

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

PIANO DI LAVORO : SCIENZE- INGLESE- GEOGRAFIA- EDUCAZIONE FISICA- ARTE- MUSICA

CLASSE: 1 A

Anno Scolastico: 2022 – 2023

Docente: GARAU MONICA

CARATTERISTICHE GENERALI DELLA CLASSE	
N° totale alunni	12
Alunni	5
Alunne	7
N° alunni ripetenti Nomi:	0
N° alunni con bisogni educativi speciali (Legge 104/92, DSA, ADHD, svantaggio socioeconomico, linguistico e culturale)	3
Alunni provenienti da altra scuola (riportare i nomi)	

1 Situazione di partenza della classe

- <u>Livello della classe in riferimento alle conoscenze e abilità:</u> <input type="checkbox"/> Basso <input checked="" type="checkbox"/> Medio-Basso <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Medio-Alto <input type="checkbox"/> Alto
- <u>Tipologia della classe:</u> <input type="checkbox"/> Tranquilla <input checked="" type="checkbox"/> Collaborativa <input type="checkbox"/> Vivace <input type="checkbox"/> Non abituata all'ascolto attivo <input type="checkbox"/> Poco collaborativa <input type="checkbox"/> Poco motivata <input type="checkbox"/> Passiva <input type="checkbox"/> Problematica <input type="checkbox"/> Altro (indicare)
- <u>Comportamento:</u> <input checked="" type="checkbox"/> Corretto e responsabile <input type="checkbox"/> Vivace ma corretto <input type="checkbox"/> Poco corretto e poco responsabile
- <u>Grado di socializzazione (capacità di relazionarsi, di osservare le regole, di riconoscere e rispettare i ruoli, di riconoscere e gestire le proprie emozioni):</u> <input type="checkbox"/> Ottimo <input checked="" type="checkbox"/> Buono <input type="checkbox"/> Sufficiente <input type="checkbox"/> Insufficiente

Area Cognitiva

Dalle verifiche d'ingresso e sulla base delle osservazioni sistematiche e degli altri elementi

di valutazione raccolti, risulta che quasi tutti gli alunni possiedono i prerequisiti indispensabili per affrontare proficuamente la classe di appartenenza.

I test di ingresso sono stati superati positivamente dalla maggior parte degli alunni della classe anche se con diversi livelli di prestazione.

Da un punto di vista didattico il ritmo di lavoro della classe è regolare e produttivo. La classe si presenta complessivamente di livello medio, si registra un apprezzabile livello di interesse e di partecipazione: più della metà risulta collaborativa e abbastanza diligente. In relazione al bagaglio di conoscenze e abilità di ciascuno, nonché al proprio stile di apprendimento, si evince quanto segue:

COMPETENZE GLOBALI		ALUNNI	INTERVENTI
Autonomo in tutte le attività			Arricchimento
Autonomo non in tutte le attività			Consolidamento
In osservazione*			Potenziamento /Recupero
In accertamento			Potenziamento /Recupero
BES	DVA		Quanto previsto dal PEI
	DSA		Quanto previsto dal PDP

	ADHD		Quanto previsto dal PDP
	Area dello svantaggio socioeconomico, linguistico e culturale		Quanto previsto dal PEP

ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI:

1) Nome e Cognome:

Osservazioni sull'alunno:

2) Nome e Cognome:

Osservazioni sull'alunno:

3) Nome e Cognome:

Osservazioni sull'alunno:

Area Comportamentale

NOMI	
Alunni che presentano <u>gravi</u> problemi relazionali e/o comportamentali	

Interventi volti al superamento delle difficoltà

Interventi individualizzati	Alunni
Interventi di potenziamento <input type="checkbox"/> orario curricolare <input type="checkbox"/> orario extracurricolare	
Interventi di consolidamento <input type="checkbox"/> orario curricolare <input type="checkbox"/> orario extracurricolare	
Interventi di recupero <input type="checkbox"/> orario curricolare <input type="checkbox"/> orario extracurricolare	

