (es.: chiedere un gioco: alla mamma per convincerla, nel negozio per acquistarlo, ad un amico per giocare, .). - Avvalersi di tutte le anticipazioni del testo (contesto, tipo, argomento, titolo, .) per mantenere l'attenzione, orientarsi nella comprensione, porsi in modo attivo nell'ascolto. - Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti riconoscendone la funzione (descrivere, narrare, regolare, .) e individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi). - Produrre brevi testi orali di tipo descrittivo, narrativo e regolativo. - Interagire nello scambio comunicativo (dialogo collettivo e non, conversazione, discussione,) in modo adeguato alla situazione (per informarsi, spiegare, richiedere, discutere,), rispettando le regole stabilite. 	<p>Conversazioni guidate sull'immaginario infantile, sulle paure, sulle aspettative relative al crescere.</p> <p>Composizioni di semplici testi autobiografici e storie associate ad immagini in sequenza ordinata. Letture, dettati, schede strutturate per approfondimenti lessicali, ortografici e sintattici. Letture espressive ed esercizi (immagini associate a didascalie) per la conoscenza e l'uso dei segni di punteggiatura.</p> <p>Questionari orali e scritti per la verifica della comprensione letterale dei testi letti.</p> <p>Riconoscimento della personificazione nelle poesie e l'uso della personificazione in brevi storie a fumetti inventate collettivamente o durante lavori in piccoli gruppi, o con riflessione individuale.</p>

	- Utilizzare semplici strategie di autocorrezione.	
INGLESE <u>Conoscenze</u> - Espressioni utili per semplici interazioni . - Ambiti lessicali relativi ai colori, ai numeri ed ai saluti.	<u>Abilità</u> - Individuare e riprodurre suoni. - Abbinare suoni/parole. - Seguire semplici istruzioni, eseguire ordini. - Presentare se stessi e gli altri. - Chiedere e dire l'età	Attività <i>Giochi di ruolo, di movimento, con le flash cards; ascolto di canzoni, dialoghi; esercizi orali e scritti; visione di video in lingua 2; realizzazione di lavori di gruppo quali: cartelloni, disegni, collages. Filastrocche relative alla festività di Halloween; costruzione di un piccolo libro cartonato, accompagnato da didascalie in L2 che raccontino la breve storia di una Sad Witch.</i>
STORIA <u>Conoscenze</u> - Indicatori temporali. - Rapporti di causalità tra fatti e situazioni. - Trasformazioni di ambienti connesse al trascorrere del tempo.	<u>Abilità</u> - Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali, anche in successione. - Riordinare gli eventi in successione logica e analizzare situazioni di concomitanza spaziale e di contemporaneità. - Individuare a livello sociale relazioni di causa e effetto e formulare ipotesi sugli effetti possibili di una causa.	Attività <i>Lettura di storie riordinate o da riordinare in sequenza. Racconti di episodi della vita quotidiana che portino l'indicazione della durata, della successione e/o della contemporaneità. Costruzione di frasi con l'uso dei connettivi di causa-effetto.</i>
GEOGRAFIA		Attività

<p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione. - Elementi fisici e antropici, fissi e mobili del paesaggio: spazi aperti e spazi chiusi. 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulare proposte di organizzazione di spazi vissuti (l'aula, la propria stanza, il parco) e di pianificazione di comportamenti da assumere in tali spazi. - Leggere semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche, utilizzando le legende e i punti cardinali. - Riconoscere e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio (urbano, rurale, costiero, montano). - Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata. - Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza. 	<p>Osservazione di foto, cartoline, immagini rappresentative di ambienti dal vero e trasposizione degli stessi in forma grafica, in pianta, in prospettiva.</p> <p>Analisi di ambienti esperiti direttamente con enunciazione della funzione delle strutture in essi presenti, dei possibili usi delle stesse, dei criteri di corretta fruizione e/o conservazione dell'ambiente in questione.</p> <p>Costruzione tridimensionale di ambienti e di spazi aperti limitati (un piccolo giardino) con l'uso di materiale di recupero.</p>
<p>MATEMATICA</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <p>Il numero</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione dei numeri naturali in base dieci: il valore posizionale delle cifre. - Addizioni e sottrazioni tra numeri naturali. - Algoritmi delle quattro operazioni. - Ordine di grandezza. 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere nella scrittura in base 10 dei numeri, il valore posizionale delle cifre. - Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando l'addizione e la sottrazione. - Verbalizzare le operazioni compiute e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle. - Ipotizzare l'ordine di grandezza del risultato per ciascuna delle quattro 	<p>Attività</p> <p>Relazioni tra insiemi.</p> <p>Raggruppamenti a basi diverse, di 1° e 2° grado.</p> <p>Rappresentazione dei numeri con il materiale strutturato e con l'abaco.</p> <p>Esercizi per riconoscere l'addizione e la sottrazione come operazioni inverse fra di loro.</p> <p>Giochi per la memorizzazione dei numeri in</p>

