PROGRAMMAZIONE DIDATTICO-EDUCATIVA DISCIPLINARE

A.S. _____/_____

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA

ITALIANO		
ALFABETO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
-Enunciare nell'ordine convenzionale le lettere dell'alfabeto. - Riconoscere i suoni e la forma delle vocali e delle consonanti. - Scrivere e leggere le lettere dell'alfabeto e le sillabe dirette e inverse di ciascuna.	• Vocali, consonanti. • Associazione fonema-grafema. • Discriminazione di fonemi. • Sillabe dirette e inverse. • Famiglia sillabiche della C e della G. • Lettura di sillabe dirette, inverse, parole.	
SCRITTURA		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. - Scrivere con grafia manuale sia in stampato sia in corsivo. - Saper leggere i caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura.	- Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. - Scrivere con grafia manuale sia in stampato sia in corsivo. - Saper leggere i caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura.	
GRAMMATICA E LESSICO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Scrivere e conoscere i fonemi e grafemi. - Conoscere l'uso dell'accento che distingue <è> verbo da <e> congiunzione, l'uso dell'apostrofo e l'uso di <h>. - Utilizzare la divisione in sillabe - Usare i segni paragrafematici: punto, virgola. Punto interrogativo e punti esclamativo. - Riflettere sulla lingua conoscendo la funzione di nome, articolo e verbo in una semplice frase e la struttura della frase minima. - Usare in modo appropriato le parole	- Utilizzo di frasi, immagini e filastrocche per la presentazione delle difficoltà ortografiche. - Classificazione di parole sulla base delle loro caratteristiche ortografiche. - Prime riflessioni sulle parti fondamentali che compongono la frase e sulla loro funzione. - Domande-stimolo per fissare l'attenzione su particolari parole e sul loro significato. - Giochi di concordanza fra le parole di una frase. - Ricostruzione di una frase - Giochi linguistici: sostituzione, aggiunta, eliminazione di suoni nelle parole, parole in rima. - Uso dell'H.	

ITALIANO		
man mano apprese.	- Digrammi, trigrammi. - Prime convenzioni ortografiche.	
ASCOLTO E DIALOGO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un'attività nota. - Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. - Raccontare vissuti personali o brevi storie seguendo un ordine cronologico lineare.	- Conversazioni guidate su esperienze scolastiche ed extrascolastiche. - Ascolto di storie lette dall'insegnante. - Conversazioni sulle storie ascoltate, individuazione degli elementi essenziali. - Ricostruzioni degli eventi di una storia in ordine cronologico con il supporto di immagini. - Giochi con le immagini della storia ascoltata: riordino temporale e logico, prima e dopo, descrizione degli elementi e narrazione di eventi. - Giochi di attenzione.	
LETTURA E INTERPRETAZIONE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Associare i grafemi ai rispettivi fonemi per leggere prima sillabe, poi parole ed infine brevi frasi. - Comprendere il significato di brevi testi riconoscendone il significato globale e individuandone gli elementi essenziali.	- Presentazione di una frase significativa riferita alla storia. - Individuazione della parola chiave. - Lettura di parole e associazioni a immagini. - Lettura di brevi testi e attività di comprensione attraverso individuazione degli elementi essenziali.	
PRODUZIONE TESTI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**

ITALIANO		
-Saper produrre semplici frasi e/o brevi testi…	-Produzione di semplici testi relativi a vissuti personali.	
MEMORIZZAZIONE DI TESTI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Saper memorizzare testi poetici.	- Filastrocche. - Testi in rima.	

STORIA		
DESCRIZIONE DEL PROPRIO CONTESTO AMBIENTALE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
-Acquisire familiarità con la realtà del proprio paese, della propria città, del proprio quartiere. - Ordinare e raccontare azioni e fatti della routine quotidiana in successione temporale usando le parole del tempo. - Comprendere la simultaneità di due o più azioni elementari. Riconoscere e verbalizzare la ciclicità temporale di fenomeni. - Rappresentare la successione degli eventi, sia relativi al proprio vissuto e/o a eventi narrati, sulla linea del tempo. - Rilevare la durata delle azioni e capire che sono misurabili.	-Indicatori temporali di successione. - Indicatori temporali di contemporaneità. - La ciclicità del tempo (parti del giorno). - I ritmi collettivi e istituzionali (settimana, mesi, stagioni). - Esperienze dirette sulla durata delle azioni..	
STRUMENTI CONCETTUALI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Rappresentare graficamente e riordinare la sequenza temporale di brevi storie lette o ascoltate. - Cogliere i nessi causa-effetto di eventi legati alla vita quotidiana e all'esperienza.	- La linea del tempo come strumento per organizzare la successione orizzontale verticale (giorni della settimana, mesi ecc.). - La sequenza narrativa (vignette) - Il nesso logico tra causa e conseguenza (*perché, perciò, di conseguenza).*	

