



CONVITTO NAZIONALE di STATO “T. CAMPANELLA”

Suole statali annesse: Primaria - Secondaria I grado – Liceo Classico - Classico Europeo

Via Aschenez, 180 - 89125 Reggio Cal. – C.M.: RCV010005 – C.F.: 92093030804

Tel. 0965 499421 - Fax 0965 332253 – Sito web: www.convittocampanella.edu.it

E-mail: rcvc010005@istruzione.it PEC: rcvc010005@pec.istruzione.it



SCUOLA PRIMARIA A.S. 2026/2027

PROGETTAZIONE DIDATTICA ANNUALE

CLASSE PRIMA

**DELIBERATA DAL COLLEGIO DEI DOCENTI
NELLA SEDUTA DI GIORNO 14/09/2026**

LINGUA ITALIANA

Le insegnanti di classe prima intendono sviluppare negli alunni le competenze comunicative e linguistiche mediante esercitazioni graduali e motivanti che abbiano il compito di facilitare, rinforzare e approfondire intuizioni e conoscenze. Intendono attuare percorsi flessibili che implicino manualità, gestualità ed espressività e continuo confronto con l'esperienza diretta degli alunni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità/Saper fare)	ARGOMENTI DI INSEGNAMENTO (Conoscenze/Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
ASCOLTARE E PARLARE -Ascoltare e comprendere messaggi verbali. -Ascoltare e comprendere una breve storia raccontata dall'insegnante. -Comunicare in modo comprensibile bisogni,esperienze,idee. -Raccontare una storia a partire da immagini. LEGGERE E COMPRENDERE -Decodificare parole e semplici frasi. -Leggere sillabe, parole e brevi frasi anche con il supporto dell'immagine. -Leggere e comprendere le informazioni essenziali in brevi testi narrativi di diverso tipo. -Leggere e memorizzare filastrocche e semplici poesie. SCRIVERE -Riprodurre semplici parole. -Operare con grafemi e sillabe. -Scrivere parole e semplici frasi,spontaneamente e sotto dettatura. -Utilizzare i diversi caratteri della scrittura . -Applicare la strumentalità di base per produrre semplici frasi e/o brevi testi liberi. -Riordinare in modo logico e cronologico un'esperienza vissuta o un breve racconto. -Scrivere semplici storie a partire da immagini. -Inventare "nonsense" e brevi filastrocche. RIFLETTERE SULLA LINGUA -Riconoscere alcune convenzioni ortografiche. -Utilizzare il gioco linguistico per scoprire regole -Produrre frasi minime.	-Conversazioni, ascolto di letture fatte dall'insegnante, racconto di esperienze personali -Dialoghi, conversazioni ordinate e pertinenti -Analisi dei suoni corrispondenti ai fonemi. -Giochi di combinazione dei fonemi e lettura di semplici parole. -Lettura di semplici parole e frasi anche con il supporto di immagini -Riconoscimento dei contenuti e delle informazioni essenziali in un testo -Ripetizione e memorizzazione di filastrocche finalizzate anche all'apprendimento della scrittura. -Attività di pregrafismo -Riproduzione di parole copiandole dalla lavagna -Scrittura di semplici parole e frasi con il supporto di immagini -Riconoscimento di grafemi, sillabe, parole -Uso dei diversi caratteri di scrittura -Racconto o ricostruzione di un'esperienza, di un testo letto o ascoltato con l'uso degli indicatori temporali Invenzioni collettive di "nonsense" e filastrocche. -Giochi sillabici -Giochi con parole e frasi -Suoni duri dolci, sillabe complesse -I digrammi, i suoni cu, qu , cq, l'apostrofo, l'accento, funzione della voce verbale "è" e della congiunzione "e" -Riconoscimento e uso di segni di punteggiatura: punto fermo, virgola, punto interrogativo ed esclamativo. Costruzione di frasi con o senza senso per la scoperta delle regole morfologiche.	L'alunno: -riferisce oralmente in modo comprensibile messaggi ed esperienze personali -interviene nelle conversazioni in modo adeguato -comprendere ed esegue semplici istruzioni, consegne e incarichi -legge e distingue vocali e consonanti -legge parole più complesse -legge a voce alta brevi testi con la giusta espressione e cogliendone il senso -comprende le informazioni essenziali (personaggi, tempo, luogo) in un breve testo narrativo -riconosce i rapporti di successione, contemporaneità e durata in semplici storie -scrive autonomamente e progressivamente sillabe, parole e semplici frasi -scrive utilizzando i diversi caratteri di scrittura -scrive sotto dettatura parole e frasi minime -scrive autonomamente brevi e semplici testi rispettando le principali regole ortografiche -utilizza le principali convenzioni ortografiche.

