

ISTITUTO COMPRENSIVO “ DON F. MOTTOLA “ TROPEA

ASSE MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICO

CLASSE I



ISTITUTO COMPRENSIVO DON F. MOTTOLA SCUOLA PRIMARIA TROPEA

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

ARGOMENTO PERNO: IO MI MUOVO... COLORI, SUONI, SAPORI E PROFUMI

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA

SETTEMBRE PROVE D'INGRESSO

Ogni docente proporrà le attività di verifica nella propria classe

- Conoscere e usare indicatori spaziali
- Conoscere e usare gli invarianti topologici
- Cogliere somiglianze e differenze
- Dimostrare capacità di deduzione logica
- Discriminare forme
- Realizzare successioni ritmiche
- Eseguire percorsi

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - OTTOBRE - NOVEMBRE

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
<p>Imparare ad imparare</p>	<p align="center">R E L A Z I O N I</p>	<p>Ascolta le comunicazioni di adulti e coetanei in diverse situazioni. Esprime le proprie idee ed inizia a tenere conto dei punti di vista diversi dal proprio. Utilizza rappresentazioni di dati in semplici tabelle o grafici con riferimento ad indagini svolte nel contesto classe per ricavare informazioni numeriche. Legge e scrive i numeri naturali sia in cifre sia in parole da 0 a 9. Usa il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti. Conta in senso progressivo e regressivo. Comprende i concetti di maggiore e minore e uguale</p>	<p>Stimolare l'uso del linguaggio; suscitare un accrescimento lessicale e sintattico semplice e chiaro. Utilizzare adeguatamente la manualità fine. Organizzare il ragionamento con logica coerente. Interpretare le consegne. Partecipare e collaborare nel gruppo dei pari. Utilizzare correttamente i quantificatori. Riconoscere e confrontare le quantità. Leggere e scrivere le cifre. Sperimentare che i numeri appartengono a esperienze di vita quotidiana.</p>	<p>Sviluppo della capacità di operare e comunicare significati con un linguaggio formalizzato. Le fondamentali invarianti topologiche. Proprietà di oggetti e figure. Relazioni di appartenenza/non appartenenza. Insiemi omogenei/eterogenei. Classificazione in base alla negazione. Quantificatori. Stime di grandezze. La quantità e la sua conservazione. Il numero come proprietà di un insieme e come misura. Numerazione 1-1. Ordinare i numeri naturali sulla linea da 0 a 9. Il numero: precedente/successivo Maggiore di una serie. Minore di una serie Crescente/decrescente.</p>	<p>Giochi di classificazione, confronto e ordinamento di oggetti e grandezza in base a uno o più criteri. Rappresentazioni grafiche di insieme, relazioni, ritmi. Giochi sull'uso dei quantificatori e sulle corrispondenze per valutare quantità (uno, nessun, pochi, tanti, di più/meno, tanti/quantità). Schede operative e disegni di figure per rappresentare invarianti topologiche. Giochi di interazioni anche con supporti multimediali L.I.M. Conte, filastrocche, giochi su numeri e quantità. Costruzione dei numeri con materiale strutturato e non (regoli, abaco...) per concretizzare quantità e grandezze. Costruzione della linea dei numeri per l'ordinamento.</p>	<p>Prove scritte/orali Prove strutturate/non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problemsolving brainstorming Diario di bordo</p>	<p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p>

