

ITALIANO

ASCOLTARE E PARLARE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

**Interagire in una conversazione in modo corretto e pertinente.
Comprendere l'argomento e le informazioni principali di un discorso.
Comprendere testi in vista di scopi funzionali diversi.**

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Le principali regole della comunicazione.• Gli elementi della comunicazione.• La varietà dei testi e le loro diverse funzioni.	<ul style="list-style-type: none">• Interagire in una conversazione formulando domande, dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.• Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe.• Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.• Raccontare oralmente un'esperienza reale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.

LEGGERE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

Leggere semplici testi cogliendone il senso globale e le informazioni principali.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Tecnica della lettura strumentale.• Conoscenze lessicali.• Convenzioni ortografiche.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare forme di lettura diversa.• Leggere ad alta voce in maniera espressiva testi di vario tipo individuandone le principali caratteristiche strutturali e di genere.• Utilizzare tecniche di lettura silenziosa.• Comprendere il significato di semplici testi letti individuandone gli elementi essenziali.

SCRIVERE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

**Produrre semplici testi connessi a situazioni quotidiane.
Produrre brevi testi per descrivere, informare, raccontare.
Scrivere rispettando le principali convenzioni ortografiche.**

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">• Il testo narrativo e le sue caratteristiche.• La successione dei fatti in un testo.• Le parti fondamentali di un testo: introduzione, sviluppo, conclusione. • Le caratteristiche del testo descrittivo. • Le caratteristiche, la struttura e gli elementi del testo fantastico. • Le caratteristiche del testo poetico.• Le caratteristiche della filastrocca.	<ul style="list-style-type: none">• Scrivere un semplice testo narrativo. • Utilizzare il lessico adeguato e specifico per descrivere oggetti, persone, animali... • Rilevare le caratteristiche del testo fantastico classico: protagonista, antagonista, aiutante, elemento magico/incantesimo.• Inventare storie fantastiche o parti di esse con l'aiuto di disegni. • Rilevare le caratteristiche della poesia: rime, strofe, immagini poetiche...• Leggere e memorizzare un testo poetico.• Comprendere filastrocche ed individuare il loro fine giocoso.• Inventare filastrocche e brevi poesie.

RIFLETTERE SULLA LINGUA

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

Riconoscere le prime strutture morfosintattiche.

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">• Alfabeto• Vocali• Suoni difficili• Diagrammi gn-gl• Suono fonemica sc-sci-sce-scie• Suono fonemica cu-qu-cqu• Consonanti doppie• Sillabe• Apostrofo• Accento• Punteggiatura• Nomi comuni e propri• Nomi generici e specifici• Singolare e plurale-maschile e femminile• Articoli• Aggettivi qualificativi• Verbo• Verbo essere e avere• Frasi, sintagmi ed espansioni	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere l'ordine alfabetico.• Discriminare vocali e consonanti.• Discriminare suoni gutturali, palatali, labiali...• Riconoscere ed utilizzare correttamente i digrammi, trigrammi e gelive eccezioni.• Utilizzare i raddoppiamenti consonantici.• Conoscere ed usare la divisione in sillabe.• Conoscere l'uso dell'apostrofo.• Conoscere l'uso dell'accento.• Conoscere ed usare in modo appropriato c'è, c'erano c'era, ci sono.• Usare correttamente le voci verbali di avere e discriminare gli omofoni.• Conoscere ed utilizzare la punteggiatura.• Distinguere nomi comuni e nomi propri.• Conoscere ed usare il genere e il numero.• Conoscere e classificare gli articoli.• Conoscere ed utilizzare gli aggettivi qualificativi.• Riconoscere la funzione grammaticale di un verbo.• Classificare i verbi in base alle categorie temporali (passato, presente, futuro).• Conoscere la struttura della frase individuando al suo interno il soggetto e il predicato.• Riconoscere la frase minima e i sintagmi.• Riconoscere e usare semplici espansioni.

ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Riconoscere e utilizzare gli elementi basilari del linguaggio visivo.
Produrre immagini attraverso tecniche, materiali e strumenti diversificati.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Gli elementi del linguaggio visivo: il segno, il punto, la linea, il colore, la luce e l'ombra, lo spazio e le forme di base.• Lo spazio e l'orientamento nello spazio grafico: figura, sfondo, campi e piani, simmetrie, ritmi.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e usare il linguaggio visivo: lo spazio, le figure, il colore.• Usare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni nel contesto spaziale in cui sono collocati.• Collocare gli oggetti nello spazio individuando figure e sfondo.

STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Orientarsi nello spazio e nel tempo ordinando eventi in successione logica e cronologica.

Confrontare realtà del passato e del presente.

Intuire l'importanza dei documenti per ricostruire la propria storia.

Utilizzare la linea del tempo per periodizzare eventi.

Utilizzare correttamente l'orologio.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• La successione ordinata.• La contemporaneità.• I rapporti di causalità.• La durata.• La ciclicità dei fenomeni temporali e la loro durata: giorno, settimana, mese, anno.• La storia personale.• Le fonti storiche.• Le trasformazioni nel tempo.• La misurazione del tempo.	<ul style="list-style-type: none">• Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute.• Utilizzare correttamente gli indicatori temporali.• Riconoscere i rapporti di successione e contemporaneità.• Individuare relazioni di causa ed effetto.• Riconoscere la ciclicità in fenomeni naturali.• Ricostruire un evento attraverso la lettura di tracce e prove.• Distinguere e confrontare diversi tipi di fonte storica.• Osservare e confrontare oggetti di oggi con quelli del passato.• Comprendere la necessità di misurare la durata del tempo con uno strumento preciso: l'orologio.• Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Analizzare lo spazio vissuto e rappresentarlo graficamente attraverso mappe e simboli.

Descrivere un percorso utilizzando gli indicatori topologici appropriati.

Individuare correttamente la funzione degli spazi.

Riconoscere e descrivere graficamente paesaggi diversi

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<p>Concetti topologici</p> <ul style="list-style-type: none">• Gli aspetti economico, politico, sociale, culturale e religioso delle civiltà studiate• I termini specifici del linguaggio disciplinare	<ul style="list-style-type: none">• Ricostruire le conoscenze ed esporle in maniera chiara ed articolata

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Gli aspetti economico, politico, sociale, culturale e religioso delle civiltà studiate• I termini specifici del linguaggio disciplinare	<ul style="list-style-type: none">• Ricavare da fonti iconografiche e scritte le informazioni relative ad una civiltà• Saper analizzare testi di carattere storico

GEOGRAFIA

TRAGUARDO 1

L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• I punti di riferimento per orientare correttamente una carta• I simboli nelle carte geografiche legenda, scala, scala grafica	<ul style="list-style-type: none">• Saper leggere carte geografiche fisiche, politiche, tematiche• Saper leggere una scala in riduzione, una scala grafica, una legenda• Saper orientare una carta

TRAGUARDO 2

L'alunno localizza i principali oggetti geografici fisici e antropici dell'Italia

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Territorio regionale e territorio nazionale	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere le regioni italiane nei loro aspetti fisico, climatico, amministrativo• Individuare la posizione delle regioni italiane sulle carte

TRAGUARDO 3

L'alunno individua le fondamentali connessioni fra elementi dello spazio territoriale

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
-------------------	-----------------

<ul style="list-style-type: none"> Le relazioni tra le attività umane e le risorse utilizzate e trasformate 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere le relazioni che si stabiliscono fra elementi fisici e antropici Individuare le ragioni degli insediamenti umani e delle attività produttive in relazione all'ambiente nel quale si trovano
--	--

MATEMATICA

Individuare e conoscere i quantificatori (alcuni, tutti, nessuno...).
Confrontare e rappresentare le quantità.
Leggere e scrivere i numeri entro il 20 e saperli collocare sulla linea dei numeri.
Eseguire addizioni e sottrazioni usando materiale strutturato.
Eseguire raggruppamenti in base 10.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none"> I quantificatori logici. La quantità. Il numero. La decina. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa i numeri della quantità (alcuni, tutti, nessuno...). Pone in relazione gli insiemi usando gli adeguati codici simbolici. Individua la corrispondenza tra quantità e numero. Riconosce il numero e il simbolo dei numeri fino a 20. Usa la linea dei numeri per ordinarli fino a 20. Usa i simboli $<$, $>$, $=$ Raggruppa in base 10 usando materiale strutturato e non. Esegue addizioni e sottrazioni utilizzando rappresentazioni grafiche, materiale strutturato e non, linea dei numeri. Conta associando le quantità corrispondenti fino al 20.