ARTE E IMMAGINE

Il percorso pensato parte dal vissuto degli alunni e, attraverso la conoscenza dei materiali, consente di arrivare ad una espressione artistica- creativa personale e di gruppo. Le attività pensate si intendono a carattere interdisciplinare.

OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità / saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (conoscenze / contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (ciò che si valuta)
-Discriminare e rappresentare le espressioni di un viso. -Disegnare con completezza le parti del corpo umano. -Sapersi orientare nello spazio grafico del foglio. -Affinare abilità come ritagliare con precisione, incollare. - Riconoscere nella realtà e in un'immagine i riferimenti topografici (alto/basso, destra/sinistra, davanti/dietro) -Esplorare immagini utilizzando le capacità visive. -Usare gli elementi del linguaggio visivo: il punto, la linea, la forma e il colore. -Usare diverse tecniche grafico-pittoriche. -Eseguire ritmi pittorici di colore e forma . -Disporre elementi nel paesaggio con attenzione alla linea di terra e di cielo. -Osservare ed esprimere le relazioni spaziali in un paesaggio: vicino, lontano, davanti, dietro. -Realizzare sequenze di immagini per raccontare un'esperienza o una narrazione. -Esprimere un ritmo musicale con il colore. -Manipolare materiali diversi : plastici e/o di recupero per creare semplici oggetti. -Esprimere emozioni e pensieri in produzioni di vario tipo, personali e/o di gruppo.	Io e gli altri: autoritratto e ritratto dei compagni. Lettura di immagini e rappresentazione di un corpo: lo schema corporeo. Disegni spontanei per verificare l'orientamento nello spazio-foglio. I colori primari e secondari. Colori caldi e freddi Sequenze di colori primari e secondari, a ritmi binari e ternari alternati. Le diverse tipologie di linee: rettilinee (orizzontali, verticali, oblique), continue, interrotte, ondulate, chiuse, aperte. Realizzare "timbri" corporei con dita, mani, piedi. Costruzione di un cartellone raffigurante impronte corporee e di un corpo. Completamento di immagini raffiguranti il corpo umano partendo da un particolare dato. Completamento di immagini partendo da un particolare: dal dettaglio al generale. Illustrazione personale di letture, poesie, scritti. Uso dei colori e rappresentazioni legate alla stagionalità: l'autunno, l'inverno, la primavera e l'estate. Esercizi con tecniche e colori vari: matite, pennarelli, cerette, tempera, acquerelli. Esercizi di frottage e di stampo con oggetti artificiali e naturali. La linea di cielo e di terra. Le proporzioni tra la figura e lo sfondo. Lettura di immagini e di opere d'arte: analisi realistica ed emozionale. Interpretazione artistica di un brano musicale. Creazione di manufatti con la manipolazione di materiale vario e di materiale di recupero, personali e/o di gruppo.	L'alunno sa: -discrimina e rappresenta le espressioni di un viso -disegna con completezza le parti del corpo umano -orientarsi nello spazio-foglio -riconosce nella realtà le relazioni spaziali -legge globalmente le immagini attribuendovi un significato -usa liberamente e su richiesta gli elementi del linguaggio visivo: il punto, la linea, la forma e il colore -usa le diverse tecniche grafico-pittoriche -esegue ritmi pittorici di colore e forma -dispone elementi nel paesaggio con attenzione alla linea di terra e di cielo -osserva ed esprime le relazioni spaziali in un paesaggio: vicino, lontano, davanti, dietro -manipola materiali diversi : plastici e/o di recupero -realizza disegni personali e di gruppo -realizza semplici manufatti.