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - DICEMBRE – GENNAIO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
<p align="center">Imparare ad imparare</p>	<p align="center">C A L C O L I</p> <p align="center">(+)</p> <p align="center">E</p> <p align="center">(-)</p>	<p>Conosce la funzione dell'addizione e il suo operatore. Esegue addizioni entro il 9 in riga e in colonna. Esegue semplici calcoli con modalità diverse verbalizzandone le procedure. Forma le coppie del numero 10. Conosce la funzione della sottrazione e il suo operatore. Esegue sottrazione entro il 10 in riga e in colonna. Esegue semplici calcoli con modalità diverse verbalizzandone le procedure.</p>	<p>Comprendere il concetto di addizione e le sue applicazioni operative. Eeguire addizioni (insiemi, immagini, linea dei numeri, regoli, dita e a mente) Leggere, comprendere e risolvere semplici situazioni problematiche illustrate. Conosce la funzione della sottrazione e il suo operatore. Esegue sottrazione entro il 10 in riga e in colonna. Esegue semplici calcoli con modalità diverse verbalizzandone le procedure</p>	<p>Sviluppare i concetti di unire, aggiungere, aumentare quantità. Acquisire e utilizzare abilità di conteggio e di calcolo. La funzione dell'uno e della zero. Verbalizzare procedure esecutive. Valore posizionale delle cifre. Aspetto ordinale e cardinale dei numeri. Sviluppare i concetti di togliere e diminuire. La negazioni non. La funzione dell'uno e dello zero. Utilizzare schemi, tabelle e rappresentazioni di vario tipo. Comprendere che la sottrazione è l'operazione inversa dell'addizione. Verbalizzare procedure esecutive.</p>	<p>Giochi, drammatizzazione e racconti di situazioni additive da rappresentare e risolvere operativamente e graficamente. Costruzione di linee dei numeri, tabelle a doppia entrata, insiemi e sottoinsiemi, Composizioni e scomposizioni e confronti. Risoluzioni di semplici quesiti e giochi di calcolo. Raggruppamenti con basi diverse per scoprire il concetto di decina. Giochi, drammatizzazione e racconti di situazioni sottrattive da rappresentare e risolvere operativamente e graficamente. Costruzione di linee dei numeri, tabelle, diagrammi a frecce, insiemi e sottoinsiemi, relazioni per affrontame i diversi significati. Risoluzione di semplici problemi e giochi di calcolo.</p>	<p>Prove scritte/orali Prove strutturate/ non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo</p>	<p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p>

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - FEBBRAIO – MARZO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
<p>Imparare ad imparare</p>	<p align="center">P R O B L E M I</p>	<p>Riconosce nel quotidiano o in narrazioni situazioni problematiche. Formula ipotesi risolutive. Rappresenta e risolve problemi a struttura additiva (caso diretto e inverso). Riflette sul procedimento risolutivo cominciando ad intuire che possono esistere più soluzioni a uno stesso problema. Conosce il valore di alcune monete</p>	<p>Risolvere facili problemi con un'addizione o una sottrazione. Comprendere l'importanza del valore del denaro per acquistare un oggetto.</p>	<p>Il testo e la struttura dei problemi (individua la domanda, i dati e l'operazione risolutiva). Procedure risolutive creative attraverso il disegno e l'uso del diagramma a blocchi. I numeri e l'euro.</p>	<p>Giochi linguistici di logica, indovinelli, quiz da risolvere con azioni o operazioni. Racconti fantastici o immagini da cui dedurre situazioni problematiche. Rappresentazione di situazioni per l'analisi del testo e la ricerca dei dati e della domanda. Ricerca di ipotesi di soluzione. Giochi con l'euro.</p>	<p>Prove scritte/orali Prove strutturate/non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo</p>	<p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p>

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - APRILE – MAGGIO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
<p align="center">Imparare ad imparare</p>	<p align="center">S P A Z I O E F I G U R E / P R O B A B I L I T A'</p>	<p>Individua posizioni nello spazio indicandoli con gli invarianti topologici. Riconosce e denomina alcune figure geometriche piane e solide. Stima grandezze con riferimenti a misure non convenzionali. Immagina figure piane e solide e sa trasformarle nell'immaginazione associandole alla realtà che lo circonda. Classifica le linee, individua confini e regioni, riconosce le principali figure piane. Legge e produce semplici grafici. Registra dati con una semplice rappresentazione. Riconosce situazioni di incertezza e associa i termini di vero/falso, certo, possibile e impossibile.</p>	<p>Osservare, intuire proprietà caratteristiche geometriche, classificare, stabilire relazioni, ordinare e utilizzare il lessico specifico e gli strumenti simbolici della geometria. Disegnare e utilizzare adeguatamente la manualità fine. Rielaborare situazioni e adattare opportunamente gli schemi operative. Interpretare correttamente una consegna. Utilizzare le coordinate topologiche fondamentali. Raccogliere dati derivanti dall'esperienza diretta e raggrupparli attraverso semplici rappresentazioni grafiche. Risolvere situazioni problematiche utilizzando le operazioni aritmetiche affrontate.</p>	<p>Esplorare lo spazio fisico e sapersi orientare. Registrare un percorso mediante il vettore. Interpretare e rappresentare spostamenti nello spazio sul piano quadrettato. Linee e regioni. Simmetrie. Grafici – relazioni – quantificatori - connettivi (e, non) - vero/falso – Certo, possibile, impossibile.</p>	<p>Attività esplorazioni nell'ambiente alla scoperta di forme solide: raccolta e giochi. Destutturazione di solidi: le figure piane. Percorsi nello spazio vissuto e loro rappresentazioni. Confronti e misurazioni di forme e percorsi. Esperienze concrete di stima e misurazioni con strumenti empirici. Giochi di classificazione e relazione con rappresentazione grafiche varie. Semplici indagini statistiche, raccolta dati e realizzazione di grafici. Giochi di astrazione e di previsione con l'uso del linguaggio statistico. Giochi linguistici ed enunciati con i connettivi. Costruzione di grafici: ideogrammi, istogrammi, diagramma ad albero, a frecce, di Eulero – Venn.</p>	<p>Prove scritte/orali Prove strutturate/ non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo.</p>	<p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p>