GEOMETRIA

SPAZIO E FORME

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere e discriminare linee aperte e chiuse.
- Riconoscere e discriminare regione interna, esterna e confine.

- Conoscere figure geometriche piane attraverso l'utilizzo di materiale strutturato (blocchi logici).
- Riconoscere figure geometriche piane negli elementi dell'ambiente.
- Riconoscere figure geometriche solide negli elementi dell'ambiente.

I PERCORSI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Individuare e rappresentare percorsi.
- Individuare cambi di direzione.
- Localizzare posizioni nello spazio.
- Eseguire e rappresentare graficamente percorsi mediante codici.
- Individuare caselle di una mappa mediante coordinate.
- Individuare e collocare la posizione di un punto nel piano mediante coordinate.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Le relazioni spaziali (sopra/sotto... davanti/dietro...) • Linee aperte, linee chiuse. • Regione interna, esterna e confine. • Orientamento nello spazio foglio. • Codifica e decodifica di percorsi nello spazio, su mappe, nel quaderno. • Caselle e incroci sul piano quadrettato. • Le più comuni figure geometriche solide e piane (osservazione e analisi delle caratteristiche/proprietà) • Uguaglianze e differenze in oggetti e figure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Localizza oggetti nello spazio fisico usando i termini adeguati. • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa. • Ritrova un luogo attraverso una semplice mappa. • Individua la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato.

LA MISURA

IL CONFRONTO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- **Individuare grandezze misurabili e fare confronti (grande/piccolo; alto/basso; lungo/corto).**
- **Stabilire relazioni di ordine (di più/ di meno).**
- **Confrontare e ordinare lunghezze.**
- **Ordinare eventi in successione logica.**

LE MISURAZIONI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Misurare per conteggio di quadretti (lunghezze) e con oggetti di uso quotidiano (pesi e capacità).
- Utilizzare unità di misura convenzionali per la periodizzazione del tempo (giorni, settimane, mesi...)

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">• Riconoscimento di attributi di oggetti (grandezze) misurabili (lunghezza, superficie...)• Confronto diretto e indiretto di grandezze.• Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro.	<ul style="list-style-type: none">• Osservare oggetti e fenomeni, individuare grandezze misurabili.• Compiere confronti diretti di grandezze.• Effettuare misure (quadretti, tempi...) con oggetti e strumenti elementari.

PENSIERO RAZIONALE E RISOLUZIONE DI STUAZIONE PROBLEMATICHE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- **Individuare e classificare oggetti, animali, persone in base a proprietà comuni.**
- **Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schede e tabelle.**
- **Conoscere e usare i connettivi logici.**
- **Analizzare situazioni, reperire informazioni e trovare soluzioni adeguate.**

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">• Le proprietà.• La classificazione.• Le relazioni.• I connettivi logici. <ul style="list-style-type: none">• Situazioni problematiche	<ul style="list-style-type: none">• Individuare le proprietà di uno o più oggetti.• Rileva uguaglianze e differenze.• Classifica oggetti in base ad uno o più attributi.• Usa correttamente il linguaggio della logica. <ul style="list-style-type: none">• Riconosce una situazione problematica.• Individua la giusta soluzione di una semplice situazione problematica.• Rappresenta concretamente o verbalmente una situazione problematica.• Risolve semplici problemi matematici usando addizioni e sottrazioni.

DATI E PREVISIONI: I GRAFICI

<i>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</i>	
<ul style="list-style-type: none">• Raccogliere e rappresentare dati mediante grafici a blocchi, a crocette e ideogrammi.	
<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazioni iconiche di semplici dati, classificati per modalità.	<ul style="list-style-type: none">• Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche, secondo opportune modalità.

SCIENZE

<i>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</i>	
<ul style="list-style-type: none">• Acquisire la consapevolezza dei propri sensi e degli organi corrispondenti.• Usare i cinque sensi per conoscere se stessi e la realtà.• Riconoscere e distinguere le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi.	
<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• I cinque sensi.• Esseri viventi e non viventi.• Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.• I primi confronti (più alto di, il più alto – più pesante di, il più pesante di – più duro di, il più duro...). Identificazione di alcuni materiali (legno, plastica, metalli, vetro...)	Conosce le parti del proprio corpo. Distingue gli organi corrispondenti ai cinque sensi. Conosce le caratteristiche di oggetti attraverso l'esplorazione sensoriale. Classifica esseri viventi e non viventi. Individua le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi (somiglianze, differenze e ciclo vitale). Elenca le caratteristiche di corpi noti e le