<p>Geometria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le principali figure geometriche del piano e dello spazio. - Rette incidenti, parallele, perpendicolari. - Introduzione del concetto di angolo a partire da contesti concreti. - Simmetrie di una figura. <p>La Misura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lessico delle unità di misura più convenzionali. <p>Introduzione al pensiero razionale <i>(da coordinare in maniera particolare</i></p>	<p>operazioni tra numeri naturali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruire mediante modelli materiali, disegnare, denominare e descrivere alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio. - Descrivere gli elementi significativi di una figura ed identificare, se possibile, gli eventuali elementi di simmetria. - Individuare gli angoli in figure e contesti diversi. - Associare alle grandezze corrispondenti le unità di misura già note dal contesto extrascolastico - Effettuare misure dirette ed indirette di grandezze (lunghezze, tempi, .) ed esprimerle secondo unità di misure convenzionali e non convenzionali. 	<p>successione, progressiva e regressiva.</p> <p>Elaborare situazioni problematiche partendo dal contesto pratico, dal quotidiano.</p> <p>Individuare le parole spia all'interno del testo del problema. Risolvere il problema con il disegno, il diagramma a blocchi, l'indicazione e il calcolo.</p> <p>Calcolo in colonna senza il riporto e il prestito, relativamente alla operazioni di addizione e sottrazione.</p> <p>Costruzione di figure piane a partire dal confronto con oggetti presenti nella realtà.</p> <p>Osservazione e costruzione 3D di figure solide: il cubo.</p> <p>Misurazione di figure in base al confronto diretto e l'uso di termini quali più/meno grande, più/meno piccolo, più/meno alto, più/meno basso, ecc</p> <p>Raccontare esperienze in cui si sia resa necessaria l'elaborazione di una strategia per eliminare una difficoltà; leggere storie in cui siano presenti situazioni di esito positivo o negativo in virtù di possibili scelte.</p>
---	---	---

<p><i>con tutte le altre discipline nelle attività educative e didattiche unitarie promosse)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Linguaggio: le terminologie relative a numeri, figure e relazioni. <p>Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situazioni certe o incerte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raccontare con parole appropriate (ancorché non specifiche) le esperienze fatte in diversi contesti, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni. - Acquisire la consapevolezza della diversità di significato tra termini usati nel linguaggio comune e quelli del linguaggio specifico. <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, in base alle informazioni in proprio possesso, se una situazione è certa o incerta. 	
<p>SCIENZE</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Solidi, liquidi, gas nell'esperienza di ogni giorno - Il fenomeno della combustione - Le principali forme di cottura. 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Trasformare di oggetti e materiali: operazioni su materiali allo stato solido (modellare, frantumare, fondere) e liquido (mescolare, disciogliere, .) - Illustrare con esempi pratici alcune trasformazioni elementari dei materiali - Stabilire e applicare criteri semplici per mettere ordine in un insieme di oggetti. 	<p>Attività</p> <p>Esperimenti e osservazioni fatte in classe, nei locali della mensa, a casa, con l'aiuto dei genitori. Rielaborazione dei nuclei dell'esperienza e traduzione di essi in principi e leggi fondamentali. Esercizi e schede strutturate.</p>
<p>TECNOLOGI E INFORMATICA</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Proprietà di alcuni materiali 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricorrendo a schematizzazioni 	<p>Attività</p> <p>Creare una cartella in un percorso specificato</p>

