

GUIDA

per l'insegnante



ARDEA **EDITRICE**

Via Capri, 67 - 80026 Casoria (Napoli)
Tel. 081-7599674 Fax 081-2509571

www.ardeaeditrice.it
e-mail: ardeaeditrice@tin.it

AZIENDA CON SISTEMA
DI GESTIONE QUALITÀ
CERTIFICATO DA DNV GL
= ISO 9001 =

Autori: Rosa Dattolico - Tiziana Trotta - Valentina Olivieri

Responsabile editoriale: Roberto Capobianco

Redazione: Antonio Riccio - Anna Rivetti

Progetto grafico: Stefano Guarracino

Impaginazione: Diana Perrotti

Copertina: Stefano Guarracino

Illustrazioni: Camilla Frescura - Francesca Ferrera

Giovanni Abeille

Tutti i diritti sono riservati.

© 2019 by Editrice Ardea Web s.r.l.

L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali omissioni delle fonti o per errori di attribuzione.

È assolutamente vietato riprodurre l'opera anche parzialmente e utilizzare l'impostazione, i concetti, gli spunti o le illustrazioni, senza l'autorizzazione della casa Editrice Ardea Web s.r.l.

2023	2022	2021	2020	2019
5	4	3	2	1

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

- 4 A scuola con Fred
- 7 Le risorse digitali
- 8 Classe prima
- 16 Completano il Progetto...

LA SCUOLA DELLE COMPETENZE

- 17 La scuola delle competenze
- 19 Le Soft Skills

20 NUOVI SCENARI

COMPITI DI REALTÀ E RUBRICHE DI VALUTAZIONE

- 24 Buon compleanno!
- 26 Piantiamo un seme
- 28 Giochiamo con i mesi
- 30 Ranocchi salterini
- 32 Saluti di fine anno... in musica!
- 34 **Scheda di autovalutazione**
- 35 **Scheda di osservazione**

36 VALUTAZIONE PROVE STRUTTURATE

ACCOGLIENZA

- 38 Accoglienza
- 40 Giochi per conoscere meglio se stessi e gli altri
- 42 Giochi per rafforzare la memoria visiva
- 43 Esercizi e giochi per l'orientamento spaziotemporale e il consolidamento della lateralità
- 46 Filastrocche e giochi per consolidare la conoscenza dello schema corporeo

► SCHEDE PREREQUISITI - ACCOGLIENZA

- 47 Che cosa manca?
- 48 Questo sono io
- 49 Qui manca qualcosa
- 50 Il più piccolo
- 51 Il più grande
- 52 Le differenze
- 53 Prima o dopo?
- 54 Dove sono?
- 55 I percorsi
- 56 Giochi ed esercizi funzionali all'apprendimento linguistico
- 58 La narrazione
- 60 Stanno bene insieme
- 62 **Griglia di valutazione**

PROVE STRUTTURATE

- 63 Verifiche per un anno - Brani per la prova di ascolto

64 IMPARIAMO AD ASCOLTARE

► STRATEGIE METODOLOGICHE

- 66 Impariamo ad ascoltare giocando
- 67 I ranocchi impertinenti
- 68 Il gatto e la topolina
- 70 Il palazzo di gelato
- 73 Una pianta particolare
- 75 Insieme sotto l'albero...

► SCHEDE - IMPARIAMO AD ASCOLTARE

- 77 Insieme sotto l'albero
- 78 Il pesciolino Pippo

- 79 La casa di Settimia

- 80 Il sassolino magico

- 81 La sorellina

- 82 Il luna park

- 83 **Griglia di valutazione**

84 DETTATI ORTOGRAFICI

86 PROGRAMMAZIONE ANNUALE ITALIANO - METODO

89 PICCOLE STORIE DA ASCOLTARE E RACCONTARE

► SCHEDE - METODO

- 93 Le vocali

- 94 Le vocali

- 95 Le consonanti L - N - P - F - T

- 96 Le consonanti R - M - D - S

- 97 Le consonanti V - B - Z - H

- 98 CA - CO - CO | CHE - CHI

- 99 Suoni dolci con C

- 100 Suoni duri con G

- 101 Suoni dolci con G

- 102 CU - QU

- 103 Parole in acqua

- 104 CU - QU

- 105 CQU

- 106 SCE - SCI

- 107 SCA - SCO - SCU - SCHE - SCHI

- 108 GLI - LI

- 109 GN - NI

- 110 MB - MP

- 111 Quante parole!