MUSICA

Le insegnanti intendono condurre gli alunni ad amare la musica attraverso la loro partecipazione diretta e consapevole.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI DI INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
Produrre gesti-suono con il corpo. Eseguire in gruppo canti per imitazione. Distinguere il suono, il rumore, il silenzio. Riconoscere e riprodurre suoni e coglierne le caratteristiche. Sperimentare le potenzialità musicali insite in oggetti e materiali diversi . Eseguire con i gesti-suono o con piccoli strumenti semplici sequenze ritmiche. Eseguire movimenti e semplici danze rispettando tempi e ritmi.	Uso di gesti-suono (battito delle mani, dei piedi, delle ginocchia, schiocco delle dita). Esecuzione di canti per imitazione. Attività ludiche per distinguere i suoni, i rumori, il silenzio. Le caratteristiche dei suoni: altezza, intensità, timbro, durata. Giochi con la voce. Giochi di ritmo. Ascolto di semplici e brevi brani musicali. Esecuzione di semplici danze .	L'alunno: -produce suoni con il corpo - canta in gruppo -distingue i suoni, i rumori, il silenzio -esegue ritmi con strumenti non convenzionali -si pone in atteggiamento di ascolto di brani musicali -esegue correttamente movimenti in base a ritmi e musiche.

STORIA

Il percorso pensato mira alla ricostruzione logica del personale passato degli alunni attraverso l'analisi e la comprensione di esperienze vissute, per ricostruire semplici eventi e indagare sulla realtà. Si intendono sviluppare competenze che avviino gli alunni verso la disciplina vera e propria dal momento che l'idea di tempo storico è molto complessa per alunni di classe prima. Il passato è un aspetto della realtà lontano dalle loro esperienze. La costruzione della linea del tempo consente di promuovere l'acquisizione di coordinate temporali sulla base delle quali ogni alunno potrà ricostruire un fatto storico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
- Saper utilizzare gli indicatori temporali - Rappresentare in vari modi le sequenze di racconti e di esperienze vissute - Collocare nel tempo fatti ed esperienze personali riconoscerne i rapporti di successione, di contemporaneità e di durata - Utilizzare gli strumenti convenzionali di misurazione del tempo - Riconoscere il tempo come ciclico e lineare - Riconoscere mutamenti e permanenze in fenomeni, in esperienze personali e nell'ambiente circostante. - Cogliere i nessi causa/effetto tra fenomeni ed eventi.	Visualizzazione grafica dei concetti temporali prima dopo, infine. Riordino di semplici racconti e di esperienze personali mediante rappresentazioni grafiche, disegni, semplici testi scritti. Costruzione della linea del tempo e collocazione in essa fatti ed eventi della storia della classe. I concetti di: successione, contemporaneità, durata (tempo psicologico e tempo reale), ciclicità. Le scansioni del calendario: giorni della settimana, i mesi dell'anno, le stagioni, l'anno Le parti del giorno La giornata del bambino Il concetto di causa/effetto	L'alunno: -sa verbalizzare esperienze personali usando gli indicatori temporali -ordina in successione azioni, eventi accaduti, storie ascoltate -riconosce i rapporti di successione, di contemporaneità e di durata in relazione al vissuto personale -conosce le scansioni temporali del calendario. -intuisce che il tempo ha anche una dimensione lineare che non si ripete. -comprende il ripetersi ciclico di eventi naturali.