STRATEGIE DA METTERE IN ATTO PER IL RECUPERO

- 🌐 Attività individuali da realizzare durante il normale svolgimento delle lezioni (recupero in itinere)
- 🌐 Attività personalizzate svolte autonomamente dagli alunni oltre il normale orario delle lezioni (sotto forma di compiti, ricerche, approfondimenti, etc...)
- 🌐 Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti disciplinari
- 🌐 Esercitazioni guidate svolte da gruppi di una stessa classe, assistiti dal proprio docente
- 🌐 Eventuali corsi di recupero pomeridiano
- 🌐 Controlli sistematici del lavoro svolto in classe e a casa
- 🌐 Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe
- 🌐 Altro.....

STRATEGIE DA METTERE IN ATTO PER LA VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

- 🌐 Attività individuali da realizzare durante il normale svolgimento delle lezioni
- 🌐 Attività personalizzate svolte autonomamente dagli alunni oltre il normale orario delle lezioni
- 🌐 Altro.....

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenza di base in Scienze e Tecnologia. Imparare ad imparare. Comunicazione nella madrelingua. Spirito di iniziativa.

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
L'UOMO, VIVENTI, NON VIVENTI E L'AMBIENTE.	Conoscere il proprio corpo e averne cura adottando comportamenti adeguati. Conoscere e rispettare l'ambiente.	Conoscere i cinque sensi e le loro funzioni. Riconoscere le diversità di viventi e non viventi. Conoscere e applicare norme di rispetto dell'ambiente.	Riconoscere i cinque sensi e le loro funzioni.	I cinque sensi e le loro funzioni . Gli esseri viventi e non viventi. Il ciclo vitale. Le persone, gli animali e le piante. La raccolta differenziata. L'agenda 2030.
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	Osservare, correlare e classificare in base a caratteristiche comuni. Rappresentare e modellizzare. Utilizzare il problem solving.	Esplorare oggetti e materiali diversi attraverso gli organi di senso. Comprendere alcune caratteristiche di oggetti e materiali diversi e le loro funzioni. Individuare proprietà di oggetti materiali attraverso i sensi e l'esperienza. Utilizzare il pensiero computazionale.	Esplorare l'ambiente attraverso i cinque sensi. Riconoscere caratteristiche e funzioni di oggetti e materiali ed individuarne le proprietà. Riconoscere ed utilizzare strategie di problem solving.	Materiali e oggetti. Coding e tinkering.
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Osservare, correlare e classificare. Misurare, rappresentare e modellizzare. Utilizzare il metodo scientifico.	Osservare e riconoscere le caratteristiche degli esseri viventi. Individuare le caratteristiche dei viventi e dei non viventi.. Riconoscere le diversità dei viventi individuando somiglianze e differenze tra animali, piante e altri organismi. Osservare, interpretare e descrivere fenomeni di cambiamento naturali e saperne	Osservare e riconosce le caratteristiche dei viventi. Individuare somiglianze e differenze tra viventi. Osservare, comprendere e descrivere fenomeni naturali indicandone la scansione temporale.	Le caratteristiche degli esseri viventi. Il ciclo vitale. Confronti tra esseri viventi.

		indicare la sequenza temporale.		
OBIETTIVI MINIMI.				
Utilizzare i 5 sensi per conoscere il mondo esterno.				
Distinguere un vivente da un non vivente.				
Osservare semplici fenomeni.				

2 Attività interdisciplinari

Il programma di Scienze per la classe prima parte dalla conoscenza di sé, del proprio corpo e delle sue funzioni, delle sensazioni sperimentate attraverso i 5 sensi: tutte queste abilità vengono acquisite e consolidate anche attraverso attività motorie, artistiche e musicali; inoltre, la conoscenza e la discriminazione tra i diversi tipi di materiali e come questi possono essere utilizzati e/o riciclati sono aspetti fondamentali e trasversali anche dell'educazione civica.