- 112 Suoni e parole

- 113 Suoni difficili

- 114 Le doppie

- 115 Le doppie

- 116 Le sillabe

- 117 L'accento

- 118 L'apostrofo

- 119 Uso dell'H

- 120 I nomi e gli articoli

- 121 Le qualità

- 122 Le azioni

- 123 Metti un po' d'ordine

124 PROGRAMMAZIONE ANNUALE ITALIANO - LETTURE

► TESTI ESPRESSIVI - LETTURA E COMPrensIONE

- 128 La piccola Neve

- 129 Una partita in due

- 130 Schizzo e la farfalla

- 131 I mocassini

- 132 Il mostro marino

- 134 La scopa volante

- 135 La festa del mostro

- 136 Un paese incantato

► TESTI ESPRESSIVI - SCRIVERE STORIE

- 137 In giardino

- 138 Sara e Ludovica

- 139 Carla e Flip

- 140 Le magie di fata Corallina

- 141 Il drago Filippo

► **TESTI INFORMATIVI - LETTURA E
COMPrensIONE**

- 142 La tigre
- 143 La mora e la fragola
- 144 Le parti della pianta

► **TESTI PRAGMATICI - LETTURA E
COMPrensIONE**

- 145 Caramelle da arredamento

146 PROGRAMMAZIONE ANNUALE STORIA

► **SCHEDE - STORIA**

- 147 Prima - adesso - dopo
- 148 Prima - dopo - infine
- 149 Prima - dopo - infine
- 150 Mentre - nello stesso momento
- 151 Perché - Perciò
- 152 Perché - Perciò
- 153 Il giorno e la notte
- 154 I giorni della settimana
- 155 Ieri - oggi - domani
- 156 I mesi dell'anno
- 157 Le stagioni

158 PROGRAMMAZIONE ANNUALE GEOGRAFIA

► **SCHEDE - GEOGRAFIA**

- 159 Sopra - sotto
- 160 Sopra - sotto
- 161 In alto - in basso
- 162 Davanti - dietro
- 163 Dentro - fuori
- 164 Dentro - fuori
- 165 Vicino - lontano
- 166 Destra - sinistra
- 167 Verso destra - verso sinistra
- 168 Spazi e funzioni

**169 PROGRAMMAZIONE ANNUALE
MATEMATICA**

► **SCHEDE - MATEMATICA**

- 173 Tutti, qualche, nessuno, ogni
- 174 Quanti sono?
- 175 I numeri ordinali
- 176 Raggruppiamo per 10
- 177 Gli amici del 10
- 178 Ora tocca al 20
- 179 Giochiamo con le addizioni
- 180 Giochiamo con le sottrazioni
- 181 Problemi in fondo al mare
- 182 Problemi in fattoria
- 183 Problemi in gruppo
- 184 Mi diverto con i reticoli
- 185 Cose in comune

**186 PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCIENZE -
TECNOLOGIA**

► **SCHEDE - SCIENZE E TECNOLOGIA**

- 188 I 5 sensi
- 189 Caccia ai materiali
- 190 Viventi o non viventi?
- 191 Animali o vegetali?
- 192 Fiori e frutti

**PROGRAMMAZIONE ANNUALE DEI LINGUAGGI
ESPRESSIVI**

193 ARTE E IMMAGINE

194 MUSICA

195 EDUCAZIONE FISICA

197 DIDATTICA INCLUSIVA

**199 PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER
OBIETTIVI MINIMI**

**204 METODOLOGIE PER UN APPRENDIMENTO
ATTIVO**

205 TUTORING

206 APPRENDIMENTO COOPERATIVO

LEARNING BY DOING

208 Learning by doing - Lapbook

CLIL

- 210 Il metodo CLIL
- 211 The five senses
- 212 Months of the year
- 213 Happy birthday to you!

214 MATEMATICA IN PALESTRA

216 CODING

► **SCHEDE - CODING**

- 218 Buon appetito, Fred!
- 219 Dov'è Fred?
- 220 Occhio alla freccia!