CLASSE I
SCIENZE E TECNOLOGIA

SETTEMBRE PROVE D'INGRESSO

Ogni docente proporrà le attività di verifica nella propria classe

- Osservare e riflettere sulla realtà circostante utilizzando i cinque sensi.
- Distinguere un essere vivente da un essere non vivente.
- Individuare alcune caratteristiche dei materiali di uso comune.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - OTTOBRE – NOVEMBRE

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Competenze di base in scienze e tecnologia	I M A T E R I A L I E L' A C Q U A	Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale a agli aspetti della vita quotidiana. Classifica in base alla caratteristiche senso-percettive. Discrimina i diversi materiale che compongono un artefatto. TECNOLOGIA Mettere in relazione i materiali con la specifica funzione d'uso.	Ricercare attraverso i sensi dati utili per la conoscenza di ciò che ci circonda. Classificare quanto osservato in base ai cinque sensi. Sviluppare atteggiamenti di curiosità verso il mondo che ci circonda. Utilizzare un lessico appropriato.	Descrivere la realtà prossima attraverso le caratteristiche individuate con i cinque sensi	Conversazioni guidate osservazione di immagini, letture di brevi racconti per far riflettere i bambini sull'importanza dell'acqua anche quando si trova a contatto con i materiali. Realizzare esperimenti per scoprire e sperimentare semplici trasformazioni e descrivere le fasi dell'esperienza svolta. Attività laboratoriale che stimoli gli alunni a sperimentare la preparazione del pane o di un altro prodotto mediante l'uso di tutti i sensi.	Prove scritte/orali Prove strutturate/ non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo.	4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - DICEMBRE – GENNAIO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Competenze di base in scienze e tecnologia	<p align="center">L A V I S T A F O R M E E C O L O R I</p>	<p>Distingue la luce artificiale da quella naturale.</p> <p>Discrimina i colori nella scala cromatica e le principali forme.</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>Utilizza in modo intenzionale un dispositivo tecnologico</p>	<p>Individuare e nominare colori e forme nell'ambiente quotidiano.</p> <p>Lo scanner: osservazione, funzione e uso.</p>	<p>La luce: fonti naturali e artificiali.</p> <p>Colori e forme.</p> <p>Occhio: organo della vista.</p> <p>Le piante e i frutti del Natale (forme e colori.)</p>	<p>Coinvolgimento dei bambini in situazioni ludiche con la luce e il buio.</p> <p>Realizzazione di prodotti grafico - pittorici attraverso i quali acquisire consapevolezza dei colori, delle forme e dei loro rapporti.</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>Costruire un rudimentale proiettore per visualizzare immagini prodotte dai bambini.</p>	<p>Prove scritte/orali</p> <p>Prove strutturate/ non strutturate</p> <p>Test, questionari</p> <p>N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre)</p> <p>Problem solving</p> <p>brainstorming</p> <p>Diario di bordo.</p>	<p>4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato</p> <p>LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento.</p> <p>AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.</p>