GEOGRAFIA		
ORIENTAMENTO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Osservare, descrivere e rappresentare la propria posizione nello spazio rispetto a diversi punti di riferimento personali o noti. - Conoscere e utilizzare gli indicatori spaziali. - Descrivere percorsi e posizioni, anche verbalmente o attraverso immagini.	- Percorsi nello spazio reale e sullo spazio grafico. - Gli indicatori topologici. - I punti di riferimento. - Giochi di movimento e uso degli indicatori topologici per determinare la propria posizione.	
LINGUAGGIO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Rappresentare gli oggetti da vari punti di vista. - Descrivere e rappresentare uno spazio vissuto e gli spostamenti al suo interno. - Descrivere e rappresentare luoghi noti.	- Osservazione di oggetti da diversi punti di vista e loro rappresentazione grafica. - Spostamenti nello spaio vissuto. - Rappresentazione degli spostamenti effettuati.	
PAESAGGIO E TERRITORIO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
-Osservare un ambiente e individuarne gli elementi che lo descrivono (fisici e antropici). -Esplorare l'ambiente circostante attraverso l'approccio percettivo, l'osservazione diretta e gli strumenti digitali.	-Osservazione diretta dell'ambiente e individuazione degli elementi che lo caratterizzano.	
RELAZIONI E DINAMICHE. ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE		

GEOGRAFIA		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Conoscere gli spazi vissuti abitualmente e riconoscere il loro ruolo nella vita sociale. - Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni, le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale. - Riconoscere e attivare comportamenti corretti e sicuri nei diversi ambienti di vita.	- Osservazione e analisi degli ambienti di vita. - Ambienti e funzioni. - Individuazione degli elementi che caratterizzano i diversi ambienti. - Comportamenti corretti a scuola, a casa, per strada.	

MATEMATICA E INFORMATICA		
NUMERI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
-Associare la quantità reale al simbolo numerico entro il 20, argomentando la scomposizione del numero in *da* e *u.* - Conoscere e utilizzare i numeri fino a 20 per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti. - Confrontare quantità e numeri usando i simboli convenzionali: maggiore, minore, uguale (>, <, =). - Effettuare e registrare raggruppamenti in base 10. - Sviluppare il concetto di addizione e sottrazione. - Eseguire addizioni e sottrazioni utilizzando materiale strutturato o mentalmente. - Riconoscere addizioni e sottrazioni come operazioni inverse. - Conoscere, rappresentare e individuare strategie di risoluzione di problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni.	-Il sistema decimale-posizionale: il concetto di unità e decina; il valore posizionale delle cifre. - La stringa dei numeri naturali: lettura, scrittura e sequenza progressiva/regressiva dei numeri fino a 20. - Relazioni d'ordine e quantificazione: concetti di maggiore, minore, uguale e i relativi simboli formali (>, <, =). - Le strutture additive elementari. - Strategie di calcolo mentale: la composizione e scomposizione dei numeri entro il 20. - I concetti e il significato logico di addizione (aggiungere/unire) e sottrazione (togliere/separare).	
SPAZIO E FIGURE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
-Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. - Riconoscere le principali figure piane e solide e individuare le caratteristiche	- Orientamento spaziale: percorsi sul piano. - Uso degli indicatori topologici per localizzare la posizione di elementi nello spazio e per verbalizzare percorsi. - Osservazione di oggetti e individuazione di forme geometriche piane e solide. - Linee aperte e chiuse, confini e regioni.	

MATEMATICA E INFORMATICA		
fondamentali. - Riconoscere e tracciare linee. Individuare confini e regioni. - Individuare caselle e incroci sul piano quadrettato.	- Giochi di spostamento sul piano quadrettato.	
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Costruire e rappresentare classificazioni secondo un criterio. - Riconoscere e spiegare l'attributo di una classificazione. - Conoscere e utilizzare i quantificatori e i connettivi logici. - Confrontare oggetti in relazione alle loro proprietà. - Seriare oggetti in base a una caratteristica misurabile. - Misurare grandezze. - Raccogliere, organizzare e interpretare dati e informazioni. - Rilevare informazioni dalla lettura di grafici, tabelle, diagrammi. - Cogliere, in situazioni reali, eventi certi, possibili, impossibili.	- Classificazioni di elementi in base a un attributo. - Uso dei quantificatori. - Confronti e misurazione di oggetti. - Seriazioni di oggetti in base a diverse caratteristiche. - Raccolta di dati e loro rappresentazione in grafici, tabelle, diagrammi. - Relazioni fra elementi. - Analisi di situazioni e previsioni di certezza, possibilità, impossibilità. - Misure di lunghezza, peso e capacità.	
INFORMATICA		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Scegliere ed utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni. - Descrivere a parole attività della vita quotidiana tramite sequenze di passi.	- Codifica ed esecuzione di percorsi. - Pixel art.	