Le stesse discipline faranno da sfondo alle attività laboratoriali del programma legate al pensiero computazionale attraverso attività di coding e tinkering, legate anche al programma e alle attività di Geografia.

3. Attività di arricchimento dell'offerta formativa

A completamento delle attività legate al riciclo e agli obiettivi dell'Agenda 2030 si svolgeranno dei laboratori di riciclo creativo attraverso il Tinkering.
Verranno svolte anche altre attività laboratoriali e, compatibilmente con eventuali possibilità, uscite didattiche.

Metodologie, mezzi e strumenti

METODOLOGIE (barrare le voci di interesse)

Lezione frontale	<input checked="" type="checkbox"/>
Lezione partecipata	<input type="checkbox"/>
Problem solving	<input checked="" type="checkbox"/>
Metodo induttivo	<input type="checkbox"/>
Lavoro di gruppo	<input checked="" type="checkbox"/>

Discussione guidata	X
Simulazioni	
Attività pratica	X
Altro (<i>specificare</i>)	

MEZZI E STRUMENTI (*barrare le voci di interesse*)

Libri di testo	X
Dispense	X
Fotocopie	X
Riviste	
Strumenti multimediali	X
Biblioteca Virtuale	
LIM	X
Aula video	X
Materiale audio	
Altro (<i>specificare</i>)	Materiale di riciclo

5. Verifiche dei livelli di apprendimento

Tipologie delle verifiche (<i>barrare le voci di interesse</i>)	
Verifiche orali	XX
Prove scritte	X
Interventi, discussioni e/o dialoghi	X
Esercitazioni individuali e/o collettive	
Relazioni	
Test con domande a risposta aperta e chiusa	
Questionari/schede	X
Disegni, prove pratiche, prove grafiche	X
Eventuali cartelloni	X

6. CRITERI DI VALUTAZIONE E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

Una osservazione iniziale servirà per conoscere la situazione di partenza e capire quali metodologie saranno più idonee; la valutazione in itinere servirà per monitorare i progressi avvenuti nel tempo, il livello di conoscenze acquisite e le abilità e sarà utile per individuare eventuali difficoltà o necessità di maggiore consolidamento. La valutazione finale verificherà i traguardi dei livelli di competenza raggiunti.

Verranno valutate anche le competenze civiche su cui tutto il team docente lavora in maniera trasversale, legate, oltre al rispetto delle regole sociali, anche al rispetto della natura, affrontato nella tematica del riciclo e della raccolta differenziata.

Per gli alunni con disturbi educativi speciali verrà valutato sia il miglioramento comportamentale che il raggiungimento degli obiettivi minimi di apprendimento della disciplina, già definiti nella relativa documentazione personale (PEI).

L'Istituto ha deliberato di esprimere la valutazione quadrimestrale e finale degli alunni della scuola primaria mediante l'attribuzione di un livello (iniziale, base, intermedio, avanzato) e relativa descrizione.

DISCIPLINA: INGLESE
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: comunicazione nelle lingue straniere

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
ASCOLTO	<p>Comprendere brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Svolgere i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</p> <p>Individuare alcuni elementi culturali e cogliere rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>	<p>Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.</p>	<p>Comprendere semplici comandi, istruzioni, frasi e messaggi orali relativi alle attività svolte in classe accompagnate da semplici immagini (uso di flashcards) e da TPR.</p> <p>Comprendere il senso generale delle canzoncine e delle filastrocche presentate in classe. Chiedere e dire il proprio nome.</p>	<p>Formule di saluto informali (Hello, Bye-Bye...)e presentazione personale.</p> <p>Lessico relativo a: colori, numeri da 1 a 10, giocattoli, oggetti scolastici e animali domestici.</p>
PARLATO	<p>Descrivere oralmente, in modo semplice,</p>	<p>Interagire con un compagno per presentarsi e/o</p>	<p>Riprodurre semplici parole, comandi,</p>	<p>Formule di saluto informali (Hello, Bye-Bye...)e</p>

	aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagire nel gioco. Comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	canzoncine e filastrocche presentate. Interagire nelle situazioni relative alle attività svolte in classe.	presentazione di se stessi. Riconoscere e denominare colori, i numeri da 1 a 10, i giocattoli, gli oggetti scolastici e gli animali domestici.
LETTURA	Conoscere e comprendere i principali vocaboli basilari.	Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	Conoscere e comprendere i principali simboli delle festività inglesi.	Le principali festività della civiltà anglosassone (Halloween, Christmas, Easter)
SCRITTURA	Riprodurre, per iscritto e imitazione, il lessico relativo ai principali aspetti della vita quotidiana e scolastica.	Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo	Trascrivere semplici parole	Principali formule di saluto e lessico di uso quotidiano.
OBIETTIVI MINIMI.				
Ascoltare e comprendere suoni e parole relativi a contesti comunicativi di vita quotidiana.				
Comprendere ed eseguire semplici comandi e istruzioni relativi alla vita scolastica.				

2. Attività interdisciplinari

La programmazione della Lingua Inglese in classe prima si focalizza sulla presentazione e la memorizzazione del lessico base relativo a forme di saluto, oggetti scolastici e di vita quotidiana: una delle metodologie principali di insegnamento utilizzate nei primi anni della scuola primaria è quella del TPR (Total Physical Response) in cui si sfrutta il movimento e il coinvolgimento di tutto il corpo durante le lezioni di inglese nel processo di apprendimento ed in generale nella comunicazione. Questa metodologia rende possibile la realizzazione di attività interdisciplinari legate all'educazione motoria e a Musica, attraverso chants in grado di potenziare l'apprendimento della lingua straniera. Saranno previste anche attività artistiche legate alle principali festività anglosassoni.

3. Attività di arricchimento dell'offerta formativa

Verranno svolte attività laboratoriali in occasione di eventi aperti al territorio.

4. Metodologie, mezzi e strumenti

METODOLOGIE (*barrare le voci di interesse*)

Lezione frontale	X
Lezione partecipata	X
Problem solving	
Metodo induttivo	
Lavoro di gruppo	X
Discussione guidata	X
Simulazioni	
Attività pratica	X
Altro (<i>specificare</i>)	TPR

MEZZI E STRUMENTI (*barrare le voci di interesse*)

Libri di testo	X
Dispense	X
Fotocopie	X
Riviste	
Strumenti multimediali	X
Biblioteca Virtuale	
LIM	X
Aula video	

Materiale audio	X
Altro (<i>specificare</i>)	

5. Verifiche dei livelli di apprendimento

Tipologie delle verifiche (barrare le voci di interesse)	
Verifiche orali	X
Prove scritte	
Interventi, discussioni e/o dialoghi	X
Esercitazioni individuali e/o collettive	X
Relazioni	
Test con domande a risposta aperta e chiusa	
Questionari/schede	
Disegni, prove pratiche, prove grafiche	X
Eventuali cartelloni	X

6. Criteri di valutazione E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

La valutazione degli apprendimenti avverrà attraverso verifiche alla fine di ogni modulo che saranno di tipo oggettivo e soggettivo, formative e sommative. Le verifiche saranno perlopiù di tipo orale (considerata l'età degli alunni), eventualmente piccole e semplici prove scritte verranno somministrate come giochi di collegamento parola- immagine. Verranno valutati anche l'impegno e la partecipazione e gli interventi durante le attività proposte in classe.

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: comunicazione nella lingua madre, imparare ad imparare, consapevolezza ed espressione culturale.

