I S T I T U T O C O M P R E N S I V O S T A T A L E
SCUOLA PRIMARIA
GAMBETTOLA

Insegnante/i.....

Anno Scolastico.....

Curricolo Annuale Scuola Primaria "G. PASCOLI" classi 1^

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

L'alunno *partecipa a scambi comunicativi* attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti formulati in un registro adeguato.

Produce" testi "legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

Comprende " testi "di tipo diverso in modo funzionale agli scopi.

Legge testi a voce alta, con tono di voce espressivo, con lettura silenziosa e autonoma, riuscendo a formulare su di essi semplici pareri personali.

ITALIANO 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
1.Ascoltare e parlare Æ Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. Æ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Æ Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale. Æ Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico. Æ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene. Æ Esprimere chiaramente i propri bisogni. **2.Leggere** Æ Leggere testi cogliendo le informazioni essenziali. Æ Leggere semplici e brevi testi cogliendo il senso globale.	Æ Convenzioni ortografiche Æ Concetto di frase semplice	Æ Interagire nello scambio comunicativo in modo adeguato alla situazione rispettando le regole stabilite. Æ Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti. Æ Produrre brevi testi orali. Æ Descrivere azioni, accadimenti, proprietà e collegarli nel tempo presente, passato e futuro. Æ Leggere in modo corretto Æ Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti.

ITALIANO 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
3.Scrivere Æ Scrivere parole piane, semplici frasi, e semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). Æ Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le principali convenzioni ortografiche.	Æ Suoni vocalici, suoni sillabici, suoni consonantici, parole con le doppie, digrammi. Æ Segni di punteggiatura debole. Æ Le esperienze quotidiane vissute.	Æ Produrre semplici "testi"scritti . Æ Descrivere azioni, accadimenti, proprietà e collegarli nel tempo presente, passato e futuro. Æ Utilizzare semplici tecniche di memorizzazione e strategie di autocorrezione.
4.Riflettere sulla lingua Æ Conoscere gli elementi principali della frase semplice.	Æ I nomi, gli articoli, azioni e qualità.	Æ Utilizzare semplici tecniche di memorizzazione e strategie di autocorrezione.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

L'alunno discrimina eventi sonori (suoni e rumori) e fa riferimento alla loro fonte.

Gestisce diverse possibilità espressive della voce e di oggetti sonori imparando ad ascoltare se stesso e gli altri

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali.

MUSICA 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Æ Usare la voce, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. Æ Eseguire in gruppo semplici brani vocali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva. Æ Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.	Æ Le caratteristiche musicali (intensità, durata, timbro, velocità) di suoni, rumori e voci di ambienti naturali e artificiali. Æ Le analogie e le differenze fra parlato e canto (respiri, ritmi, durate, velocità …).	Æ Utilizzare le possibilità foniche ed espressive della propria voce per eseguire ritmi, onomatopee, filastrocche e canti. Æ Utilizzare il proprio corpo, oggetti o semplici strumenti didattici per eseguire ritmi e/o effetti sonori. Æ Memorizzare ed eseguire ritmi, melodie e canti. Æ Esprimere il senso di una musica ascoltata attraverso il corpo, il disegno o la parola.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

L'alunno utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini.

Utilizza conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche.

ARTE E IMMAGINE 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Percettivo visivi Æ Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando i sensi. **Leggere** Æ Riconoscere linee, colori, forme presenti nelle immagini e nelle opere d'arte. Æ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le fondamentali sequenze narrative. Æ Descrizione di un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni. **Produrre** Æ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali…) usando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.	Æ I colori primari e secondari. Æ Le potenzialità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, cartapesta …) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere …). Æ Le relazioni spaziali: figura, sfondo, vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori; il rapporto verticale e quello orizzontale; le figure e i contesti spaziali, i piani: primo, secondo.	Æ Usare il colore in modo creativo ed espressivo. Æ Rappresentare elementi tridimensionali con materiali plastici e utilizzare materiali e tecniche espressive per rappresentazioni bidimensionali. Æ Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione le relazioni spaziali. Æ Riconoscere forme diverse: come la figura umana nelle sue varie parti: testa, collo, torace, braccia …

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e una prima osservazione del proprio corpo.

Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

CORPO MOVIMENTO SPORT 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Il corpo e le funzioni senso-percettive Æ 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). **Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo** Æ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). Æ Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. Æ 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. Æ Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva. Æ Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi.	Æ Gli schemi motori e le loro possibili combinazioni. Æ Le forme del gioco (di imitazione, di immaginazione, della tradizione popolare, di regole, organizzati sotto forma di gara). Æ Il linguaggio corporeo come modalità espressiva e comunicativa.	Æ Muoversi controllando e combinando più schemi motori tra loro (correre-saltare, afferrare-lanciare eccetera) per adattarli ai parametri spazio-temporali. Æ Comprendere ed eseguire esercizi ritmici. Æ Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi. Æ Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. Æ Partecipare attivamente ai giochi organizzati anche in forma di gara, cooperando all'interno del gruppo, accettando le diversità e rispettando le regole. Æ Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee, sensazioni eccetera.

CORPO MOVIMENTO SPORT 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Æ Comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti attraverso il movimento del corpo. Æ Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. **Il gioco, lo sport, le regole e il fair play** Æ Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. Æ Riconoscere il valore delle regole. **Sicurezza e prevenzione, salute e benessere** Æ Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. Æ Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.		

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

L'alunno conosce elementi significativi del suo ambiente di vita.

Usa la linea del tempo per collocare un fatto.

STORIA 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Organizzazione delle informazioni Æ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, confrontare durate temporali e conoscere la funzione degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. Æ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali e mutamenti, anche nelle esperienze vissute e narrate. **Uso dei documenti** Æ Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato di cose, animali e persone. **Produzione** Æ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.	Æ Concetto di temporalità. Æ Testimonianze di eventi, momenti, figure significative presenti nel proprio ambiente, relativamente ad eventi passati.	Æ Utilizzare in modo appropriato gli indicatori temporali. Æ Riordinare gli eventi secondo la successione logica. Æ Riconoscere situazioni di contemporaneità. Æ Riconoscere le trasformazioni connesse al trascorrere del tempo confrontando oggetti, persone e animali.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