<p>caratteristici degli oggetti (legno, plastica, metalli, vetro.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La costruzione di modelli. - La videoscrittura e la videografica 	<p>semplici ed essenziali, realizzare modelli di manufatti d'uso comune, indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare manufatti d'uso comune - Classificare i materiali in base alle caratteristiche di: pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità. - Scrivere semplici brani utilizzando la video-scrittura e un correttore ortografico e grammaticale. - Inserire nei testi le immagini realizzate. 	<p>utilizzando sia la barra dei menu che il menu di scelta rapida.</p> <p>Utilizzare il programma di videoscrittura Word: scrivere e formattare il carattere e il paragrafo per trascrivere una poesia. Inserire Word Art e caselle di testo. Inserire forme (frecce) utilizzando la barra degli strumenti di disegno; colorare, copiare ed incollare le forme.</p> <p>Utilizzare l'applicazione Windows Paint per disegnare: impostare le dimensioni dell'immagini in pixel (CTRL+E), disegnare dopo aver applicato lo zoom (CTRL+PGGIÙ) e la griglia (CTRL+G). Copiare e incollare l'immagine creata da Paint a Word.</p> <p>Salvare su un disco floppy il file doc; salvare su hard disk, nella cartella creata, il file bmp.</p> <p>Costruire libri in cartonato con la tecnica origami.</p> <p>Schede strutturate per la raccolta dei risultati di osservazione sensoriale di oggetti polimaterici.</p>
<p>MUSICA</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo, profilo melodico. - Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce. 	<p><u>Abilità</u></p> <p>Produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire per imitazione, semplici canti e brani, individualmente e/o in gruppo, accompagnandosi con oggetti di uso comune e coi diversi suoni che il corpo può produrre, fino all'utilizzo dello strumentario didattico, collegandosi alla gestualità e al movimento di tutto il corpo. 	<p>Attività</p> <p>Esecuzione individuale o corale di semplici canti, accompagnandosi con ritmi prodotti da oggetti di uso comune o da gesti-suono. Trascrizione informale di una partitura ritmica. Giochi musicali con il corpo e la voce.</p>

	- Applicare semplici criteri di trascrizione intuitiva dei suoni.	
<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi della differenziazione del linguaggio visivo. - Linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; sequenza logica di vignette. - Computer: software per il disegno. 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. - Usare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi fra loro e con l'ambiente che li circonda . - Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche, manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi. - Leggere e/o produrre una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto. 	<p>Attività</p> <p>Osservare le espressioni del viso utilizzando lo specchio e tradurlo in immagini stilizzate, fatte di linee e forme geometriche.</p> <p>Inventare un personaggio dallo schema corporeo semplice e buffo, facile da riprodurre con un software grafico.</p> <p>Osservare il linguaggio del corpo durante gli scambi comunicativi e tradurlo in forma grafica, applicata al personaggio creato in precedenza.</p>
<p>SCIENZE MOTORIE</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Schemi motori e posturali. - Giochi di imitazione, di immaginazione, giochi popolari, giochi organizzati sotto forma di gare. 	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento, .). - Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi codificati e non nelle attività ludiche, manipolative e grafiche-pittoriche. - Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. - Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara.. 	<p>Attività</p> <p>In palestra, eseguire esercizi di entrata e uscita da cerchi e scatole.</p> <p>Esercizi-gioco di strisciate a base drammatica; giochi di equilibrio con libri sulla testa per la percezione del proprio asse corporeo.</p> <p>Giochi a carattere ludico in occasione della festività di Halloween: <<La fattoria di zio Tobia>>, <<Al ballo della stampa>>, <<Il fantasma del conte TICTOC>>.</p> <p>(Grazie a I giochi di Elio!</p>

	- Cooperare all'interno di un gruppo.	http://www.igiocchieliio.it/Festa.htm)
<p>RELIGIONE CATTOLICA</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <p>- L'origine del mondo e dell'uomo nel cristianesimo e nelle altre religioni.</p>	<p><u>Abilità</u></p> <p>- Comprendere, attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio, affidato alla responsabilità dell'uomo.</p> <p>- Ricostruire le principali tappe della storia della salvezza anche attraverso figure significative.</p>	<p>Attività</p> <p>Il racconto della <i>Genesi</i> attraverso diverse leggende, racconti, letture. L'origine del mondo secondo la Bibbia e il confronto pacifico con la realtà scientifica: racconti in sequenza associati ad immagini; miti e leggende a confronto.</p> <p>La vita di San Francesco e il racconto di episodi tratti dai "Fioretti di San Francesco".</p>
<p>CONVIVENZA CIVILE</p> <p>Educazione all'affettività</p> <p><u>Conoscenze</u></p> <p>- Il sé, le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali nel tempo: possibilità e limiti dell'autobiografia come strumento di conoscenza di sé.</p> <p>- Le relazioni tra coetanei e adulti con i loro problemi.</p>	<p><u>Abilità</u></p> <p>- Attivare atteggiamenti di ascolto / conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.</p> <p>- Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti, anche tenendo conto delle loro caratteristiche sessuali.</p> <p>- In situazione di gioco, di lavoro, di relax..., esprimere la propria emotività con adeguate attenzioni agli altri e alla domanda sul bene e sul male.</p>	<p>Attività</p> <p>Giochi di ruolo e giochi di scambio dei ruoli. Giochi per il riconoscimento dei compagni attraverso la descrizione di caratteristiche fisiche o comportamentali. Piccole gare in squadra con scelta del leader.</p> <p>Disegni su suggestioni musicali in base ad un tema dato: la solidarietà. Invenzione di piccole storie di amicizia e solidarietà, anche illustrate.</p> <p>Costruzione dei libri-origami contenenti le storie e le immagini elaborate in precedenza.</p> <p>Allestimento del mercatino della solidarietà ove mettere in vendita i libri-origami, il cui ricavato sarà destinato ai bambini del Madagascar.</p>

