

Scuola Primaria "A. Cocchetti"

PROGETTAZIONE DIDATTICA

CLASSE I



Anno Scolastico 2023/2024

ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Ascoltare e parlare

- A1. Mantenere l'attenzione sul messaggio orale, avvalendosi del contesto e dei diversi linguaggi verbali e non verbali.
- A2. Intervenire nel dialogo e nella conversazione, in modo ordinato e pertinente.
- A3. Narrare brevi esperienze personali e racconti seguendo un ordine temporale.
- A4. Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei messaggi trasmessi.

B. Leggere

- B1. Utilizzare tecniche di lettura.
- B2. Leggere, comprendere parole e semplici frasi.
- B3. Leggere e comprendere brevi testi.
- B4. Leggere, comprendere e memorizzare semplici filastrocche tratte dalla letteratura per l'infanzia.

C. Scrivere

- C1. Scrivere parole e semplici frasi.
- C2. Scrivere semplici testi relativi al proprio vissuto.
- C3. Completare in modo coerente un testo.
- C4. Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando anche diversi caratteri.

D. Riflettere sulla lingua

- D1. Rispettare le convenzioni di lettura e scrittura conosciute.
- D2. Discriminare ed usare le principali convenzioni ortografiche (digrammi, trigrammi, doppie...).
- D2. Utilizzare i segni di punteggiatura forte: punto – virgola – punto interrogativo ed esclamativo.

METODOLOGIA

- Lettura e ascolto di testi di vario genere.
- Drammatizzazioni.
- Giochi linguistici.
- Attività laboratoriali.
- Uso della biblioteca scolastica.
- Uscite didattiche.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- 1. Comunicare oralmente in modo adeguato.*
- 2. Leggere e comprendere semplici brani.*
- 3. Produrre semplici testi scritti.*
- 4. Svolgere attività esplicite di riflessione linguistica.*

MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Numeri

- A1 Leggere e scrivere numeri naturali sia in cifre, sia in parole entro il 20.
- A2. Usare il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti.
- A3. Contare sia in senso progressivo che regressivo.
- A4. Confrontare e ordinare i numeri naturali.
- A5. Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione.
- A6. Aggiungere, mettere insieme, togliere, completare, trovare la differenza.

B. Spazio e figure

B1. Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stessi, sia rispetto ad altre persone od oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori,....).

B2. Riconoscere negli oggetti i più semplici tipi di figure geometriche e saperle rappresentare.

B3. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa.

B4. Ritrovare un luogo attraverso una semplice mappa.

B5. Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato.

C. Relazioni, misure, dati e previsioni

C1. Individuare e osservare grandezze misurabili.

C2. Compiere confronti diretti di grandezze.

C3. Effettuare misure per conteggio con strumenti elementari.

C4. In una situazione concreta classificare oggetti e simboli in base a una proprietà.

C5. Riconoscere la proprietà di un determinato gruppo di oggetti.

C6. Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche, secondo opportune modalità.

C7. Riconoscere se una situazione è vera o falsa.

C8. Individuare situazioni problematiche.

C9. Esplorare, rappresentare (con disegni, parole e simboli) situazioni problematiche.

C10. Risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni.

METODOLOGIA

- Conversazioni e giochi per far emergere le conoscenze e le abilità matematiche che i bambini già possiedono.
- Manipolazione di materiale strutturato e non.
- Lettura di storie inerenti la disciplina.
- giochi, tabelle, grafici, rappresentazioni varie.
- Laboratori didattici extrascolastici e non.
- Drammatizzazioni di situazioni problematiche.
- Esercitazioni scritte sul quaderno e sui libretti operativi.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Usare il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti entro il 20.
2. Operare con i numeri.
3. Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando operazioni aritmetiche.
4. Riconoscere e rappresentare i concetti topologici e le principali figure geometriche.
5. Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare.
6. Riconoscere ed utilizzare i connettivi logici.

STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Orientarsi nel tempo

- A1. Usare gli indicatori temporali di successione e durata per ricostruire sequenze di azioni di una giornata, una settimana, un mese...
- A2. Rilevare e dare significato alla contemporaneità di più fatti o azioni.

B. Individuare, ordinare, classificare e mettere in relazione fatti ed eventi.

- B1. Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari e la successione delle azioni di una storia, in leggende, in aneddoti e semplici racconti.
- B2. Cogliere i cambiamenti nel tempo.
- B3. Utilizzare le tracce del passato recente per produrre informazioni.

C. Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.

- C1. Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione (calendario, stagioni,...).

METODOLOGIA

Le modalità di raggiungimento degli obiettivi, disciplinari e formativi, avverrà attraverso:

- aggancio alle conoscenze pregresse, al vissuto dell'alunno, a situazioni di vita reale
- attività curricolare
- attività laboratoriali
- attività di ricerca-azione
- percorsi multidisciplinari
- lavori di gruppo
- uscite didattiche

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Orientarsi nel tempo.

2. Individuare, ordinare, classificare e mettere in relazione fatti ed eventi.

3. Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A Osservare, descrivere e rappresentare la propria posizione nello spazio

A1. Usare punti di riferimento e indicazioni topologiche per descrivere posizioni di sé e degli oggetti dello spazio.

A2. Rappresentare e collocare oggetti nello spazio grafico.

B Riconoscere l'uso e la funzione di uno spazio conosciuto e rappresentarlo

B1. Conoscere l'uso e la funzione degli spazi abitualmente vissuti: la casa e la scuola.

B2. Rappresentare lo spazio vissuto attraverso simboli.

C. Orientarsi nello spazio

C1. Rappresentare graficamente semplici percorsi.

C2. Descrivere gli spazi percorsi, usando gli indicatori spaziali.

C3. Riconoscere spazi aperti e spazi chiusi.

METODOLOGIA

- Si proporranno giochi di movimento e attività per riflettere sull'organizzazione spaziale.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- 1. Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento.*
- 2. Rappresentare graficamente spazi vissuti e percorsi, utilizzando una simbologia non convenzionale.*

SCIENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Sperimentare con oggetti, materiali e trasformazioni.

A1. Esplorare l'ambiente attraverso i 5 sensi.

A2. Manipolare oggetti per riconoscerne proprietà , caratteristiche, trasformazioni e funzioni.

B. Osservare e sperimentare l'ambiente circostante.

B1. Esplorare l'ambiente attraverso i 5 sensi.

B2. Riconoscere le caratteristiche degli esseri viventi.

B3. Saper distinguere le principali caratteristiche di animali e vegetali.

C. L'uomo, i viventi e l'ambiente.

C1. Saper riconoscere ed utilizzare i 5 sensi.

C2. Apprendere semplici norme di educazione alla salute.

METODOLOGIA

Pensare – fare: uso della metodologia scientifico – sperimentale

Uso del laboratorio inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo, progetta e sperimenta, discute ed argomenta le proprie scelte, impara a

raccogliere dati ed a confrontarli con le ipotesi formulate al fine di acquisire un pensiero critico.

I contenuti dovranno essere motivanti e proposti anche sottoforma di gioco.

Il linguaggio utilizzato si dovrà evolvere verso termini sempre più specifici in un'ottica di interdisciplinarietà.

- Esplorazione dell'ambiente che circonda il bambino.
- Conversazioni, discussioni e rappresentazioni sulle osservazioni fatte.
- Disegni, cartelloni e piccoli esperimenti.
- Raccolta di oggetti e materiali.
- Osservazione, manipolazione e confronti dei materiali.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- 1. Esplorare l'ambiente attraverso i 5 sensi.*
- 2. Conoscere le caratteristiche di esseri viventi e non viventi.*
- 3. Conoscere caratteristiche e funzioni di un oggetto.*

ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Percettivo visivi

A1. Esplorare l'ambiente utilizzando tutte le capacità percettive.