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - FEBBRAIO – MARZO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Competenze di base in scienze e tecnologia	I L G U S T O E L' O L F A T T O	Discrimina i gusti fondamentali e gli odori. TECNOLOGIA Conosce la differenza tra materiali riutilizzabili e non. Coglie odori e sapori di un frutto o di un fiore dall'ambiente circostante.	Classificare sostanze in base all'odore o al sapore. Usare un lessico relativo ai dati gustativi o olfattivi. Individuare la struttura di un frutto di un fiore.	Funzione della lingua e del naso nel riconoscimento e nella discriminazione di sapori e di odori. I frutti e le piante tipiche dell'inverno (arance, mandarini, stella di natale, ecc.)	Realizzazione all'interno di uno studio ludico-fantastico, di esperienze sensoriali che e coinvolgono il gusto e l'olfatto. Laboratorio di cucina: sapori e profumi d'inverno. Redazione di un menù. Fazzoletti di carta e di stoffa. Vantaggi e svantaggi di uso.	Prove scritte/orali Prove strutturate/ non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo.	4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - APRILE – MAGGIO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Competenze di base in scienze e tecnologia	L' U D I T O E I L T A T T O	Riconosce i suoni dell'ambiente vissuto. Racconta in modo essenziale, ma logico alcuni aspetti riferiti ad organismi animali e vegetali. Riconosce i vari tipi d'informazione ricevuta attraverso il tatto. Classifica gli aspetti attraverso le sensazioni tattili. Coglie gli aspetti di pericolo derivanti da uso improprio di uno strumento.	Riconoscere i suoni artificiali e suoni naturali. Discrimina suoni e rumori. Classifica materiali per le caratteristiche tattili. Conoscere simboli per il controllo dei volumi dei suoni. Utilizzare in modo appropriato uno strumento potenzialmente pericoloso: il coltello, le forbici.	Rumori e suoni. Intensità e volume del suono. L'orecchio. Materiali con diverse tessiture. Sensazioni: caldo e freddo. Le mani	Ascolto, riconoscimento e classificazione di suoni familiari. Produzione di suoni e rumori. Descrizione della forma dell'orecchio esterno nell'uomo e negli animali. Realizzazione di giochi che sviluppano l'attenzione alle caratteristiche tattili. Ordinamento di materiali in base alle caratteristiche rilevate con il tatto.	Prove scritte/orali Prove strutturate/ non strutturate Test, questionari N 2° verifiche strutturate (1° quadrimestre e 2° quadrimestre) Problem solving brainstorming Diario di bordo.	4/5 non adeguato 6 base 7/8 intermedio 9/10 avanzato LEGENDA: NON ADEGUATO 4/5= non possiede adeguatamente le competenze indicate, anche con la guida dell'insegnante, non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. BASE 6= possiede parzialmente le competenze indicate non è sempre in grado di operare in situazioni simili di apprendimento. INTERMEDIO 7-8 = possiede la maggiore parte delle competenze indicate, è in grado di operare con sicurezza in situazioni simili di apprendimento. AVANZATO 9-10 = possiede tutte le competenze indicate è in grado di operare in qualsiasi situazione e in modo autonomo.

CLASSE I MUSICA

SETTEMBRE PROVE D'INGRESSO

Ogni docente proporrà le attività di verifica nella propria classe

- Riconoscere suoni e rumori in ordine alla fonte.
- Ascoltare, interpretare e memorizzare un brano musicale.
- Riprodurre un ritmo utilizzando le mani.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - OTTOBRE – NOVEMBRE

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Consapevolezza ed espressione culturale	<p align="center">RUMORE = MOVIMENTO CARATTERISTICHE DEL SUONO</p>	<p>Discrimina tra rumore e silenzio.</p> <p>Comprende l'origine del rumore</p>	<p>Associare l'origine del rumore ad uno specifico movimento.</p> <p>Eeguire con la voce e con i gesti la scansione ritmica del proprio nome e di quello degli altri.</p> <p>Usare la voce per riprodurre un semplice canto.</p> <p>Associare a suoni i parametri di intensità, altezza, timbro, durata.</p>	<p>Suono e rumore.</p> <p>Intensità, altezza, timbro, durata.</p>	<p>Giochi di produzione e percezioni sonora.</p> <p>Esperienze di associazione immagine-gesto-suono.</p> <p>Sperimentazione e scoperta del movimento come origine dell'evento acustico.</p> <p>Improvvisazioni libere e guidate finalizzate alla scoperta e a un primo approccio alle caratteristiche del suono, mediati da una pluralità di linguaggi espressivi.</p>	<p>Prova pratica: espressioni corporee libere o strutturate (muoversi seguendo la produzione sonora, drammatizzazioni, danze popolari di gruppo folk).</p> <p>Esecuzione di brani individuali e collettive.</p> <p>Ascolto, attenzione e partecipazione nelle esperienze di gruppo.</p>	