GEOGRAFIA

Il percorso geografico di classe prima è indirizzato verso l'acquisizione delle coordinate spaziali sulla base delle quali gli alunni potranno dare una interpretazione logica a fenomeni ed eventi. Di fondamentale importanza si ritengono la conquista dei concetti topologici intorno ai quali si struttura la successiva organizzazione spaziale. Inoltre si considera che la fondamentale competenza di orientarsi nello spazio non può che prendere avvio dai luoghi conosciuti e sperimentati personalmente e pertanto sarà valorizzata la "geografia dell'esperienza" attraverso l'esplorazione diretta, la rilevazione di caratteristiche ambientali e la rappresentazione di piccole porzioni di territorio.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
-Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-- percettivo e l'osservazione diretta - Muoversi nello spazio, anche grafico, utilizzando gli indicatori spaziali - Descrivere e rappresentare se stesso nello spazio in relazione a punti di riferimento. -Cogliere le relazioni spaziali tra gli elementi di un ambiente: i punti di riferimento. - Rappresentare graficamente gli spazi vissuti e i percorsi attraverso una simbologia convenzionale e non. Oppure Osservare,descrivere spazi noti:saperli rappresentare attraverso simboli e misure arbitrarie	Gli ambienti vissuti e vicini (alcuni spazi della scuola: aula, cortile, palestra, mensa, servizi... e fuori della scuola: strada, piazza, strada...): elementi costitutivi, funzioni, eventuali mutazioni e permanenze Organizzazione di uno spazio in base ad uno scopo: problematizzazione, riflessione, soluzione -Lo spazio: interno, esterno; il confine Il disegno degli spazi Percorsi nell'ambiente vissuto secondo punti di riferimento Orientamento: oggetti e spazi rappresentati da diversi punti di riferimento: sé/altro -Lettura di immagini Conversazioni, riflessioni e rappresentazioni grafiche di spazi vissuti e di percorsi. Descrizioni di percorsi. I caratteri delle rappresentazioni grafiche: ingrandimenti, riduzioni, approssimazioni e prime simbolizzazioni non convenzionali	L'alunno: -conosce gli elementi costitutivi degli spazi vissuti, le loro funzioni e trasformazioni -si orienta nello spazio secondo le consegne ricevute -colloca ed individua oggetti nello spazio conosciuto -si orienta in base a diversi punti di riferimento -segue un percorso quando siano indicate la direzione (destra sinistra) e la distanza (passi) -rappresenta spazi e percorsi con il disegno e l'uso di semplici simboli -coglie le relazioni spaziali degli oggetti in relazione a se stesso e in rapporto fra loro e le riproduce graficamente

MATEMATICA

Il percorso di alfabetizzazione matematica, nella classe prima, prende l'avvio da esperienze e da situazioni concrete. Solo in un secondo momento si procede alla loro rappresentazione usando "oggetti simbolo" al posto degli oggetti reali per arrivare alla rappresentazione sempre più schematica fino all'uso di simboli matematici.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
Contare oggetti con la voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali in notazione decimale. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. Eseguire operazioni con i numeri naturali. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico rispetto al soggetto usando termini adeguati. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. Riconoscere denominare e descrivere figure geometriche. Disegnare semplici figure geometriche. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. Individuare il criterio di una classificazione. Leggere relazioni e dati. Misurare segmenti utilizzando unità arbitrarie.	-Giochi con conte e filastrocche. -Contare per contare. -Contare oggetti. I concetti topologici : sopra/sotto, destra/sinistra, ... -Localizzazione di oggetti nello spazio in rapporto a sé. -Labirinti e percorsi. -Reticoli e incroci. -Esecuzione di percorsi utilizzando i concetti topologici. -Linee aperte e chiuse. -Confini, regioni interne ed esterne. - Individuazione delle principali figure piane e solide nella realtà circostante. -Disegni con l'uso di carta quadrettata -Classificazioni in base ad un attributo. -Gli insiemi : costruzione, denominazione, appartenenza. -Confronto di insieme : i simboli maggiore, minore, uguale, equipotente. -L'insieme vuoto ed unitario. -L'insieme unione. Confrontare oggetti : più lungo, più alto, meno lungo... -Numerazione progressiva e regressiva. -I numeri fino a 9. -La corrispondenza quantità numero. -I raggruppamenti in varie basi. -La decina: intuizione del valore posizionale delle cifre. -I numeri fino a 20. -Conoscenza ed utilizzo dei simboli: $>$ $=$ $<$. -I numeri ordinali. -La retta numerica. -I numeri oltre il 20. -Calcolo anche orale con l'uso delle dita. -Addizioni e sottrazioni in riga, anche con l'uso di disegni e materiale strutturato e non. -La moltiplicazione come addizione ripetuta. -La nomenclatura di addizioni e sottrazioni. -Problemi con addizioni e sottrazioni, anche con l'utilizzo del disegno. Individuazione dei dati di un problema. Raccolta di dati e realizzazione di semplici grafici.	L'alunno: -sa contare progressivamente e regressivamente entro il 20 -conosce e sa utilizzare oralmente e per iscritto i numeri naturali entro il 20. -intuisce il valore posizionale delle cifre. -sa eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20. -risolve semplici problemi. -colloca ed individua oggetti nello spazio conosciuto in relazione a sé. -esegue e rappresenta percorsi con il disegno, classifica e rappresenta semplici elementi geometrici. -confronta e classifica elementi in base ad una caratteristica. -sa leggere dati rappresentati in vari modi. -misura e confronta oggetti.