A2. Riconoscere nella realtà le relazioni spaziali e saperle rappresentare.

B. Leggere

B1. Osservare le immagini ed individuarne gli elementi.

B2. Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte dando spazio alle proprie sensazioni.

C. Produrre

C1. Rappresentare la figura umana con uno schema corporeo strutturato.

C2. Scoprire le potenzialità espressive dei materiali plastici e grafici.

C3. Usare creativamente i colori primari e secondari.

C4. Utilizzare varie tecniche grafico – pittoriche.

METODOLOGIA

- Attività manipolativa legata allo studio del colore.
- Attività laboratoriali.
- Uscite didattiche.
- Collaborazione con società ed enti extrascolastici.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Saper osservare gli elementi del linguaggio visivo.

2. Produrre e rielaborare immagini.

EDUCAZIONE FISICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Il corpo e le funzioni senso-percettive.

A1. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé.

A2. Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso.

B. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.

B1. Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto allo spazio, ad altri e/o ad oggetti.

B2. Utilizzare diversi schemi motori (correre, saltare, afferrare, lanciare, ecc.).

B3. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.

C. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva.

C1. Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammatizzazione.

D. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.

D1. Conoscere ed applicare correttamente semplici modalità esecutive di giochi individuali e di squadra.

E. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere.

E1. Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.

E2. Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all'attività ludico - motoria.

METODOLOGIA

- Giochi di movimento e andature varie in situazioni dinamiche.
- Giochi con attrezzi codificati e non.
- Giochi tradizionali e non.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Coordinazione dinamica generale e schemi motori di base.

2. Ascolto, attenzione e rispetto delle regole.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Esplorare il mondo fatto dall'uomo.

A1. Esplorare il mondo artificiale attraverso i cinque sensi cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.

A2. Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.

A4. Conoscere e raccontare storie di oggetti in contesti di storia personale.

A5. Avvio alla conoscenza ed all'uso del PC.

METODOLOGIA

- Esplorare, osservare, conversare e rappresentare l'ambiente circostante l'alunno.
- Raccogliere, manipolare e confrontare oggetti e materiali.
- Uso del computer.
- Semplici giochi didattici.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Conoscere ed utilizzare il computer per eseguire semplici procedure.

MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- A. Ascoltare, discriminare e interpretare gli eventi sonori.
- B. Attribuire significati a segnali sonori e musicali.
- C. Utilizzare la voce, il proprio corpo e oggetti vari a partire da stimoli musicali, motori, ambientali e naturali per improvvisare o per riprodurre sonorità.
- D. Cantare insieme agli altri.

METODOLOGIA

- Giochi musicali con uso del corpo e della voce.
- Ascolto di brani musicali.
- **Utilizzo dello strumento (clavietta)**
- Attività laboratoriali (progetto teatro – musica).

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Distinguere suoni e rumori.

2. Produrre eventi sonori.

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Dio e l'uomo

A1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.

A2. Conoscere Gesù di Nazareth come Emmanuele e Messia.

B. La Bibbia e le altre fonti

B1. Ascoltare e saper riferire circa le pagine evangeliche relative alla nascita ed alla passione, morte e resurrezione di Gesù di Nazareth.

C. Il linguaggio religioso

C1. Riconoscere i segni religiosi del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare.

D. I valori etici e religiosi

D1. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo.

METODOLOGIA

- Narrazione da parte degli alunni di esperienze e vissuti personali.
- Disegni sui temi proposti.
- Canti religiosi con particolare attenzione al tempo liturgico e agli argomenti trattati.
- Lettura guidata di semplici passi biblici.
- Conversazione.
- Giochi di gruppo.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Distinguere nel proprio ambiente di vita i vari elementi naturali e antropici.
2. Riconoscere che per i cristiani il mondo è stato creato da Dio.
3. Identificare nel proprio ambiente di vita i simboli religiosi del Natale e della Pasqua.

4. Comprendere che l'uguaglianza di tutti gli individui si realizza attraverso il rispetto della diversità.