MUSICA	❖ La sonorità di ambienti e oggetti naturali ed artificiali ❖ Giochi vocali individuali e di gruppo: filastrocche, proverbi, favole e racconti	➢ Conoscere, percepire e riconoscere i suoni dell'ambiente, distinguendone le principali caratteristiche ➢ Utilizzare la voce, il proprio corpo e oggetti per produrre suoni, eseguire ritmi, recitare e cantare
ARTE E IMMAGINE	❖ I colori primari e secondari ❖ I linguaggi espressivi ❖ Forme e spazio	➢ Usare creativamente il colore ➢ Rappresentare figure con materiali plastici ➢ Rappresentare figure umane con uno schema motorio strutturato ➢ Distinguere la figura dallo sfondo ➢ Riconoscere nella realtà relazioni spaziali
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	❖ Le parti del corpo ❖ I sensi e le modalità di percezione ❖ Movimenti e percorsi ❖ L'espressione corporea ❖ Giochi di gruppo	➢ Riconoscere e individuare le varie parti del corpo e rappresentare graficamente il corpo fermo e in movimento ➢ Riconoscere e verbalizzare differenti percezioni sensoriali ➢ Riconoscere e utilizzare il maggior numero di movimenti naturali: camminare, correre, rotolare… ➢ Collegare in modo fluido movimenti diversi: circuiti, percorsi, staffette… ➢ Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche ➢ Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole
RELIGIONE **(In alternativa: attività di educazione sociale o di studio)**	❖ I segni cristiani: simboli, gesti, cerimonie ❖ Le principali festività religiose cristiane ❖ La vita di Gesù ❖ L'amicizia e la famiglia ❖ Il dono della Chiesa	➢ Saper riconoscere nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani la presenza di Dio ➢ Cogliere i segni cristiani del Natale e della Pasqua ➢ Descrivere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi ➢ Riconoscere l'importanza dei rapporti in famiglia e nel gruppo ➢ Riconoscere la chiesa come famiglia di Dio

ISTITUTO COMPRENSIVO DI PRAY - SCUOLA PRIMARIA

PIANI DI STUDIO - CLASSE PRIMA

	CONOSCENZE/SAPERI	**ABILITÀ/SAPER FARE**
ITALIANO	❖ Testi relativi al proprio vissuto: - narrativi - descrittivi - regolativi ❖ Testi narrativi fantastici ❖ Testi poetici ❖ Regole della lingua	➢ Mantenere l'attenzione sul messaggio orale ➢ Comprendere i messaggi comunicati ➢ Comunicare oralmente in modo corretto rispettando il proprio turno ➢ Apprendere la tecnica di lettura ➢ Leggere e comprendere semplici testi ➢ Apprendere la tecnica di scrittura ➢ Scrivere semplici testi ➢ Rispettare le principali convenzioni ortografiche ➢ Usare i principali segni di punteggiatura
INGLESE	❖ I principali suoni della lingua inglese ❖ Formule di saluto ❖ Espressioni per chiedere e dire il proprio nome ❖ Semplici istruzioni per eseguire un compito e svolgere un gioco ❖ Lessico relativo a colori, numeri, oggetti di uso comune e animali ❖ Elementi di civiltà	➢ Riconoscere e produrre i suoni della lingua inglese ➢ Formulare, comprendere e rispondere ad un saluto ➢ Presentarsi e chiedere il nome delle persone ➢ Comprendere ed eseguire istruzioni e procedure per svolgere azioni, attività scolastiche e giochi ➢ Identificare, abbinare colori, figure, oggetti, animali. ➢ Numerare ➢ Riconoscere le principali festività della cultura inglese

STORIA	❖ Successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni ❖ Concetto di durata e valutazione delle durate delle azioni ❖ Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata: giorni, settimane, mesi, stagioni, anni	➢ Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute e riconoscere rapporti di successione esistenti tra loro ➢ Riconoscere la successione delle azioni in una storia ➢ Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione: calendario, stagioni ➢ Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari ➢ Rilevare il rapporto di contemporaneità tra azioni e situazioni ➢ Iniziare ad utilizzare il diario
GEOGRAFIA	❖ Organizzatori temporali e spaziali: prima, poi, mentre, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano ❖ Elementi costitutivi dello spazio vissuto: casa, scuola	➢ Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento ➢ Descrivere verbalmente, utilizzando indicatori topologici, gli spostamenti propri e di altri elementi nello spazio vissuto ➢ Analizzare uno spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprirne gli elementi caratterizzanti e collegarli tra loro con semplici relazioni ➢ Rappresentare graficamente spazi vissuti e percorsi , utilizzando una simbologia non convenzionale
Trasversalmente, rispetto agli ambiti storico-geografico e scientifico: - **Educazione alla cittadinanza**		

MATEMATICA	❖ Numeri naturali (fino a 20) ❖ Operazioni ❖ Problemi ❖ Figure geometriche ❖ Orientamento ❖ Misura ❖ Introduzione al pensiero razionale: classificare e confrontare ❖ Dati e previsioni	➢ Usare i numeri per contare, ordinare e confrontare: lettura e scrittura di numeri, conteggio in senso progressivo e regressivo ➢ Eseguire addizioni e sottrazioni in riga ➢ Risolvere semplici situazioni problematiche con addizioni e sottrazioni ➢ Riconoscere le principali figure geometriche solide ➢ Localizzare oggetti nello spazio rispetto agli altri e a sé stessi ➢ Compiere confronti diretti di grandezza tra pochi elementi ➢ Saper classificare e confrontare elementi fisici e simbolici ➢ Raccogliere informazioni e rappresentarle con disegni
SCIENZE	❖ Viventi e non viventi ❖ Oggetti ❖ Materiali	➢ Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi ➢ Raggruppare in base ad un criterio stabilito ➢ Descrivere i viventi mettendo in evidenza somiglianze e differenze facili da cogliere ➢ Denominare oggetti ➢ Elencare le caratteristiche di un oggetto e le parti che lo compongono ➢ Classificare oggetti in base alle loro funzioni ➢ Confrontare e ordinare oggetti in base ad una proprietà facilmente percepibile ➢ Identificare i materiali più comuni: legno, plastica, metallo, vetro
TECNOLOGIA E INFORMATICA	❖ Macchine e strumenti ❖ Utilizzo del computer	➢ RIconoscere macchine di uso comune in base alle loro caratteristiche e funzioni ➢ Conoscere e padroneggiare le azioni principali per l'utilizzo del computer ➢ Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici