

Istituto Comprensivo W. A. Mozart Roma



Programmazione
classi prime

ITALIANO

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Ascoltare e parlare	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale. • Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libere conversazioni riguardanti il vissuto personale e/o collettivo, rispettando l'ordine temporale e la continuità dei fatti. • Interventi pertinenti nelle conversazioni. • Comprensione di racconti letti dagli insegnanti e loro rappresentazione grafica. • Rispetto le regole della conversazione. • Riordino temporale e/o logico di immagini che rappresentano storie lette. • Breve resoconto di un racconto letto e/o narrato. • Descrizione orale di un'immagine. • Mantenimento dell'attenzione sul messaggio orale
Leggere	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere parole, frasi, brevi testi • Comprendere parole, frasi, brevi testi in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago. • Leggere semplici e brevi filastrocche e poesie 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di frasi scritte in cartelloni murali per una prima lettura e conoscenza globale delle parole. • Scomposizione delle frasi in parole, poi in sillabe. • Riconoscimento dei suoni. • Discriminazione di fonemi e grafemi. • Associazione di fonemi e grafemi per acquisire la strumentalità del leggere. • Collegamento tra immagini e parole in schede individuali. • Lettura autonoma di parole, frasi, brevi testi, filastrocche e poesie con discreta fluenza. • Lettura di brevi racconti e riordino delle sequenze che li compongono.

<p>Scrivere</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre parole, frasi, brevi testi connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). • Produrre parole, frasi, brevi testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). • Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute • Conoscere e utilizzare le principali regole ortografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione della manualità fine per tracciare lettere comprensibili. • Rispetto delle convenzioni di scrittura note. • Copiatura di frasi e parole in stampato maiuscolo e script. • Individuazione delle parole le sillabe, formazione di nuove parole e loro copiatura sul quaderno. • Riconoscimento di lettere e suoni simili, soffermandosi particolarmente su quelli che possono portare possibili confusioni. • Completamento di frasi e brevi racconti con l'aiuto delle immagini. • Collegamento di immagini e testi scritti. • Produzione collettiva di filastrocche in rima e brevi poesie per esprimere il vissuto. • Costruzione collettiva di un breve racconto fantastico su uno schema definito. • Scrittura sotto dettatura. • Dalla lettura di immagini alla creazione di una breve storia. • Autodettato di frasi e brevi testi. • Conoscere alcune convenzioni di scrittura: corrispondenza, fonema, grafema, raddoppiamento consonanti, accento, apostrofo, scansione in sillabe, i diversi caratteri grafici, i segni di punteggiatura forte: punto, virgola, punto esclamativo e interrogativo
<p>Riflettere sulla lingua</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere semplici osservazioni su parole e frasi per rilevarne alcune regolarità • Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi. • Conoscere alcune parti variabili del discorso 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle analogie e differenze tra i suoni. • Conoscenza ed uso delle principali difficoltà ortografiche. • Giochi linguistici con rime, acrostici, cruciverba con l'aiuto di immagini. • Produzione collettiva di giochi linguistici, indovinelli, rime per riflettere sulle difficoltà ortografiche

MATEMATICA

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Numero	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo. • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli ed ordinarli anche rappresentandoli sulla retta • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei numeri naturali: aspetto ordinale e cardinale. • Comparazione di quantità: maggiore, minore e uguale • Raggruppare e riconoscere in base dieci • Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con metodi e strumenti diversi
Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/ sotto, davanti/dietro, destra/sinistra etc). • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento spaziale • Percorsi sul piano • Mappe e piante • Coordinate sul piano quadrettato • Le principali forme geometriche piane (quadrato, rettangolo, triangolo e cerchio), riflettendo su alcune loro caratteristiche • Individuare, realizzare e disegnare simmetrie
Relazioni, misure, dati e previsioni	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, descrivere e confrontare oggetti • Classificare in base ad un attributo • Connettivi logici (e, o, non) • Individuare e risolvere situazioni problematiche concrete in un contesto di vita quotidiana • Svolgere semplici indagini statistiche e relativa rappresentazione tramite ideogrammi, istogrammi e diagrammi di Carroll e Venn