STEAM

221 Da STEM a STEAM, per progettare con creatività

► **SCHEDE - STEAM**

- 222 Il labirinto
- 223 L'arcobaleno nel latte
- 224 Gli alberi delle stagioni
- 225 Il mio quartiere

PROGETTO DI ARTE E IMMAGINE

- 226 I colori primari: rosso, giallo, blu
- 228 Rosso
- 229 Giallo
- 230 Blu come...
- 231 I colori secondari
- 233 Un prato colorato
- 234 Animali del prato
- 235 Colori e... fantasia
- 237 Strega comanda colore - I pesciolini colorati
- 238 Code colorate - Occhio ai colori

PROGETTO DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE

**239 PROGRAMMAZIONE ANNUALE -
CITTADINANZA E COSTITUZIONE**

- 241 Progetto: a scuola di cittadinanza con Olga e Fred
- 242 Olga e Fred al parco giochi
- 244 Filastrocca dell'amicizia
- 245 ► **SCHEDE - CITTADINANZA E
COSTITUZIONE**

**247 RECITA DI FINE ANNO - CAPPUCETTO
ROSSO**

A SCUOLA CON FRED

Il Progetto **A SCUOLA CON FRED** per le prime tre classi della scuola primaria segue le Indicazioni nazionali e gli Obiettivi di apprendimento indicati nei Documenti ministeriali.

Il percorso, flessibile e stimolante, contiene una serie di spunti operativi e di idee da utilizzare ad integrazione ed espansione dei vari volumi di testo e dei quaderni operativi.

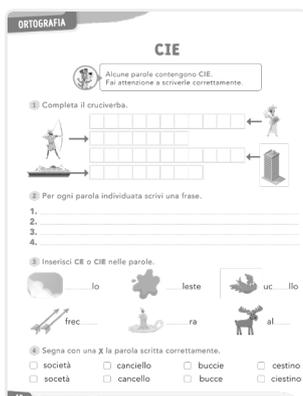
Il Progetto nasce da una attenta riflessione sui compiti formativi della scuola che cambia. Partendo da tali presupposti le attività, sin dalla prima classe, permettono a ciascun bambino il passaggio graduale dal mondo delle sue esperienze a quello dei saperi formali attraverso lo sviluppo di quelle **abilità linguistiche** (ascoltare, parlare, leggere e scrivere) e **comunicative** (raccontare, dialogare, spiegare), **trasversali ad ogni ambito del sapere** e che rappresentano il fondamento per l'apprendimento delle future discipline.

Esse hanno un ruolo specifico all'interno di un **Progetto unitario** che l'insegnante potrà di volta in volta adeguare in base ai bisogni e alla realtà dei propri alunni, favorendo un apprendimento attivo, collaborativo e consapevole del **"fare"** attraverso la didattica laboratoriale, in cui trovano una adeguata contestualizzazione aspetti di tipo interdisciplinare e aspetti della disciplinarietà.

Formulato nell'**ottica dell'inclusione**, il Progetto presenta percorsi caratterizzati da una forte operatività.

La varietà delle proposte, articolate e graduali, permettono a ciascun alunno di trovare risposte alle sue reali potenzialità, guidandolo ad una maggiore presa di coscienza di sé e ad una migliore capacità di riflettere sulle proprie esperienze.

In questa prospettiva, nei volumi di **Lettura** le attività di comprensione, analisi e produzione di diverse **tipologie testuali** sono organizzate in modo da attivare conoscenze significative e competenze essenziali.



I volumi di **Grammatica** sono strutturati per consolidare le competenze ortografiche, morfo-sintattiche, lessicali e di **Scrittura**, per guidare l'alunno nella stesura coerente e strutturata di varie tipologie testuali, accompagnandolo verso elaborazioni creative e personali.

I **laboratori linguistici ed espressivi (arte e immagine, musica, educazione fisica)**, ampliano il percorso già presente nei volumi di letture e propongono un **viaggio nell'arte** che porterà i bambini ad acquisire straordinarie competenze espressive e un approccio ludico alla musica e alle attività motorie.

LABORATORIO LINGUISTICO

IL DENTINO

L'altra mattina Carla, mordicchiando una pera, ha perso il primo dentino e così è scoppiata in lacrime.
- D'ora in poi non potrò più sorridere - mi ha detto mostrandomi la finestrella e ha ripreso a singhiozzare.

La mamma di Carla, appena ha visto il dentino, ha strillato di gioia mentre la poverina continuava a innaffiare il pavimento con le sue lacrime grosse quanto confetti.

LABORATORIO LINGUISTICO

► Leggi il titolo, osserva il disegno e prova a rispondere a voce alle domande.
- Dove si svolgerà la storia?
- Chi saranno i personaggi?
- Di che cosa parlerà il racconto?
- Dopo aver letto verifica la correttezza di quanto hai pensato.

IL LIBRO AZZURRO

La biblioteca era ormai chiusa. Topocchio entrò da un buchetto sotto il portone, infilò il corridoio che conduceva alla sala di lettura, girò a destra del secondo scaffale e piombò su una pila di grandi libri.

Tutte le sere, il topo di biblioteca cercava a sbirciare le figure dei libri e cercava di immaginarsi la storia senza poterla leggere perché, purtroppo, era analfabeta.