Soluzioni Organizzative

Tempi

La prima unità di apprendimento occuperà l'arco temporale relativo al **bimestre ottobre-novembre**. Dall'inizio della scuola al 2 di ottobre si attueranno le attività stabilite in sede di programmazione per l'accoglienza degli alunni e saranno somministrate le prove di ingresso stabilite in interclasse.

Spazi

La maggior parte del lavoro sarà svolto in aula, con organizzazione di spazi per lavori di gruppo solo durante determinate attività. Inoltre verranno occupati, come da organigramma, le aule-laboratorio: aula di musica, laboratorio informatico, laboratorio di lingua inglese, palestra, laboratorio di pittura, biblioteca/aula di lettura.

Strumenti

Materiale di facile consumo per la realizzazione di cartelloni.:cartoncino bristol o fogli F4 lisci per la realizzazione dei manufatti progettati nel laboratorio di lettura; forbici, colla, nastro adesivo trasparente.

Colori a cera e a pastello.

CD musicali e WHS.

Attrezzature sportive: palla, cerchi, corda, clavette.

Metodi

Nel corrente anno scolastico le insegnanti si prefiggono di continuare il percorso metodologico intrapreso nel terzo e quarto bimestre del trascorso anno. L'impronta non direttiva data alle lezioni, salvo in caso di manifesta necessità, sarà tesa alla costruzione della capacity building in ogni alunno, anche nel diversabile.

In ambito linguistico ed espressivo, con particolare riferimento alla musica e al disegno, si cercherà sempre di sviluppare competenze globali attraverso esperienze e giochi che partono dal vissuto personale, dal concreto e dalla natura per giungere alla capacità di astrazione e concettualizzazione formale dei contenuti dati.

In ambito antropologico si continuerà il lavoro di trasposizione di macroesperienze in mappe concettuali, sia nel processo di sintesi che va dall'esperienza globale alla mappa, sia nel processo inverso, nel caso in cui l'insegnante voglia facilitare l'acquisizione di un metodo per l'esposizione/memorizzazione di contenuti geo-storici complessi.

In ambito logico matematico e scientifico si continuerà ancora ad operare con materiale strutturato per rinforzare abilità e conoscenze. Si cercherà di sviluppare la logica facendo precedere ogni attività da esperienze basate su operazioni concrete, mediate anche dal linguaggio iconico o dal gioco.

Verifica

La verifica dell'unità sarà effettuata tramite prove strutturate (test vero-falso, testi a buchi, dettati ortografici, immagini associate a parole, racconti in successione con l'ausilio di immagini, questionari di comprensione) o griglie di osservazione, ove non sia possibile una prova scritta. Ogni prova dovrà, comunque, prevedere la presenza di dieci difficoltà, come previsto dalla sezione "Rilevazione degli apprendimenti" del nostro POF e valutata in base alla scala decimale. Gli alunni verranno preventivamente messi al corrente del tipo di prova da affrontare, alla quale devono essere stati abituati, e del punteggio minimo e massimo corrispondente al numero di risposte esatte.

0-4 risposte esatte = non sufficiente

5 risposte esatte = parziale

6 risposte esatte = sufficiente

7-8 risposte esatte = buono

9 risposte esatte = distinto

10 risposte esatte = ottimo

Diversificazione delle attività

omissis