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO	Orientarsi nello spazio circostante e nello spazio grafico, utilizzando riferimenti topologici . Cogliere il	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi e utilizzando gli organizzatori topologici .	Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto e rappresentato rispetto a diversi punti di	I percorsi negli spazi vissuti e i reticoli. La posizione degli oggetti e delle persone nello spazio

	rapporto tra realtà geografica e la sua rappresentazione.		riferimento. Descrivere verbalmente uno spostamento e/o un percorso proprio o altrui.	
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	Orientarsi nello spazio circostante e nelle sue rappresentazioni grafiche.	Riconoscere ed utilizzare i concetti topologici.	Utilizzare correttamente gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro...	Gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro.
PAESAGGIO	Acquisire il concetto di regione, di spazio e confini.	Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (rappresentazione grafica dell'aula e/o di una stanza della propria casa) e rappresentare percorsi svolti nello spazio circostante. Leggere e interpretare la mappa dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.	Individuare e descrivere elementi dell'ambiente scuola.	Spazi chiusi ed aperti. Gli elementi di uno spazio fisico.
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Osservare e analizzare territori vicini.	Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. Conoscere gli elementi caratterizzanti del proprio territorio	Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato dall'uomo. Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, le loro connessioni.	I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente.
OBIETTIVI MINIMI.				
Riconoscere e definire la posizione del proprio corpo utilizzando gli indicatori spaziali, eseguire percorsi a comando, analizzare spazi conosciuti e scoprirne gli elementi fondamentali, riconoscere nel proprio ambiente le funzioni dei vari spazi.				

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO	Orientarsi nello spazio circostante e nello spazio grafico, utilizzando riferimenti topologici . Cogliere il rapporto tra realtà geografica e la sua rappresentazione.	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi e utilizzando gli organizzatori topologici .	Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto e rappresentato rispetto a diversi punti di riferimento. Descrivere verbalmente uno spostamento e/o un percorso proprio o altrui.	I percorsi negli spazi vissuti e i reticoli. La posizione degli oggetti e delle persone nello spazio
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	Orientarsi nello spazio circostante e nelle sue rappresentazioni grafiche.	Riconoscere ed utilizzare i concetti topologici.	Utilizzare correttamente gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro...	Gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro.
PAESAGGIO	Acquisire il concetto di regione, di spazio e confini.	Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (rappresentazione grafica dell'aula e/o di una stanza della propria casa) e rappresentare percorsi svolti nello spazio circostante. Leggere e interpretare la mappa dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.	Individuare e descrivere elementi dell'ambiente scuola.	Spazi chiusi ed aperti. Gli elementi di uno spazio fisico.
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Osservare e analizzare territori vicini.	Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. Conoscere gli elementi caratterizzanti del	Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato dall'uomo. Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, le loro connessioni.	I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente.

		proprio territorio		
--	--	--------------------	--	--

2. Attività interdisciplinari.

La programmazione di Geografia in classe prima si incentra sui concetti di spazio, regione, confini e sull'utilizzo dei concetti topologici: questo rende possibile la realizzazione di attività interdisciplinari che prevedono esercizi di Motoria, Scienze e Tecnologia, Geografia ed Arte e Immagine, tramite realizzazioni grafiche, coding su scacchiera e con utilizzo di robot didattici.

3. Attività di arricchimento dell'offerta formativa.

Arricchiranno l'esperienza formativa attività creative e la partecipazione della classe al concorso nazionale di coding di "Programma il futuro" che sfrutta ambienti di apprendimento virtuali con blocchi direzionali e reticoli per la realizzazione di elaborati grafici multimediali.

4. Metodologie, mezzi e strumenti.

METODOLOGIE (*barrare le voci di interesse*)

Lezione frontale	X
Lezione partecipata	X
Problem solving	X
Metodo induttivo	X
Lavoro di gruppo	
Discussione guidata	X
Simulazioni	
Attività pratica	X
Altro (<i>specificare</i>)	coding

MEZZI E STRUMENTI (*barrare le voci di interesse*)

Libri di testo	X
Dispense	
Fotocopie	X
Riviste	
Strumenti multimediali	X

Biblioteca Virtuale	
LIM	X
Aula video	X
Materiale audio	
Altro (<i>specificare</i>)	Robot didattici

5. Verifiche dei livelli di apprendimento.

Tipologie delle verifiche (barrare le voci di interesse)	
Verifiche orali	X X
Prove scritte	X
Interventi, discussioni e/o dialoghi	
Esercitazioni individuali e/o collettive	X
Relazioni	
Test con domande a risposta aperta e chiusa	X
Questionari/schede	X
Disegni, prove pratiche, prove grafiche	X
Eventuali cartelloni	