SCIENZE		
ESPLORAZIONE E OSSERVAZIONE DELLA NATURA		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
. - Osservare le caratteristiche dell'ambiente circostante, rilevare, formulare ipotesi e cercare spiegazioni alle proprie osservazioni.	- Osservazione dell'ambiente circostante e analisi delle sue caratteristiche.	
MATERIA E TRASFORMAZIONI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Identificare e classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite con i cinque sensi.	- Esplorazione dell'ambiente di vita attraverso i cinque sensi.	
ESSERI VIVENTI E CORPO UMANO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e le loro diverse modalità di vita. - Descrivere le sensazioni corporee fondamentali (fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo). - Riconoscere le parti principali del corpo umano.	- Individuazione e classificazione degli esseri viventi. - Le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi. - Il corpo e le sue parti. - Discriminazione tra vegetali e animali. - Mangiare sano: l'importanza di una dieta equilibrata.	
SCIENZA E AMBIENTE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**

SCIENZE		
- Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente, riconoscendo l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura per la tutela degli ecosistemi.	- Riconoscimento dei materiali principali (carta, plastica, organico) e corretto utilizzo dei contenitori della spazzatura. - Osservazione degli ambienti naturali vicini (parco, prato, giardino della scuola) e analisi dei comportamenti corretti/scorretti dell'uomo.	

TECNOLOGIA E INFORMATICA		
VEDERE E OSSERVARE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
. - Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano.	- Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. - Osservazione di oggetti di uso comune, parti che li compongono, funzioni e materiali.	
PREVEDERE E IMMAGINARE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Misurare grandezze ambientali (lunghezze, temperatura, luce) con strumenti semplici e registrare i dati.	- Concetto di misura e unità di misura non convenzionali (passi, palmi, oggetti campione).	
INTERVENIRE E TRASFORMARE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.	- Utilizzo di materiale di vario genere.	
INFORMATICA		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri e proteggendo i dati	- Principali componenti e funzioni di un dispositivo digitale. - Uso responsabile e rispettoso di tecnologie informatiche. - Giochi didattici interattivi.	

TECNOLOGIA E INFORMATICA		
personali, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni - problematiche. - Creare disegni, usando strumenti informatici.	Percorsi guidati unplugged.	

MUSICA		
PERCEZIONE, ASCOLTO E ANALISI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Ascoltare e riconoscere suoni diversi. - Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei suoni (altezza, intensità, durata, timbro). - Ascoltare attivamente brani musicali e riconoscerne le principali proprietà e strutture.	- Suoni e rumori. - Ascolto di brani musicali. - Giochi sonori.	
ALFABETIZZAZIONE E GRAMMATICA MUSICALE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Codificare i suoni attraverso forme grafiche non convenzionali.	- Scrittura non convenzionale (tracciamento di linee dritte o curve, pallini…). - Traduzione grafica di suoni ambientali o vocali.	
CREATIVITÀ, ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Creare semplici ritmi con voce, corpo e strumenti. - Partecipare al canto corale e a semplici attività di musica d'insieme.	- Seguire il ritmo con il battito delle mani. - Canto corale: brani semplici con accompagnamento ritmico-motorio.	
RITMO, MOVIMENTO ED ESPRESSIONE CORPOREA		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Seguire il ritmo con il movimento del corpo.	- Semplici balli al suono di una musica.	

ARTE E IMMAGINE		
ESPRESSIVITÀ / PRODUZIONE COMUNICAZIONE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Sviluppare un segno fluido e leggibile, integrando semplici motivi decorativi. - Sperimentare tecniche di base e materiali plastici per creare piccoli manufatti. - Esercitare abilità manuali di base, per tracciare segni chiari e leggibili in contesti inclusivi. - Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni, idee e racconti, anche ispirandosi a immagini o registri espressivi desunti dall'arte, promuovendo così l'originalità dell'espressione personale.	- Basi del disegno. - Tecniche artistiche semplici (pittura, pastelli, collage). - Assemblaggi con materiali vari. - Modellazione con materiali vari.	.