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - DICEMBRE – GENNAIO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p align="center">L A F I A B A</p>	<p>Ascolta e comprende storie.</p> <p>Memorizza filastrocche.</p> <p>Coordina la produzione vocale a gesti motori.</p> <p>Riconosce e classifica suoni di oggetti sonori.</p>	<p>Sviluppare la memoria uditiva.</p> <p>Discriminare una sequenza sonora.</p> <p>Sviluppare la capacità di ascolto e di attenzione.</p> <p>Percepire il suono in relazione alla provenienza spaziale e alla distanza di emissione.</p>	<p>La memoria uditiva la fiaba: il folletto suona tutto.</p> <p>Una filastrocca di Natale.</p> <p>L'invenzione di coreografie su melodie tradizionali Natalizie.</p> <p>La percezione uditiva in relazione alla provenienza spaziale e alla distanza di emissioni di suoni.</p>	<p>Ascoltare una fiaba e proporre un gioco con l'uso di materiale di recupero strumenti musicali voci dei bambini.</p> <p>Brani musicali che suscitano allegria.</p> <p>Elaborare il testo di una filastrocca di Natale con il movimento e la voce.</p> <p>Con il movimento ad esempio: interiorizzare la canzone Jingle Bells.</p> <p>Ascoltare e analizzare un canto noto.</p>	<p>Prova pratica: espressioni corporee libere o strutturate (muoversi seguendo la produzione sonora, drammatizzazioni, danze popolari di gruppo folk).</p> <p>Esecuzione di brani individuali e collettive.</p> <p>Ascolto, attenzione e partecipazione nelle esperienze di gruppo.</p>	<p>5 NON SUFFICIENTE Non usa la voce, il corpo gli strumenti per cantare insieme agli altri. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>6 SUFFICIENTE Si sforza ad usare la voce e il corpo. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>7 DISCRETO Usa la voce e il corpo in modo adeguato. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>8 BUONO Usa la voce e il corpo con consapevolezza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>9 DISTINTO Usa la voce e il corpo con buona padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>10 OTTIMO Usa la voce e il corpo con ottima padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p>

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - FEBBRAIO – MARZO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p align="center">LA VOCE E L'IDENTITA' I SUONI DEL CORPO</p>	<p>Fa un uso creativo della propria voce.</p> <p>Improvvisa liberamente durante l'ascolto utilizzando il corpo.</p>	<p>Riconoscere le caratteristiche peculiari della propria vocalità.</p> <p>Utilizzare creativamente il proprio corpo come insieme di strumenti musicali.</p> <p>Eseguire il canto appreso e riconoscere errori propri e altrui.</p>	<p>Caratteristiche della propria voce.</p> <p>Possibilità sonore del proprio corpo.</p>	<p>Giochi vocali per la scoperta delle caratteristiche della propria voce.</p> <p>Scoperta ed esplorazione dei suoni che si possono produrre con il proprio corpo.</p> <p>Esecuzione in coro di canti appresi per imitazione.</p>	<p>Prova pratica: espressioni corporee libere o strutturate (muoversi seguendo la produzione sonora, drammatizzazioni, danze popolari di gruppo folk). Esecuzione di brani individuali e collettive. Ascolto, attenzione e partecipazione nelle esperienze di gruppo.</p>	<p>5 NON SUFFICIENTE Non usa la voce, il corpo gli strumenti per cantare insieme agli altri. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>6 SUFFICIENTE Si sforza ad usare la voce e il corpo. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>7 DISCRETO Usa la voce e il corpo in modo adeguato. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>8 BUONO Usa la voce e il corpo con consapevolezza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>9 DISTINTO Usa la voce e il corpo con buona padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>10 OTTIMO Usa la voce e il corpo con ottima padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p>