6. Criteri di valutazione E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

La valutazione avverrà attraverso verifiche periodiche in itinere e alla fine di ogni modulo e saranno di tipo oggettivo e soggettivo, formative e sommative. Le valutazioni terranno conto dei progressi effettuati rispetto al livello di partenza, della partecipazione e dell'impegno dimostrato nelle attività. Le verifiche scritte saranno di tipo strutturato, semi- strutturato e non strutturato come esercizi di completamento/ collegamento e a scelta multipla mentre le verifiche orali potranno essere formali o informali consistenti in colloqui individuali, interventi dal posto richiesti e/o spontanei. Per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali verranno valutati gli obiettivi minimi e/o differenziati coerenti con quanto svolto e definito nelle programmazioni individualizzate.

DISCIPLINA: ED. FISICA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenze di base in educazione fisica

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Sviluppare una buona coordinazione psico-motoria.	Conoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e saperle rappresentare graficamente. Esplorare lo spazio attraverso diversi schemi motori, statici e dinamici, combinati tra loro. Cogliere aspetti topologici nello spazio in cui si agisce. Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali. Collocarsi in posizioni diverse in relazione agli altri e agli oggetti.	Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri. Verbalizzare le proprie sensazioni sensoriali legate all'esperienza vissuta. Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e oculo-podalico negli schemi motori. Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/ ad oggetti. Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali.	Lo schema corporeo. Propri sensi e le modalità di percezione sensoriale. Gli schemi motori e posturali. Posizioni del corpo in rapporto allo spazio e al tempo.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Utilizzare in modo creativo modalità espressive e corporee.	Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti	Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche. Comprendere il	La comunicazione mimico-gestuale per drammatizzare storie conosciute anche con l'uso creativo degli attrezzi. Adattamento del

		emozionali. Riconoscere semplici sequenze ritmiche. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi.	linguaggio dei gesti. Assumere e controllare in forma consapevole diverse posture del corpo con finalità espressive. Imitare cose, animali e persone.	movimento alla musica e al ritmo.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Mostrare di conoscere e applicare procedure e regole di semplici giochi .	Eseguire condotte motorie sulla base dei ruoli attribuiti dal gioco. Memorizzare le azioni da svolgere nei giochi. Lavorare con i compagni rispettando le consegne. Sapersi relazionare con il gruppo.	Comprendere l'importanza del rispetto delle regole durante l'attività sportiva. Conoscere ed eseguire alcuni giochi che appartengono alla tradizione popolare. Partecipare al gioco collettivo e rispettare indicazioni e regole.	Alcuni tipi di gioco-sport. La collaborazione, la collaborazione costruttiva, il rispetto e la valorizzazione degli altri nelle attività di gruppo. L'utilità ed il valore delle regole nelle diverse attività.
OBIETTIVI MINIMI.				
Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé.				
Scoprire le posizioni fondamentali che il corpo può assumere (in piedi, seduti, in ginocchio).				
Conoscere modalità esecutive di giochi motori e a squadre.				
Conoscere e rispettare le regole durante il gioco.				

2. Attività interdisciplinari.

Verranno proposte attività interdisciplinari legate a Scienze (il corpo umano) e Musica (utilizzo della body percussion).

3. Metodologie, mezzi e strumenti

METODOLOGIE (barrare le voci di interesse)

Lezione frontale	
Lezione partecipata	
Problem solving	X
Metodo induttivo	
Lavoro di gruppo	X X
Discussione guidata	
Simulazioni	
Attività pratica	X
Altro (<i>specificare</i>)	

MEZZI E STRUMENTI (barrare le voci di interesse)

Libri di testo	
Dispense	
Fotocopie	X
Riviste	
Strumenti multimediali	X
Biblioteca Virtuale	
LIM	X
Aula video	
Materiale audio	
Altro (<i>specificare</i>)	Attrezzature sportive