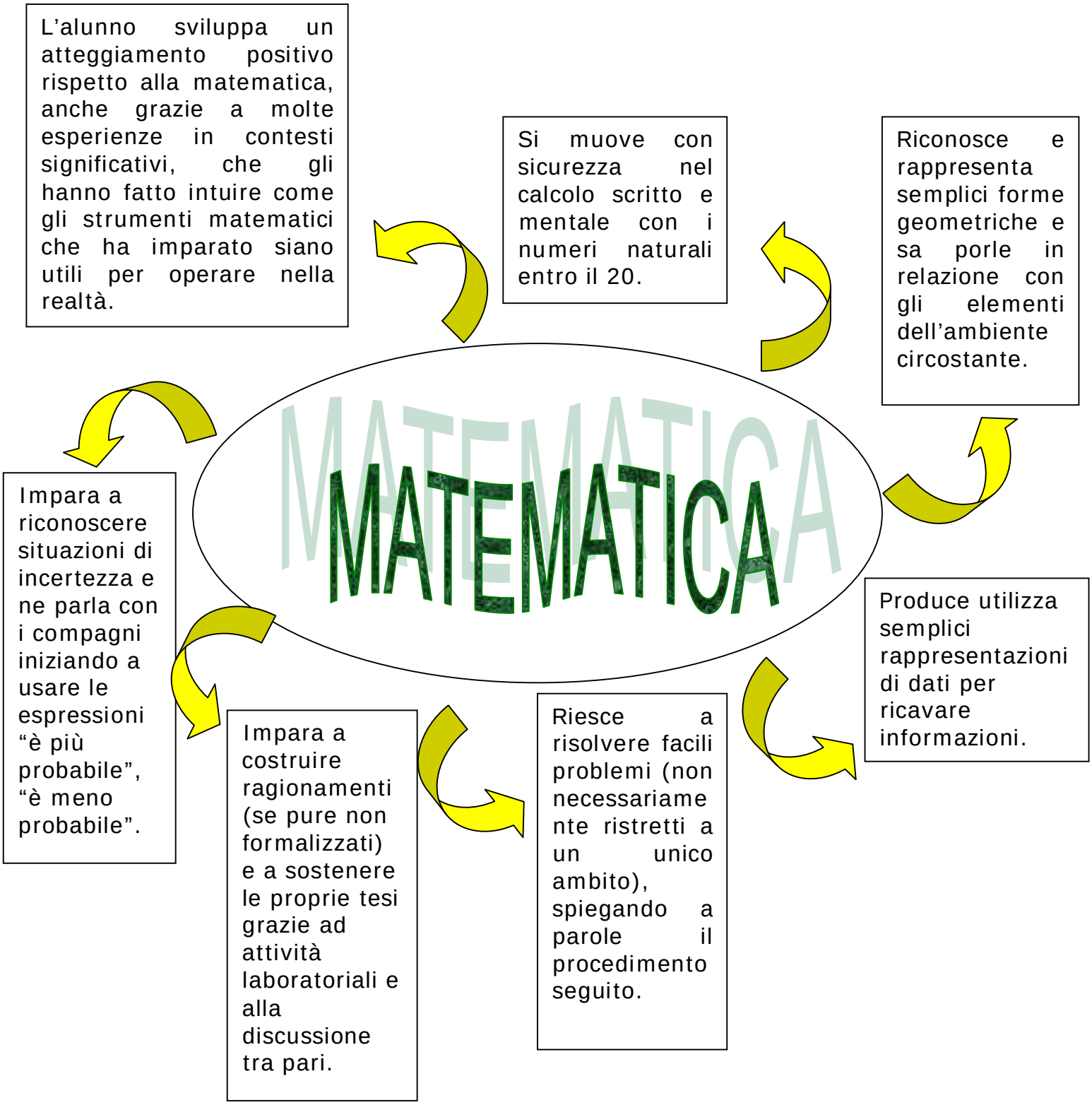
L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.

Si rende conto che lo spazio geografico è costituito da elementi fisici e antropici.

GEOGRAFIA 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Orientamento Æ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). **Linguaggio della geo-graficità** Æ 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. Æ Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi. **Paesaggio** Æ Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.	Æ Spazi aperti e chiusi, elementi fissi e mobili del paesaggio. Æ L'uomo e le sue attività come parte dell'ambiente e della sua fruizione-tutela.	Æ Leggere semplici rappresentazioni utilizzando legende. Æ Riconoscere e rappresentare i principali tipi di paesaggio. Æ Distinguere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio. Æ Riconoscere le più evidenti trasformazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1