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - APRILE – MAGGIO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Consapevolezza ed espressione culturale	U N A S T O R I A S O N O R A	<p>Esegue con gli strumenti semplici sequenze ritmiche.</p> <p>Inventa un codice per rappresentare sequenze ritmiche.</p> <p>Esegue una pulsazione con la voce i gesti e gli strumenti.</p> <p>Usa la voce il modo espressivo</p>	<p>Ascolta un semplice brano musicale e riconoscere uno o due elementi costitutivi di base.</p>	<p>Sequenze sonore narrative.</p> <p>Una storia di animali.</p> <p>Ascolto attivo di un brano musicale.</p> <p>Pulsazione da eseguire con: voci, gesti, suono, strumenti ritmici</p>	<p>Narrare una storia per motivare l'ascolto di un brano musicale.</p> <p>Fare interiorizzare la pulsazione con l'uso di onomatopee di versi di animali, gesti, suoni inventati e strumenti ritmici.</p>	<p>Prova pratica: espressioni corporee libere o strutturate (muoversi seguendo la produzione sonora, drammatizzazioni, danze popolari di gruppo folk). Esecuzione di brani individuali e collettive. Ascolto, attenzione e partecipazione nelle esperienze di gruppo.</p>	<p>5 NON SUFFICIENTE Non usa la voce, il corpo gli strumenti per cantare insieme agli altri. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>6 SUFFICIENTE Si sforza ad usare la voce e il corpo. Fatica a discriminare suoni e rumori.</p> <p>7 DISCRETO Usa la voce e il corpo in modo adeguato. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>8 BUONO Usa la voce e il corpo con consapevolezza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>9 DISTINTO Usa la voce e il corpo con buona padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p> <p>10 OTTIMO Usa la voce e il corpo con ottima padronanza. Discrimina suoni e rumori.</p>

CLASSE I
EDUCAZIONE FISICA

SETTEMBRE PROVE D'INGRESSO

Ogni docente proporrà le attività di verifica nella propria classe

- Riconoscere e denominare le parti principali del proprio corpo.
- Il gioco individuale e collettivo per analizzare le condotte motorie.
- Comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle nel gioco e nello sport.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - OTTOBRE – NOVEMBRE

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p align="center">IO E IL MIO CORPO GIOCHI DI ABILITÀ E DI RILASSAMENTO</p>	<p>Riconosce e denomina le parti del corpo e si muove nello spazio sperimentando gli schemi sonori di base.</p> <p>Sperimenta una pluralità di esperienze motorie e di gioco, sia individuali che collettive</p> <p>Rispetta relazioni spazio temporali durante il gioco</p>	<p>Usare più schemi motori in situazioni di percorsi aperti.</p> <p>Attivare le capacità di equilibrio e ritmo e movimenti e di coordinazione globale.</p> <p>Imparare a rilassarsi con la guida dell'insegnante</p>	<p>Schemi motori di base.</p> <p>Giochi di conoscenza con la palla.</p> <p>Giochi di comunicazione non verbale.</p> <p>Giochi di equilibrio, di passaggio, tiro e trasporto con la palla.</p> <p>Prime attività di rilassamento.</p>	<p>Giochi semi strutturati per piccoli gruppi, in cerchio o a spirale in cui sperimentare gli schemi motori di base.</p> <p>Invitare i bambini a presentarsi e a lanciare la palla al compagno/compagna.</p> <p>Suggerire gesti e posture legati a ciò che ci piace di più.</p> <p>Chiedere ai bambini di unirsi in base ad alcune caratteristiche: colore dei capelli, degli indumenti ecc.</p> <p>Fare lo stesso componendo delle file.</p> <p>Giochi con la palla per migliorare la coordinazione motoria.</p>	<p>Lezione frontale.</p> <p>Metodologia di laboratorio in aule, nel cortile della scuola o in palestra.</p> <p>Attività pratiche con l'utilizzo di piccoli attrezzi (cerchi, palle, clavette...)</p> <p>Lavoro cooperativo per gruppi con modalità definite.</p> <p>Osservazioni sistematiche durante il lavoro e durante il gioco.</p>	<p>10 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno notevole efficacia ed efficienza</p> <p align="center">9</p> <p>Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno buona efficacia ed efficienza</p> <p align="center">8</p> <p>Lavora/gioca in genere con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno una certa efficacia ed efficienza</p> <p align="center">7</p> <p>Lavora/gioca con discreta attenzione e impegno, le strategie hanno una certa efficacia ed efficienza</p>