	<p>parti che lo compongono (Com'è?, Come è fatto?)</p> <p>Raggruppa per somiglianze (veicoli, animali, piante...)</p> <p>Descrive animali mettendo in evidenza le differenze (bipedi e quadrupedi, carnivori ed erbivori, altre differenze facili da cogliere).</p> <p>Ordina in base alle proprietà di leggerezza, durezza, fragilità.</p>
--	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA

<i>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare ed interpretare la realtà per riconoscere relazioni e regolarità. • Individuare funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. • Utilizzare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni. • Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale. • 	
<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti di oggi e le macchine che soddisfano i bisogni primari dell'uomo (le cerniere, i bottoni, le stringhe, le chiusure degli oggetti come tappi, rubinetti, porte, zaini, l'uso delle posate, del temperino, delle forbici e della colla. • Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. • Identificazione di alcuni materiali di uso comune (carta, plastica...). • I principali componenti del computer, come pulsante di accensione, la CPU, memoria, monitor, tastiera e mouse. • La videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e analizzare le caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita quotidiana riconoscendone le funzioni. • Denominare ed elencare le caratteristiche di oggetti osservati. • Conoscere le principali proprietà di alcuni materiali di uso comune. • Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici. • Accendere e spegnere la macchina con le procedure canoniche. • Utilizzare programmi per navigare su Internet. • Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura e disegnare adoperando semplici programmi di grafica.

MUSICA

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo spaziale e in riferimento alla loro fonte.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Brani musicali	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare la memoria uditiva

Usa forme di notazione analogiche e codificate.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
-------------------	-----------------

<ul style="list-style-type: none"> • Sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed eseguire sequenze ritmiche o scritte con notazione tradizionale e non
--	--

L'alunno articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari e le esegue con la voce, con il corpo e gli strumenti.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di base del codice musicale: ritmo, melodia, timbro... 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e classificare gli elementi basilari del linguaggio musicale • Realizzare delle successioni ritmiche utilizzando voce, gesti, strumenti

L'alunno esegue, da solo o in gruppo, brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture diversi.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Canti di vario genere e provenienza 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le potenzialità espressive della voce intonando un canto singolarmente e in gruppo • Usare le potenzialità espressive della vocalità nella lettura, recitazione e drammatizzazione di testi verbali

CORPO MOVIMENTO SPORT

L'alunno ha padronanza degli schemi motori e posturali e si sa adattare alle variabili spaziali e temporali.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Schemi motori e posturali• Affinamento delle capacità coordinative• La respirazione, la frequenza cardiaca e il tono muscolare	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare schemi motori/posturali e loro interazione in situazioni combinata e simultanea• Eseguire movimenti precisati e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse• Sapersi rilassare e cogliere alcune percezioni corporee

--	--

L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico musicali.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione di posture e andature 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare creativamente il proprio corpo per muoversi globalmente e aritmicamente nello spazio • Eseguire semplici composizioni e /o progressioni motorie, utilizzando un'ampia gamma

L'alunno sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere diverse discipline sportive.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Giochi tradizionali • Discipline sportive 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le pratiche di base e i ruoli dei diversi giochi sportivi

L'alunno comprende nelle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole del fair-play.

<i>CONOSCENZE</i>	<i>ABILITA'</i>
<ul style="list-style-type: none">• Regole e condotte motorie	<ul style="list-style-type: none">• Rispettare le regole dei giochi sportivi praticati• Essere capaci di inserirsi nel gioco di squadra

TECNOLOGIA

L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni.

L'alunno realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.

L'alunno è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.

CONVIVENZA CIVILE

L'alunno conosce l'organizzazione costituzionale e amministrativa del nostro Paese.

L'alunno riflette sui propri diritti – doveri di cittadino

L'alunno si comporta a scuola, per strada, negli spazi pubblici, sui mezzi di trasporto in modo da rispettare gli altri.

L'alunno comprende l'importanza di riconoscere codici e regolamenti stabiliti.

L'alunno ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale.

L'alunno adotta comportamenti adeguati per la salvaguardia della sicurezza propria e degli altri.

L'alunno riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.