MATEMATICA 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Numeri Æ Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre.	Æ Utilizzo del numero per contare gruppi di oggetti. Æ Corrispondenza tra numero e quantità. Æ Relazioni d'ordine tra due numeri. Æ Rappresentazione e valore posizionale delle cifre dei numeri naturali in base dieci, entro il 20.	Æ Contare per contare. Æ Distinguere i numeri da altri simboli e riconoscere i simboli numerici. Æ Confrontare quantità e utilizzare correttamente le espressioni "di più", "di meno", "tanti-quanti". Æ Leggere e scrivere i numeri sia in cifre che in parole e associarli alla relativa quantità. Æ Contare in senso progressivo e regressivo. Æ Utilizzare i simboli > < =. Æ Ordinare i numeri in senso crescente e decrescente. Æ Conoscere l'ordinalità e la cardinalità dei numeri. Æ Confrontare e ordinare numeri e collocarli sulla retta numerica. Æ Scomporre i numeri in coppie ordinate di addendi. Æ Effettuare e registrare raggruppamenti in base dieci. Æ Acquisire il concetto di decina. Æ Scomporre i numeri in decine e unità.
Æ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. Æ Eseguire le operazioni con i numeri naturali (addizione e sottrazione). Æ Tecniche di calcolo e strategie per la soluzione di problemi.	Æ Eseguire semplici calcoli mentali e scritti, usando metodi e strumenti diversi.	Æ Operazioni aritmetiche con i numeri naturali; significato dello zero e del numero uno nelle due operazioni (addizione e sottrazione).

Risolvere problemi.	Æ Distinguere in una situazione di vita quotidiana la presenza di un “problema”da risolvere. Æ Formulare ipotesi empiriche per una possibile soluzione. Æ Analizzare il testo di un problema aritmetico, individuando i dati e la domanda. Æ Analizzare situazioni problematiche di tipo matematico e riconoscere le informazioni. Æ Esplorare, rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni.	Æ Leggere, comprendere e rappresentare graficamente una situazione problematica. Æ Comprendere e risolvere situazioni problematiche rappresentate graficamente. Æ Trascrivere sinteticamente i dati del problema. Æ Trascrivere sinteticamente la domanda del problema. Æ Scegliere la domanda adatta al problema, scegliendo tra tante. Æ Formulare la domanda adeguata ad un problema. Æ Costruire e risolvere situazioni problematiche partendo da un’immagine. Æ Costruire e risolvere situazioni problematiche partendo da un’operazione. Æ Risolvere situazioni problematiche di addizione e sottrazione.
Spazio e figure Æ 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, dentro/fuori). Æ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. Æ Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.	Æ Consolidare lo schema corporeo e la lateralizzazione. Æ Mappe, piantine e orientamento. Æ Caselle e incroci sul piano quadrettato.	Æ Conoscere e utilizzare i binomi locativi: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra, in rapporto a se stessi e ad altri. Æ Usare il binomio destra/sinistra in relazione a diversi punti di vista. Æ Individuare percorsi. Æ Rappresentare percorsi, Æ partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa. Æ Individuare il percorso più breve tra due punti. Æ Individuare cambi di direzione. Æ Individuare le caselle di una mappa mediante le coordinate. Æ Individuare la posizione di un punto nel piano mediante le coordinate.

		Æ Collocare un punto nel piano secondo coordinate assegnate. Æ Tracciare percorsi sul piano quadrettato utilizzando opportune simbologie e codici.
Æ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.	Æ Osservazione e analisi delle caratteristiche di oggetti piani e solidi.	Æ Riconoscere e discriminare linee aperte e chiuse. Æ Comprendere e applicare i concetti di regione interna, esterna, confine. Æ Disegnare, denominare e descrivere alcune figure geometriche del piano. Æ Riconoscere figure geometriche solide negli elementi dell'ambiente.
Relazioni, misure, dati e previsioni Æ Classificare figure o oggetti in base a uno o più predicati, utilizzando rappresentazioni (diagramma di Venn). Æ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Æ Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	Æ Riconoscimento di attributi di oggetti misurabili. Æ Confronti diretti di grandezze. Æ Individuare e descrivere regolarità in successioni. Æ Qualificare le situazioni certe ed incerte. Elementi delle rilevazioni statistiche: unità statistica, tabelle di frequenza, rappresentazioni grafiche.	Æ Individuare grandezze misurabili e fare confronti: grande-piccolo, alto-basso, lungo-corto. Æ Mettere in relazione. Æ Confrontare e ordinare lunghezze. Æ Ordinare eventi in successione logica. Æ Disegnare ritmi. Æ Usare le frecce per rappresentare relazioni. Æ Raccogliere dati riferiti a esperienze vissute e organizzarli in istogrammi. Æ Leggere un istogramma.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

L'alunno ha capacità operative e manuali, che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni.

Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti.

Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, ma anche da solo, formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, identifica relazioni spazio-temporali, prospetta soluzioni e interpretazioni.

Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente scolastico in quanto ambiente di lavoro cooperativo e finalizzato, e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale, di cui conosce e apprezza il valore.

SCIENZE 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Sperimentare con oggetti e materiali Æ Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali attraverso i cinque sensi e caratterizzarne le trasformazioni. **Osservare e sperimentare sul campo** Æ Osservare e descrivere elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque, cogliendone somiglianze e differenze; acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità.	Æ Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro. Æ **Il nostro corpo e le sue parti.** Æ **I cinque sensi.** Æ **Viventi e non viventi.** Æ La trasformazione dei non viventi da parte dell'uomo (artificiale) e della natura (naturale). Æ **Gli animali.** Æ Le caratteristiche fisiche e biologiche degli animali. Æ Varietà di forme, comportamenti e trasformazioni nelle piante e negli animali familiari.	Æ In situazioni concrete classificare oggetti fisici e simbolici in base a una data proprietà. Æ Scoprire il criterio di una classificazione. Æ Individuare elementi in base alla negazione di una caratteristica. Æ Conoscere il proprio corpo, distinguere, denominare e localizzare le principali parti del corpo. Æ Riconoscere gli organi di senso. Æ Saper utilizzare i cinque sensi come mezzo di esplorazione del mondo. Æ Scoprire, individuare, conoscere le proprietà di oggetti utilizzando i cinque sensi. Æ Discriminare caratteristiche di viventi e non viventi. Æ Distinguere gli animali dai vegetali. Æ Osservare e descrivere animali comuni. Æ Classificare gli animali in base a differenze e somiglianze. Æ Osservare le principali funzioni degli animali. Æ Cogliere la relazione tra ambiente e animali. Æ Osservare e comprendere comportamenti e trasformazioni di animali e piante.

	Æ **L'acqua, elemento essenziale per la vita.** Æ **Oggetti e materiali.**	Æ Individuare, attraverso l'esplorazione sensoriale, alcune proprietà dell'acqua. Æ Intuire le caratteristiche che distinguono i solidi dai liquidi. Æ Comprendere il valore del rispetto per l'ambiente e per l'acqua. Æ Osservare e comprendere trasformazioni di oggetti e materiali., attraverso l'esplorazione della realtà mediante i cinque sensi. Æ Oggetti comuni: materiali e loro utilizzo.
L'uomo i viventi e l'ambiente Æ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo Æ Riconoscere la diversità dei viventi: differenze/ somiglianze fra piante, animali ed altri organismi.		Æ Descrivere un ambiente esterno in relazione all'attività umana che si svolge.

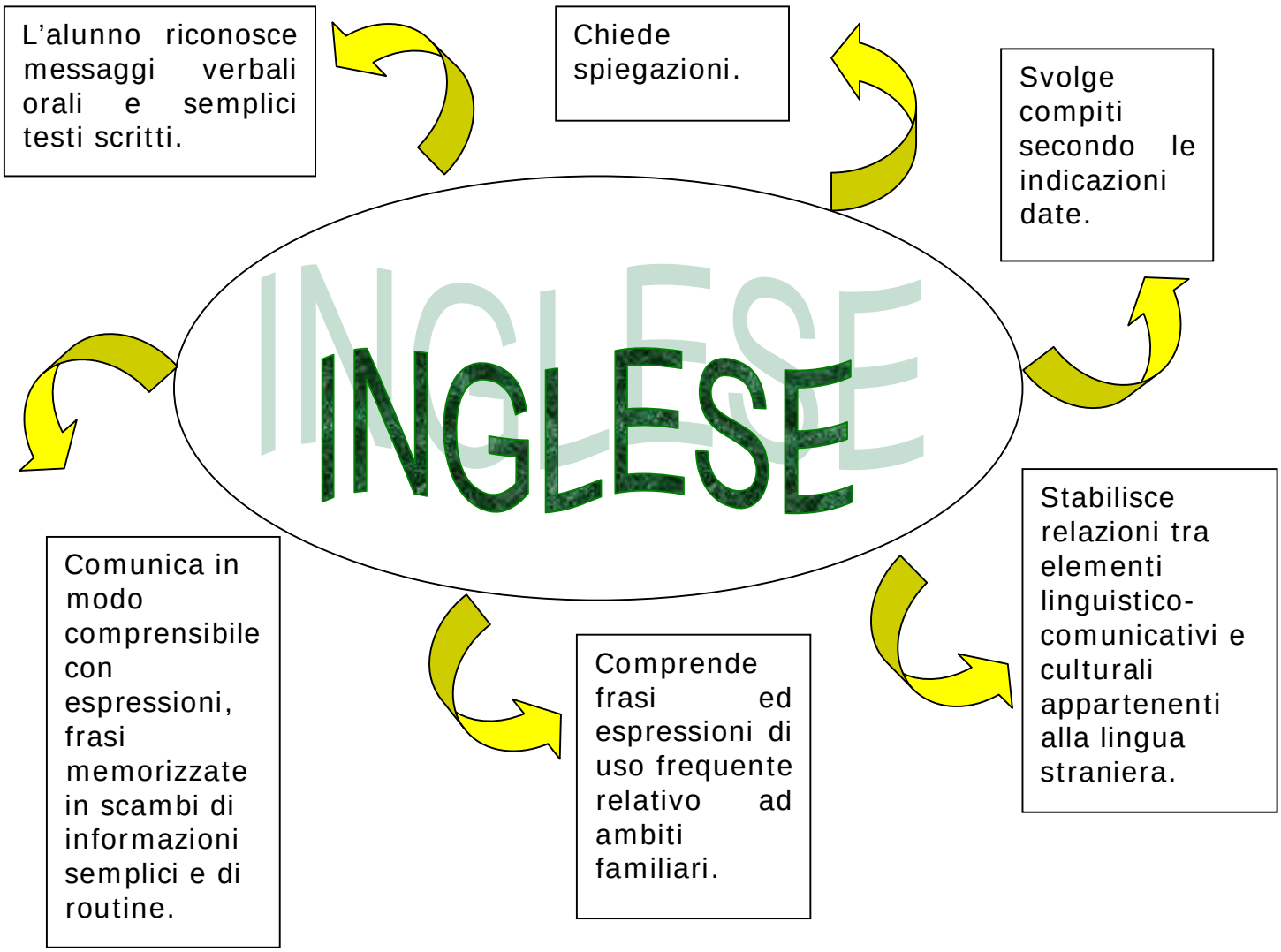
TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

L'alunno utilizza strumenti informatici in situazioni di gioco e di relazione con gli altri.

TECNOLOGIA 1°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Esplorare il mondo fatto dall'uomo Æ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i loro principi di sicurezza. Æ Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. Æ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.	Æ Conoscere gli elementi principali del computer e delle principali periferiche. Æ Videoscrittura e videografia come strumenti per apprendere.	Æ Utilizzare il computer. Æ Utilizzare le opzioni principali del sistema operativo. Æ Definire semplici procedure e procedimenti risolutivi per svolgere giochi didattici ed esercitazioni. Æ Utilizzare programmi adeguati per leggere, comporre testi ed illustrare (videoscrittura e videografia). Æ Accendere e spegnere il computer. Æ Aprire e chiudere un documento.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1