- Misurazione con strumenti empirici

SCIENZE

Obiettivi generali Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Sperimentare con materiali e oggetti	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali • Riconoscere grandezze da misurare 	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche fisiche dei materiali • Le caratteristiche funzionali dei materiali e degli oggetti • Misurazioni con strumenti empirici
Osservare e sperimentare sul campo	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi • Operare classificazioni • Rilevare i fenomeni atmosferici • Riconoscere le diversità dei viventi 	<ul style="list-style-type: none"> • Le informazioni che provengono dai cinque sensi • Gli organi di senso: funzione e igiene • Rilevazione del tempo atmosferico • Esseri viventi e non viventi • Il ciclo vitale di un vegetale
L'uomo, i viventi e l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare le trasformazioni ambientali di tipo stagionale 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamento di animali e piante durante le stagioni dell'anno

Metodologia: l'osservazione attenta ed accurata costituirà il punto di partenza per tutte le attività proposte. Gli argomenti saranno sviluppati partendo da situazioni concrete e oggetti reali, ponendosi domande chiare, cercando le risposte attraverso semplici

sperimentazioni ed esplorazioni ambientali. Ampio spazio sarà riservato alla conversazione per abituare gli alunni ad una verbalizzazione ricca e precisa.

ARTE E IMMAGINE

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Percettivo visivi	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche. • Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione degli elementi della natura per saperli rappresentare. • Lettura di immagini semplici secondo il criterio percettivo del colore. • Osservazione e riproduzione del paesaggio conosciuto.
Leggere	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme. • Primi approcci al linguaggio del fumetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di immagini e/o di riproduzione di quadri. • Riconoscimento dei diversi piani di un paesaggio. • Scoperta che il colore è anche forma. • Associazione del segno grafico alle caratteristiche di una musica ascoltata. • Presentazione di alcuni personaggi dei fumetti più conosciuti.
Produrre	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei colori in modo finalizzato. • Lettura di immagini semplici secondo il criterio percettivo del colore. • Uso di forme e figure con finalità espressive e

		<p>comunicative..</p> <ul style="list-style-type: none">• Descrizione delle proprie esperienze con il disegno.• Organizzazione dello spazio grafico (il foglio).• Disegni eseguiti secondo il codice reale, in modo fantastico usando i colori primari e/o secondari. Riconoscimento dei colori primari e secondari.• Produzione di un'immagine utilizzando una o più forme date• Rappresentazione dello schema corporeo in modo completo (testa completa, collo, tronco, arti)• Rappresentazione di esperienze proprie e elementi naturali e artificiali con cui ha un contatto quotidiano e diretto.• Disegni con l'uso della linea di terra e colorando tutto lo sfondo.• Discriminazione col colore della figura o dello sfondo.• Potenziamento della creatività usando tecniche manipolative.• Creazione di oggetti con materiale di recupero.
--	--	--

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Il corpo e le funzioni senso-percettive	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente; riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche). 	<ul style="list-style-type: none"> • Indicare verbalmente una parte del corpo e i bambini la devono toccare • Per le spalle eseguire tutti i movimenti possibili. • Disegnare il contorno delle mani e dei piedi su un foglio. • Disegnare le posizioni fondamentali dell'educazione fisica • Eseguire in successione le posizioni fondamentali(in piedi, in ginocchio, ecc.).
Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). • Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. • Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> • In ordine sparso eseguire slanci delle braccia fuori alto, circonduzioni, ecc • Saltare in basso dalla panca I.D., • traslocazione sull'asse d'equilibrio, • trasportare a coppie un materassino • Decalogo di G.Hebert: camminare, correre, saltare, le quadrupedie (rotolare e strisciare), lanciare, arrampicarsi, gli equilibri, lottare e trasportare. • Riconoscere i ritmi del proprio corpo. • Riconoscere e riprodurre con il corpo ritmi diversi
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. • Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione a tempo di semplici passi di danza. • Esecuzione di semplici coreografie di gruppo basata sul limitazione gestuale • Movimento del corpo in relazione allo spazio e coordinamento di un'azione corporea associata ad un determinato ritmo musicale. • Esperienza di teatro.
Il gioco, lo sport, le regole	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il valore della sconfitta e/o della vittoria con

<p>e il fair play</p>	<p>esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del “valore” delle regole e dell’importanza di rispettarle.</p>	<p>giochi a staffetta, gare di velocità e corsa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper partecipare a giochi rispettando le regole e gli altri.
<p>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludico-motoria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità motorie semplici sui piccoli e grandi attrezzi: funicelle, cerchi, palle, bacchette, ceppi e ostacolini; materassi di varia dimensione, pedana elastica, panca I.D., asse d'equilibrio Baumann, anelli, sbarra tubolare graduabile, spalliera, plinto, palco di salita, trapezio, scala orizzontale e quadro svedese.