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - DICEMBRE – GENNAIO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Consapevolezza ed espressione culturale	IO E MIEI COMPAGNI LO SCHEMA CORPOREO	Gioca con i compagni in spazi comuni rispettandone tempi e momenti esecutivi. Sperimenta liberamente gesti e movimenti relativi ai vari giochi	Interagire con i compagni in modo positivo. Sviluppare le capacità di coordinazione globale e segmentaria.	Relazioni spazio temporali. Giochi di salto, coordinazione e attenzione. Giochi di abilità attenzione e coordinazione. Attività di rilassamento.	Giochi di coordinazione e di rilassamento in forme semplici e più complesse per allungare i tempi di esecuzione. Rafforzare lo schema corporeo con giochi di coordinazione in piccolo gruppo e collettivamente.	Lezione frontale. Metodologia di laboratorio in aule, nel cortile della scuola o in palestra. Attività pratiche con l'utilizzo di piccoli attrezzi (cerchi, palle, clavette...) Lavoro cooperativo per gruppi con modalità definite. Osservazioni sistematiche durante il lavoro e durante il gioco.	10 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno notevole efficacia ed efficienza 9 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno buona efficacia ed efficienza 8 Lavora/gioca in genere con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno una certa efficacia ed efficienza 7 Lavora/gioca con discreta attenzione e impegno, le strategie hanno una certa efficacia ed efficienza

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - FEBBRAIO – MARZO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Consapevolezza ed espressione culturale	IO, IL BENESSERE E LA SALUTE.	Conosce e rispetta i fondamentali criteri igienici e alimentari per la cura della salute.	Prendere consapevolezza in situazione del proprio impegno motorio.	La corsa nelle sue varie espressioni. I componenti del cibo in relazione allo sforzo fisico.	Esercitazioni per sperimentare e conoscere le proprie potenzialità in merito al protrarre gli sforzi per un determinato tempo. Giochi in cui passare rapidamente da una situazione dinamica all'altra.	Lezione frontale. Metodologia di laboratorio in aule, nel cortile della scuola o in palestra. Attività pratiche con l'utilizzo di piccoli attrezzi (cerchi, palle, clavette...) Lavoro cooperativo per gruppi con modalità definite. Osservazioni sistematiche durante il lavoro e durante il gioco.	10 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno notevole efficacia ed efficienza 9 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno buona efficacia ed efficienza 8 Lavora/gioca in genere con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno una certa efficacia ed efficienza 7 Lavora/gioca con discreta attenzione e impegno, le strategie hanno una certa efficacia ed efficienza

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – CLASSE I - APRILE - MAGGIO

Competenza chiave europea	Nucleo tematico	Competenza di base	Progressione delle competenze (abilità)	Conoscenze (contenuti)	Attività	Verifiche (tipologie di prove di verifica)	Valutazione (livelli di competenza)
Consapevolezza ed espressione culturale	GIOCHI CON GLI ALTRI NELLO SPAZIO CON L'UTILIZZO DI PICCOLI ATTREZZI.	<p>Esplora lo spazio attraverso il movimento.</p> <p>Coglie aspetti topologici dell'area in cui agisce.</p> <p>Esegue condotte motorie sulla base dei ruoli attribuiti dal gioco.</p> <p>Si muove negli ambienti scolastici con buona autonomia. Usa gli attrezzi in modo corretto.</p>	<p>Usare piccoli attrezzi per migliorare l'esecuzione degli schemi motori di base.</p> <p>Muoversi con sicurezza quando usa piccoli attrezzi.</p>	<p>Giochi di esplorazione spaziale.</p> <p>Giochi di movimento su base topologica.</p> <p>Un gioco tradizionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uno, due, tre, stella... - La campana <p>Concentrazione esecutiva.</p>	<p>Esplorare lo spazio andando in giro in fila liberamente, scambiando i posti.</p> <p>Fare muovere i bambini usando gli invarianti topologici.</p> <p>Concludere con un gioco tradizionale.</p> <p>Giochi aperti con l'utilizzo di cerchi, coni, cinesini, ostacoli e palle differenti per forme e peso.</p>	<p>Lezione frontale.</p> <p>Metodologia di laboratorio in aule, nel cortile della scuola o in palestra.</p> <p>Attività pratiche con l'utilizzo di piccoli attrezzi (cerchi, palle, clavette...)</p> <p>Lavoro cooperativo per gruppi con modalità definite.</p> <p>Osservazioni sistematiche durante il lavoro e durante il gioco.</p>	<p>10 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno notevole efficacia ed efficienza</p> <p>9 Lavora/gioca con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno buona efficacia ed efficienza</p> <p>8 Lavora/gioca in genere con attenzione e impegno, sa modificare le strategie che hanno una certa efficacia ed efficienza</p> <p>7 Lavora/gioca con discreta attenzione e impegno, le strategie hanno una certa efficacia ed efficienza</p>