TECNOLOGIA

L'attività di informatica è strettamente correlata a tutte le discipline e ne diventa supporto e strumento di approfondimento. L'alfabetizzazione informatica favorisce aspetti didattici di tipo motivazionale (coinvolgimento dal punto di vista emotivo), di tipo cooperativo (valorizzazione delle attività di gruppo) e di tipo interdisciplinare (collegamento con attività di discipline diverse).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
- Distinguere e descrivere elementi del mondo artificiale. - Rappresentare con disegni oggetti, strumenti e semplici macchine. - Denominare forma, materiali e funzioni degli oggetti. - Seguire istruzioni operative semplici. - Usare strumenti e materiali in sicurezza. - Conoscere le principali parti del computer. - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. - Avviarsi all'uso di programmi di grafica e videoscrittura. - Sviluppare atteggiamenti di collaborazione e uso responsabile della tecnologia. -Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività unplugged e coding di base.	- I bisogni dell'uomo e gli oggetti che li soddisfano. - Strumenti e macchine di uso comune. - Caratteristiche degli oggetti: forma, materiali, funzioni. - Osservazione e descrizione di oggetti reali. - Costruzione di semplici manufatti. - Componenti principali del computer: monitor, tastiera, mouse, pulsante ON. - Uso del mouse in ambienti di grafica (Paint) e di gioco educativo. - Avvio all'uso di semplici programmi di videoscrittura. - Introduzione all'uso responsabile delle tecnologie. - Attività cooperative e interdisciplinari con strumenti digitali. - Programmi di grafica e videoscrittura semplificati.	L'alunno: - Esplora e interpreta il mondo artificiale e gli oggetti costruiti dall'uomo. - Individua funzioni e caratteristiche di oggetti e semplici macchine. - Usa strumenti e materiali in modo corretto e sicuro. - Riconosce e nomina le principali parti del computer. - Utilizza strumenti digitali per produrre semplici testi o disegni. - Collabora responsabilmente con i compagni in attività tecnologiche e digitali. - Mostra atteggiamenti responsabili nell'uso delle tecnologie. -Applica semplici strategie di problem solving e pensiero computazionale. -Dimostra curiosità creatività e autonomia nell'impiego delle tecnologie come strumenti di apprendimento.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

Il percorso scientifico, prendendo spunto dalle esperienze che in genere l'alunno ha già vissuto, favorisce il processo di apprendimento e l'acquisizione di competenze attraverso l'osservazione e l'esplorazione. Le proposte didattiche faranno leva sull'esperienza diretta dell'alunno, sull'osservazione, sulla percezione di cose, fatti e fenomeni. Sollecitare interesse, curiosità e capacità di osservazione rientrano nella peculiarità di questa disciplina.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
- Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali. - Conoscere ed osservare gli elementi del mondo naturale ed artificiale, utilizzando i cinque sensi. - Cogliere differenze e somiglianze tra viventi e non viventi, operando le prime semplici classificazioni. - Rilevare le caratteristiche proprie dei viventi. - Percepire la presenza e il funzionamento di alcuni organi. - Osservare le trasformazioni ambientali di tipo stagionale.	- Gli oggetti dell'aula : materiali, funzioni e caratteristiche.(forma, colore, utilizzo,...) - Classificazione di oggetti in base al materiale, alla funzione, alla forma,... - Esperienze di manipolazioni con materiali vari. - Esplorazione dell'ambiente scolastico e dell' ambiente circostante. - Classificazioni : viventi e non viventi, animali e vegetali, ... - Le caratteristiche dei viventi (nascere, crescere, respirare,...) - I sensi : strumenti per conoscere. - Esperienze e giochi con i sensi. - I cambiamenti stagionali dell'ambiente naturale circostante.	- L'alunno : osserva e descrive le caratteristiche di un oggetto. - raggruppa oggetti di uso comune in base ad un attributo. - individua gli elementi di un ambiente. - classifica in base a semplici caratteristiche comuni. - sviluppa atteggiamenti di rispetto verso l'ambiente scolastico. - conosce i cinque sensi. - utilizza i sensi per conoscere il mondo circostante. - riconosce i principali cambiamenti stagionali del suo ambiente.