STORIA

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Organizzazione delle informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione degli indicatori temporali di successione e di durata. • Individuazione delle parole del tempo: prima - adesso – dopo / ieri - oggi – domani. • Ricostruzione di avvenimenti comuni vissuti a scuola. • Rappresentazione dei vari momenti della giornata scolastica e non. • Scoperta della successione e della contemporaneità. • Padronanza della terminologia relativa a giorno, settimana, mese, anno, stagioni. • Riconoscere la successione delle azioni in una storia • Riconoscere la ciclicità dei fenomeni naturali • Disposizione dei fatti e delle esperienze in ordine cronologico • Comprensione che gli eventi hanno una durata diversa • Percezione della differenza tra tempo soggettivo e tempo oggettivo • Uso del calendario come strumento per misurare il tempo. •
Uso dei documenti	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare • Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di foto, cartelloni, quaderni e documenti personali per rilevare i cambiamenti e le permanenze tra passato e presente. • • Il cambiamento nel quartiere dove è inserita la scuola attraverso osservazioni di foto e/o racconti di anziani
Strumenti concettuali e	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare la costruzione dei concetti fondamentali 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti del passato da parte di nonni sulla loro vita di

conoscenze	della storia: famiglia, gruppo, regole	<p>quando erano bambini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle più importanti regole della vita scolastica e degli ambienti scolastici. • Conoscenza delle principali regole del vivere insieme in modo sereno e senza creare contrasti personali.
Produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione della linea del tempo e rappresentazione di avvenimenti, periodi, scansioni di un anno scolastico. • Rappresentazione di grafici del tempo atmosferico mensile. • Rappresentazione con disegni di fatti ed esperienze vissute singolarmente e/o insieme. • Rappresentazione con disegni, racconti e brevi frasi del proprio senso del passato per comprendere le differenze con quello espresso dai compagni

GEOGRAFIA

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Orientamento	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione dei diversi significati della parola spazio. • Utilizzazione di alcuni indicatori spaziali (sopra, sotto, davanti ecc.).
Carte mentali	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione verbale, utilizzando gli indicatori spaziali, dei propri spostamenti nello spazio vissuto.

Linguaggio della geografia	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di spazi e ambienti della scuola primaria. • Individuazione delle principali funzioni degli ambienti scolastici. • Osservazione e rappresentazione degli spazi extra-scolastici frequentati dai bambini e descrizione degli oggetti che li compongono. • Osservazione e rappresentazione di un ambiente conosciuto attraverso una mappa.
Paesaggio	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio. • Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria regione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uscite in quartiere e rappresentazione iconica degli elementi alcuni paesaggistici: le case, le strade, i negozi.

MUSICA

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Ascolto	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale. • Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso consapevole del suono e del silenzio. • Conoscenza del possibile rapporto tra segno e suono • Discriminazione di suoni gravi ed acuti • Discriminazione di timbri differenti. Discriminazione delle diverse sonorità corporee (mani, piedi). • Discriminazione delle diverse sonorità vocali (parlato, sussurrato, urlato, cantato). • Ascolto attento e consapevole di alcuni, facili brani musicali

INGLESE

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Ascolto	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Forme di saluto • Sapersi presentare e chiedere il nome delle persone; • Esprimersi utilizzando semplici interazioni • espressioni di dire il proprio nome ed età; • semplici istruzioni
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi parole, accompagnate da supporti visivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • identificare ed abbinare i colori • identificare ed abbinare i numeri ordinali; • identificare ed abbinare le parti del corpo; • identificare ed abbinare le principali figure geometriche; • identificare ed abbinare i nomi degli oggetti scolastici; • identificare ed abbinare i nomi relativi alla famiglia; • identificare ed abbinare i nomi dei giocattoli; • identificare ed abbinare i nomi degli animali • suoni e ritmi della L2 • formulare auguri relativi alle principali festività.
Interazione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi con carte, flash cards, gruppi di parole e immagini. • Parole dei giochi (let's play together, I'm the winner.....)
Produzione scritta	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare le parole dette dagli insegnanti • Rappresentare con il disegno alcune brevi storie, filastrocche e rhymes 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare con il disegno il lessico appreso • Rappresentare qualche momento di brevi storie lette dall'insegnante