INGLESE 1°

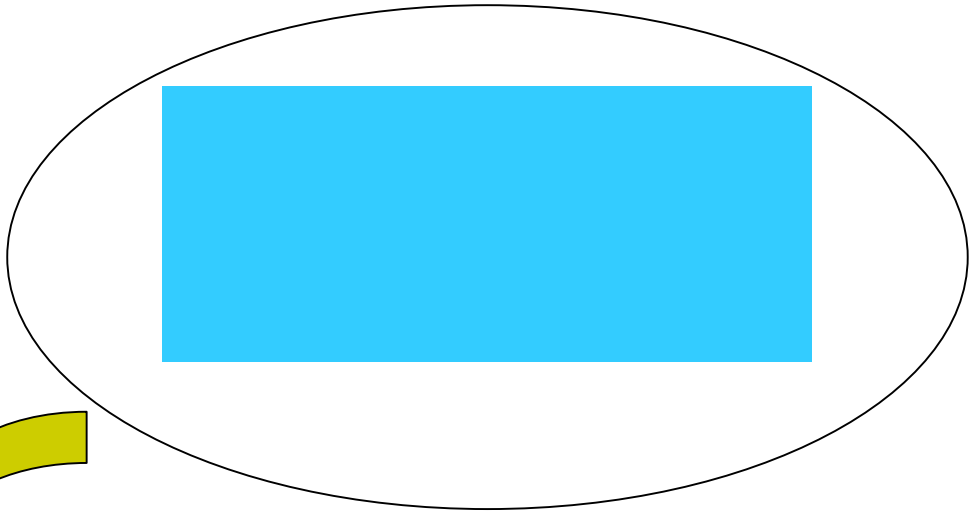
Obiettivi di apprendimento	Conoscenze *	Abilità
Listening Æ Ascoltare istruzioni e semplici e brevi messaggi di uso quotidiano. **Reading** Æ Leggere semplici parole relative al nucleo tematico trattato. **Seaking** Æ Utilizzare espressioni e frasi memorizzate adatte alle situazioni, anche se formalmente difettose.	Æ Colori Æ Semplici istruzioni Æ Animali domestici Æ Numeri fino al 10 Æ Comprensione di dialoghi rappresentati. Æ Conoscere le festività.	Æ Riconoscere e nominare i colori Æ Eseguire semplici istruzioni Æ Riconoscere e nominare animali domestici Æ Riconoscere e utilizzare numeri fino al 10 Æ Riconoscere e nominare le diverse tradizioni inerenti alle festività.

* Le conoscenze possono variare in base alle diverse proposte del testo adottato.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 1

L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive, riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi rispetto al modo in cui lui stesso percepisce vive tali festività.

Riconosce nella Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiani, un documento fondamentale della cultura occidentale, distinguendola da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza culturale ed esistenziale.



Confronta la propria esperienza religiosa con quella di altre persone e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il valore specifico dei Sacramenti e si interroga sul significato che essi hanno nella vita dei cristiani.

RELIGIONE CATTOLICA 1°

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**CONOSCENZE**	**ABILITA'**
Æ Accogliere con disponibilità i nuovi compagni, creando relazioni il più possibile positive. Æ Maturare sentimenti di rispetto e amicizia verso gli Altri.	Æ Dio creatore e Padre di tutti gli uomini.	Æ Scoprire nell'ambiente la presenza di Dio Creatore e Padre.
Æ Cogliere i segni della festa del Natale. Æ Conoscere l'evento della nascita di Gesù. Æ Conoscere l'ambiente di vita di Gesù bambino e confrontarlo con la propria esperienza.	Æ Gesù di Nazaret, l'Emmanuele "Dio con noi".	Æ Cogliere i segni cristiani del Natale e della Pasqua Æ Descrivere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi.
Æ Cogliere la rinascita della natura in primavera e comprendere che la Pasqua cristiana è la festa della vita perché Gesù è risorto. Æ Conoscere i simboli della Pasqua. Æ Riconoscere l'edificio-chiesa tra gli altri della città e sapere che il simbolo dei cristiani è la croce.	Æ La Chiesa, comunità dei cristiani aperta a tutti i popoli.	Æ Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio.