4. Verifiche dei livelli di apprendimento.

Tipologie delle verifiche (barrare le voci di interesse)	
Verifiche orali	X
Prove scritte	
Interventi, discussioni e/o dialoghi	X
Esercitazioni individuali e/o collettive	X
Relazioni	
Test con domande a risposta aperta e chiusa	
Questionari/schede	
Disegni, prove pratiche, prove grafiche	
Eventuali cartelloni	

5. Criteri di valutazione E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI.

Le valutazioni saranno di carattere prettamente pratico (esercizi in palestra) e orali, in cui verranno considerati sia gli interventi durante le lezioni che il rispetto delle regole di gioco e del fair play.

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: consapevolezza ed espressione culturale.

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
ESPRIMERSI E COMUNICARE	Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo e rielaborare in modo creativo le immagini.	Produrre graficamente la figura umana. Colorare rispettando gli spazi e utilizzando in modo appropriato il colore. Utilizzare i colori per esprimere sensazioni ed emozioni. Utilizzare oggetti di recupero, destrutturarli e con parti di essi realizzare nuovi prodotti.	Rappresentare graficamente la propria immagine, esperienze vissute e/o storie ascoltate. Manipolare materiali di vario tipo per produrre forme semplici. Disegnare figure umane con uno schema corporeo completo.	Disegno e attività manipolative
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Osservare ed esplorare le immagini artistiche.	Leggere le immagini, ricavandone le informazioni principali.	Osservare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente. Descrivere verbalmente immagini, esprimendo le	Descrizione verbale di immagini. Riconoscimento di forme, linee e colori.

			emozioni prodotte dai suoni, dalle forme, dalle luci, dai colori e altro. Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme.	
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	Osservare, descrivere e interpretare i beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio manifestando sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	Sperimentare varie tecniche e strumenti di manipolazione e di colorazione anche prendendo spunto dall'osservazione di immagini e di opere d'arte.	Riconoscere e apprezzare opere d'arte famose e/o presenti nel territorio.	Osservazione di opere d'arte presenti nel proprio territorio.
OBIETTIVI MINIMI.				
Rielaborare esperienze personali attraverso il disegno.				
Riconoscere le forme, le linee e i colori presenti nelle immagini.				

2. Attività interdisciplinari.

Il percorso di Arte e Immagine parte dall'esperienza diretta dei bambini e punta a stimolare in loro il gusto del bello, attraverso l'osservazione di opere d'arte e la loro rielaborazione.

Verranno proposte attività che permetteranno ai bambini di conoscere in maniera più consapevole gli elementi costitutivi del linguaggio artistico come il colore, il punto, la linea, le forme geometriche, la figura e lo sfondo; alcuni di questi verranno affrontati anche nel programma di Scienze (la rappresentazione della figura umana) e in Matematica (le forme geometriche, punto e linea).

3. Attività di arricchimento dell'offerta formativa.

Si prevede la realizzazione, all'interno degli eventi d'istituto, di elaborati artistici.

4. Metodologie, mezzi e strumenti

METODOLOGIE (*barrare le voci di interesse*)

Lezione frontale	X
Lezione partecipata	X
Problem solving	
Metodo induttivo	
Lavoro di gruppo	X
Discussione guidata	
Simulazioni	
Attività pratica	X
Altro (<i>specificare</i>)	

MEZZI E STRUMENTI (*barrare le voci di interesse*)

Libri di testo	X
Dispense	
Fotocopie	X
Riviste	
Strumenti multimediali	X
Biblioteca Virtuale	
LIM	X
Aula video	
Materiale audio	
Altro (<i>specificare</i>)	Materiale di riciclo

6. Verifiche dei livelli di apprendimento.

Tipologie delle verifiche (<i>barrare le voci di interesse</i>)	
Verifiche orali	
Prove scritte	
Interventi, discussioni e/o dialoghi	X
Esercitazioni individuali e/o collettive	X
Relazioni	

Test con domande a risposta aperta e chiusa	
Questionari/schede	
Disegni, prove pratiche, prove grafiche	X
Eventuali cartelloni	X

7. Criteri di valutazione E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI.

La valutazione degli apprendimenti avverrà principalmente tramite elaborati grafici e discussioni aperte al termine di ogni unità didattica affrontata.