TECNOLOGIA – INFORMATICA

	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Obiettivi generali traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Esplorare il mondo fatto dall'uomo	<p>– Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p>– Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>– Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.</p> <p>– Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>– Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • i manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano i bisogni primari dell'uomo • oggetti d'uso comune, loro proprietà, funzioni primarie (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare). • Raggruppamenti e classificazione di oggetti

INFORMATICA

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Conoscere il computer come strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo	<p>AREA PSICOMOTORIO-COGNITIVA</p> <p>- Il coordinamento oculo/manuale;</p> <p>- l'affinamento della motricità fine.</p> <p>- Il rinforzo della lateralizzazione e lo sviluppo dei principali concetti topologici ;</p> <p>- L'acquisizione di una corretta organizzazione nello spazio grafico;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • GIOCHI E SOFTWARE DIDATTICI <p>Giochi didattici strutturati fondati sul trascinarsi-</p> <p>- INTORNO (area logica e antropologica)</p> <p>- ABC (area linguistica e antropologica)</p> <p>- GLI GNOMI (area linguistica)</p> <p>- Tangram (area logica)</p>

<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La capacità di ascolto; - La capacità di attenzione e concentrazione; - La capacità di memorizzazione; - Lo sviluppo del pensiero "induttivo" (per prove ed errori) e la stimolazione di un approccio "critico" alla realtà - Lo sviluppo delle proprie capacità creative/tecniche e l'orientamento nel disegno, attraverso l'attività di autoconstruzione ed autocorrezione, recuperandole difficoltà a livello di ortografia, disgrafismi, omissioni, improprietà sintattiche; <p>AREA SOCIO-AFFETTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la comunicazione interattiva con compagni e adulti: - Stimolare atteggiamenti "collaborativi" - Migliorare il rispetto di regole e comportamenti stabiliti all'interno del gruppo che lavora insieme al computer: - Diminuire il livello di frustrazione davanti a difficoltà di apprendimento considerando l'errore come stimolo alla ricerca ed alla correzione; - Favorire la sicurezza di base attraverso la corretta esecuzione di compiti a livello crescente di difficoltà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi Memory (area logica) - altri numerosi sw presenti <ul style="list-style-type: none"> • CONOSCERE IL COMPUTER - - Conoscenza delle varie parti di cui è formato un computer - Conoscenza della tastiera prima con fotocopie, poi giocando con la tastiera reale - Conoscenza di alcuni comandi di word - Giochi di riempimenti di forme e scrittura di alcune parole. <ul style="list-style-type: none"> • GRAFICA <ul style="list-style-type: none"> - Uso del programma Paint Windows - Usare il menù MODIFICA e le sue opzioni : copia, incolla, ruota, allunga, inclina. - disegnare vari paesaggi liberi e/o guidati <ul style="list-style-type: none"> - Uso di Drawing For Children
---	---	--

INGLESE

Classe 1

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Ascolto	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.	<ul style="list-style-type: none">• Forme di saluto• Eseguire semplici istruzioni
Lettura	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere brevi parole, accompagnate da supporti visivi.	<ul style="list-style-type: none">• Sapersi presentare e chiedere il nome delle persone• identificare ed abbinare i colori• identificare ed abbinare i numeri ordinali fino a 10• identificare ed abbinare alcune parti del corpo;• identificare ed abbinare i nomi di alcuni oggetti scolastici;• identificare ed abbinare i nomi di alcuni componenti della famiglia;• identificare ed abbinare alcuni nomi degli animali• suoni e ritmi della L2
Interazione orale	<ul style="list-style-type: none">• Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto.	<ul style="list-style-type: none">• Formulare auguri relativi alle principali festività.• Parole dei giochi (let's play together, I'm the winner...• Giochi con carte, flash cards, gruppi di parole e immagini, Conoscenza di alcune delle festività dei paesi anglosassoni e delle loro tradizioni.• Songs, rhymes, chants
Produzione scritta		<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazione con il disegno del lessico appreso• Rappresentazione grafica di qualche momento di brevi storie lette dall'insegnante

- **VERIFICHE**

Le verifiche saranno effettuate prevalentemente mediante conversazioni, giochi e drammatizzazioni.

Le schede strutturate saranno preparate ed usate in base alle abilità e conoscenze apprese, privilegiano il disegno.