SCIENZE MOTORIE		
DIMENSIONE DEGLI STILI DI VITA SANI E ATTIVI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte. - Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.	- Esercizi e percorsi a corpo libero, con piccoli e grandi attrezzi.	
DIMENSIONE MOTORIA		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Acquisire le abilità motorie fondamentali - Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco. - Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	- Attività di percezione corporea, movimenti coreografici, drammatizzazioni con il corpo e parti di esso, posture e azioni mediate dalla musica.	
DIMENSIONE COGNITIVA		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Comprendere, ricordare e rispettare le regole delle attività proposte. - Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento. - Mettere in pratica i principi di una sana alimentazione.	Sana alimentazione: l'importanza di una dieta equilibrata.	
DIMENSIONE SOCIALE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**

SCIENZE MOTORIE		
Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	L'importanza delle regole.	
DIMENSIONE EMOTIVO-RELAZIONALE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Manifestare e modulare le proprie emozioni. - Mostrare empatia per compagne e compagni.	Attività e conversazioni volte a esercitare l'educazione all'empatia.	

INGLESE		
ASCOLTO (comprensione orale)		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Individuare e produrre suoni. - Abbinare suoni e parole (fonemi-grafemi). - Conoscere e comprendere vocaboli, istruzioni e frasi di uso quotidiano.	- Fonemi base distintivi come /s/, /a/, /t/, /p/. - Classroom routines: - Stand up, sit down, listen, look, open your book, quiet, draw, colour. - Lessico tematico quotidiano: o I colori principali. o I numeri da 1 a 10. o Gli oggetti scolastici (astuccio, penna, matita, libro, zaino). - Gli animali domestici o più comuni.	
PARLATO (produzione e interazione orale)		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Produrre frasi riferite ad oggetti e/o situazioni note… - Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	- Formule di saluto e presentazione: Hello, goodbye, hi, What's your name? I'm... / My name is... How old are you? I'm - Strutture linguistiche minime per descrivere: It's a [red pencil], I like [cats], This is my [book]. - Linguaggio del gioco: Formule per i turni (My turn, your turn), canzoncine animate (Action songs), filastrocche e giochi di ruolo di coppia molto strutturati.	
LETTURA (comprensione scritta)		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Comprendere brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi o sonori.	- Storie illustrate (Storytelling): Brevissimi racconti letti dall'insegnante supportati da libri giganti (Big Books), proiezioni, marionette o gestualità (Total	

INGLESE		
	Physical Response). Video e canzoni animate: Contenuti multimediali in cui l'immagine spiega l'azione e la parola.	

EDUCAZIONE CIVICA		
COSTITUZIONE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Condividere regole comunemente accettate - Rispettare ogni persona accettando le differenze secondo un principio di equità. - Curare gli ambienti, rispettando gli spazi pubblici e privati. - Prendere consapevolezza dell'importanza delle regole in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) per un benessere. - Individuare e adottare le regole necessarie per la convivenza civile all'interno della classe e fuori.	- Il nostro territorio e le aree circostanti. - Individuazione della propria regione sulla cartina politica. - I luoghi condivisi e le regole della vita scolastica. - Cura della persona e del materiale scolastico. - Benessere alimentare. - Pari opportunità e parità di genere.	
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Individuare le trasformazioni ambientali e urbane causate dall'uomo nel proprio territorio per adottare azioni quotidiane concrete che riducano l'impatto negativo sulla natura e sul decoro della città. - Riconoscere che le risorse naturali sono limitate per pianificare e adottare comportamenti quotidiani e accessibili di consumo responsabile.	- Tutela delle risorse ambientali. - Rispetto e cura di animali, piante e ambienti. - Riflessione sull'importanza di rispettare la natura.	
CITTADINANZA DIGITALE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
- Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale.	- Gli strumenti digitali - Il rispetto delle regole nei dispositivi digitali - Salute degli occhi e benessere	

EDUCAZIONE CIVICA		
- Imparare a usare la tecnologia in modo sano per tutelare il benessere psico-fisico.	psico-fisico - Differenza tra gioco reale e virtuale	

RELIGIONE		
DIO E L'UOMO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
I VALORI ETICI E RELIGIOSI		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**

ATTIVITÀ ALTERNATIVA ALL'IRC		
EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITÀ		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
EDUCAZIONE ALLA CONVIVENZA CIVILE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
EDUCAZIONE AMBIENTALE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
EDUCAZIONE ALIMENTARE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**
EDUCAZIONE STRADALE		
Obiettivi di apprendimento	**Contenuti/ Attività**	**Verifiche**

Ladispoli, _____ Le docenti del team didattico