DISCIPLINA: MUSICA COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: consapevolezza ed espressione culturale.

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
ASCOLTO	Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti	Esplorare l'ambiente e identificare il binomio suono-silenzio. Conoscere le	Riconoscere il silenzio come assenza di suono e rispettare l'alternanza	Durata, altezza, intensità del suono.

	musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.	caratteristiche del ritmo. Esprimere le emozioni suscitate dall'ascolto di un brano.	silenzio/suono. Discriminare e classificare i suoni che il corpo può produrre e quelli dell'ambiente circostante. Ascoltare canti e musica.	
PRODUZIONE	Articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari, eseguendole con la voce, il corpo e gli strumenti. Eseguire, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.	Utilizzare il proprio corpo per produrre suoni e rumori. Utilizzare il proprio corpo per eseguire semplici sequenze ritmiche. Utilizzare la propria voce per recitare e cantare filastrocche. Cantare melodie seguendo semplici combinazioni ritmiche, sia individualmente che coralmente. Costruire semplici strumenti musicali a percussione con materiale diverso. Utilizzare strumenti a percussione e scuotimento per riprodurre semplici sequenze ritmiche.	Utilizzare la voce, il proprio corpo e oggetti vari per espressioni parlate, recitate e cantate. Intonare canti a una voce e in gruppo. Conoscere e creare piccoli strumenti musicali.	Esecuzione di suoni con le parti del corpo. Esecuzioni di canti ad una voce e in gruppo. Costruzione di semplici strumenti musicali.
DISCRIMINAZIONE	Esplorare e discriminare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	Discriminare i suoni in base alla fonte	Attribuire significati a segni e segnali sonori e musicali .	Eventi sonori della realtà circostante. Classificazione di suoni e rumori nell'ambiente.
OBIETTIVI MINIMI.				
Riconoscere alcuni parametri del suono: durata e intensità.				
Eseguire semplici canti.				
Riconoscere suoni familiari.				

2. Attività interdisciplinari.

La didattica della Musica ben si presta ad attività interdisciplinari che coinvolgono discipline quali Educazione fisica attraverso la body percussion e le Scienze, attraverso laboratori sull'udito (musica e silenzi).

3. Attività di arricchimento dell'offerta formativa.

Realizzazione di un elaborato multimediale contenente le esecuzioni musicali degli alunni.

4. Metodologie, mezzi e strumenti.

METODOLOGIE (*barrare le voci di interesse*)

Lezione frontale	X
Lezione partecipata	X
Problem solving	
Metodo induttivo	
Lavoro di gruppo	X
Discussione guidata	
Simulazioni	
Attività pratica	X
Altro (<i>specificare</i>)	

MEZZI E STRUMENTI (*barrare le voci di interesse*)

Libri di testo	X
Dispense	
Fotocopie	X
Riviste	
Strumenti multimediali	X
Biblioteca Virtuale	

LIM	X
Aula video	
Materiale audio	X
Altro (<i>specificare</i>)	Strumenti musicali

5. Verifiche dei livelli di apprendimento.

Tipologie delle verifiche (barrare le voci di interesse)	
Verifiche orali	X
Prove scritte	
Interventi, discussioni e/o dialoghi	X
Esercitazioni individuali e/o collettive	X
Relazioni	
Test con domande a risposta aperta e chiusa	
Questionari/schede	
Disegni, prove pratiche, prove grafiche	X
Eventuali cartelloni	X

6. Criteri di valutazione E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI.

La valutazione terrà conto delle competenze raggiunte in rapporto ai livelli di partenza, all'impegno e alla partecipazione durante le attività in classe.

Data 22/11/2022

Il Docente

Garau Monica