Metodologia

Si propone una metodologia che intende promuovere nell'alunno la capacità di riconoscere e valorizzare le modalità di apprendimento.
Tale metodologia dovrà:

- Valorizzare le esperienze e le conoscenze degli alunni;
- Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità;
- Favorire l'esplorazione e la scoperta;
- Incoraggiare l'apprendimento collaborativo (cooperative learning);
- Realizzare percorsi per favorire l'operatività e contemporaneamente il dialogo e la riflessione, anche in forma di laboratorio.

Modalità di verifica e di valutazione

Attraverso l'osservazione in situazione, durante le diverse attività educativo – didattiche, si valuteranno i livelli acquisiti dagli alunni rispetto alle diverse autonomie:

- Autonomia cognitiva
- Autonomia critica
- Autonomia emotivo – relazionale
- Autoregolazione
- Autostima

Per verificare e valutare il percorso di apprendimento personale di ogni alunno si utilizzeranno modalità strutturate e non, tenendo conto di momenti calendarizzati, comunicati in anticipo agli alunni e di varie situazioni in itinere non formalizzate come momenti di verifica.
Le interclassi, **liberamente**, **potrebbero** verificare a cadenza quadrimestrale, gli obiettivi di apprendimento posti in esecuzione nel corso del quadrimestre di riferimento, relativamente ad ogni disciplina.
Le prove dovranno essere il più complete e oggettive possibili, basate su 10 difficoltà o multipli. Sarebbe opportuno che assumessero la modalità delle prove INVALSI.
Per le classi prime, almeno nel 1° quadrimestre, in alcune discipline quali inglese, religione, tecnologia è preferibile la valutazione su 5 difficoltà poiché, non sapendo gli alunni ancora scrivere e leggere, la prova basata su 10 richieste risulterebbe disorientante.
Le prove **potrebbero essere** stabilite da insegnanti di ogni interclasse, collegialmente in sede di programmazione e dovranno riportare:

- gli obiettivi di riferimento;
- la prova somministrata.

In sede di interclasse, se si ritiene utile, si discuteranno i risultati di ogni classe e si potranno fare correttive laddove emergano risultati negativi.
Una particolare attenzione andrà rivolta alle prove degli alunni "H" le quali dovranno riportare gli obiettivi del P.E.I. a cura non solo dell'insegnante di sostegno ma anche del team di classe.
Lo stesso avverrà per alunni che fruiscono di un Piano Educativo Personalizzato (alunni stranieri neo inseriti nella classe con evidenti difficoltà linguistiche o alunni con difficoltà non certificate).
Il giudizio di valutazione potrebbe essere dato nella seguente forma:

PROVA SUPERATA:	10 (già Ottimo)	= Nessun errore
	9 (già Distinto)	= 1 errore
	8 (già Buono)	= 2 errori
	7 (già Discreto)	= 3 errori
PROVA PARZIALMENTE SUPERATA	6 (già Sufficiente)	= 4 errori
	5 (già Parziale)	= 5 errori
	PROVA NON SUPERATA	= 6-10 errori

Saranno privilegiate le seguenti tipologie di prove, in quanto maggiormente rispondenti ai criteri di verificabilità oggettiva:

- Test a scelta multipla
- Test vero/falso
- Individuazione di corrispondenza
- Questionario a risposta aperta
- Testo a buchi
- Prove strutturate di altro tipo

Al fine di una valutazione globale dell'alunno, che non tenga conto semplicemente delle conoscenze acquisite ma tenda a rilevarne altresì le competenze e la maturazione generale, si attuerà anche l'osservazione sistematica dei comportamenti e delle modalità espresse dagli alunni in itinere.