CORPO MOVIMENTO SPORT

L'attività motoria intende rispondere al bisogno primario di vivere esperienze coinvolgenti, gratificanti, piacevoli che contribuiscano ad educare gli alunni alla socialità, alla creatività, all'operatività e al rispetto delle regole. Attraverso il movimento l'alunno scopre e vive con sempre maggior consapevolezza la propria corporeità, conosce il mondo, entra in relazione con gli altri, vive esperienze ludiche significative che lo aiutano a costruire una positiva immagine di sé, scopre possibilità comunicative ed espressive, acquisisce / consolida abilità e concetti trasferibili ad altri ambiti disciplinari.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
Il corpo e le funzioni senso-percettive · Riconoscere e denominare le varie parti del corpo; · riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le diverse percezioni sensoriali: sensazioni visive, uditive, tattili, ... Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo · Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altro (oggetti, persone); · Conoscere i concetti topologici; · Assumere un'adeguata coordinazione oculo-manuale; · Coordinare i movimenti fini della mano e del corpo con precisione e velocità; · Organizzare lo spazio fisico in funzione della scrittura; · Eseguire gli schemi motori del camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, ... · Effettuare movimenti sulla base di strutture ritmico-musicali; · Eseguire semplici percorsi con gli schemi motori base; · Sapere mantenere in condizioni di equilibrio statico-dinamico il proprio corpo. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva. · Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare/mimare le situazioni proposte; · Comprendere il linguaggio dei gesti. · Partecipare a giochi individualmente e in squadra rispettando le regole le indicazioni. · Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. · Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.	Le parti del corpo. I cinque sensi. Concetti topologici Schemi motori e posturali Giochi individuali e di squadra Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Sicurezza e prevenzione, salute e benessere	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali. 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
- Comprendere parole e semplici frasi di uso quotidiano, pronunciate chiaramente e lentamente - Comprendere biglietti di auguri e semplici messaggi accompagnati preferibilmente da supporti visivi cogliendo le parole con cui si è familiarizzato oralmente - Interagire con un compagno utilizzando parole ed espressioni memorizzate, anche se formalmente difettose - Copiare parole attinenti alle attività svolte in classe - Conoscere le principali tradizioni e festività dei paesi anglosassoni	- I saluti: hallo, bye-bye, good morning, good afternoon, good evening, good night - Presentazioni: My name is, I'm - Ringraziare: thank-you - I colori - Lettura di immagini e memorizzazione di semplici e brevi espressioni e parole. - Giochi, canti e filastrocche relativi agli argomenti trattati - Strutture linguistiche (a livello attivo e/o passivo) - I am - I have / I've got - it is - Yes, it is - No, it isn't - Immagini e lessico inerenti a festività e ricorrenze e scambi di auguri	L'alunno: - comprende parole e brevi e semplici frasi di uso frequente - riproduce oralmente saluti e parole. - memorizza semplici espressioni e le abbina alle immagini - possiede un vocabolario adatto ai primi scambi comunicativi - memorizza messaggi augurali - intuisce che vi sono diversità linguistiche fra la lingua madre e la lingua inglese (di scrittura e di pronuncia) - coglie alcune differenze culturali fra il paese di origine e i paesi anglosassoni

RELIGIONE CATTOLICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / Contenuti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Ciò che si valuta)
DIO E L'UOMO 1) Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. 2) Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. 3) Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 1) Ascoltare, leggere e saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione e gli episodi chiave dei racconti evangelici. IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 1) Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni, nella pietà e nella tradizione popolare. I VALORI ETICI E RELIGIOSI 1) Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.	- Dio Padre e Creatore - Gesù, l'Emanuele - La Chiesa come comunità dei cristiani - Altri luoghi di culto diversi dalla chiesa cristiana - Il significato del Natale e il presepio - Gesù e il suo insegnamento - L'amore cristiano e la carità	L'alunno: -riconosce la vita come dono -conosce fatti salienti dell'infanzia di Gesù -racconta episodi della vita pubblica di Gesù -conosce il significato cristiano delle feste natalizie -riconosce diversi luoghi per parlare con Dio -sa assumere comportamenti di accoglienza nei confronti dei compagni.