Le figure di quei libri erano molto belle, in particolare quelle del Libro Azzurro, un cartonato di quarantotto pagine con la copertina celeste e vivaci disegni a colori.

Spingendo e tirando con le zampe, il topo sistemava il Libro Azzurro contro il muro, lo apriva e piano piano lo sfogliava.

MATEMATICA

L'ADDIZIONE

Ho raccolto 3 fragole. Io ne ho prese 2. Quante fragole hanno trovato in tutto?

PER RISPONDERE ALLA DOMANDA DEVI ESEGUIRE UN'ADDIZIONE. CIOÈ DEVI UNIRE DUE O PIÙ QUANTITÀ, E CONOSCERE LA SOMMA. IL SEGNO DELL'ADDIZIONE È IL + (PIÙ).

3 + 2 = 5
TRE PIÙ DUE UGUALE CINQUE

1. CONTA, SCRIVI I NUMERI E COMPLETA L'ADDIZIONE.

QUATTRO PIÙ TRE = LE PERE IN TUTTO SONO

MATEMATICA

LE OPERAZIONI

CHE COSA SONO I PROBLEMI?

Ogni giorno affrontiamo problemi nella vita quotidiana e li risolviamo in modi diversi. Un problema di matematica è una situazione concreta che può essere risolto con una o più operazioni.

1. Leggi il testo del problema.
Fred ha due piatti. Uno contiene 4 hamburger e l'altro ne contiene 6. Quanti hamburger ha in tutto Fred?

2. Analizziamo insieme il problema.

L'immagine e il testo ti spiegano la situazione. Fred ha due piatti. Uno contiene 4 hamburger e l'altro ne contiene 6.

I dati sono le informazioni necessarie per risolvere il problema. 4 hamburger in un piatto e 6 hamburger in un altro piatto.

La domanda è la richiesta alla quale devi rispondere con un calcolo. Quanti hamburger?

Il procedimento è l'operazione che devi eseguire per trovare la soluzione. 4 + 6 = 10

La risposta è la conclusione del problema. Fred ha 10 hamburger.

I volumi delle **Discipline** presentano gli argomenti in modo rigoroso e graduato, con un linguaggio semplice che guida l'allunno ad acquisire un metodo di studio e competenze specifiche in storia, geografia, matematica, scienze e tecnologia.

I **quaderni operativi** propongono schede per rinforzare gli apprendimenti e approfondire i contenuti.

QUADERNO delle SCRITTURE

PER IMPARARE LO STAMPATO E IL SCRISIVO

PRIMI FRAZI E PRIMI TESTI

1

QUADERNO delle DISCIPLINE

MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA STORIA GEOGRAFIA

1

Nei volumi sono presenti **laboratori, verifiche, mappe e schemi, pagine di Cittadinanza, rubriche, compiti di realtà, CLIL, STEAM, coding, lapbook.**

COMPITO DI REALTÀ

PIANTIAMO UN SEME

Fai un esperimento con i tuoi compagni e potrai osservare come da un seme può nascere una nuova pianta, proprio sotto i tuoi occhi.

COSA TI SERVE:

- Alcuni fagioli o lenticchie,
- cotone idrofilo,
- due bicchieri di plastica,
- acqua.
- terra,
- un vasetto di vetro trasparente,
- un quadretto a una penna.

COME FARE:

- Metti alcuni semi sul cotone idrofilo in un bicchiere. Integrati con un poco d'acqua e aspetta ogni giorno che i semi bagnati addeguino al livello dell'acqua.
- Metti gli semi sul cot. **MATEMATICA** Spiega e misura.
- Sul quadretto, ogni giorno disegna quello che vedi nei bicchieri.
- Disegna qualche giorno. Dovranno saranno spuntati i verdi: il seme può terra.

PIXEL ART

Colora i quadrati di 1° e 2° colore secondo la coordinata indicata per formare il pinguino.

1° COLORE ■■■ 2° COLORE ■■■

COLORE ■■■ COLORE ■■■

inch → pollice feet → piedi
span → spanna cubit → cubito

Le **Prove strutturate** sono finalizzate ad attivare tutte quelle strategie per valutare le competenze di base degli alunni, rispetto al livello di conoscenze iniziali, e le competenze sviluppate in itinere e al termine dell'anno scolastico.

PREREQUISITI **PROVA D'INGRESSO**

1. CERCHIA SOLO GLI OGGETTI CHE UTILIZZI A SCUOLA.

2. CANCELLA L'INTRUSO.

PROVA INTERMEDIA **ITALIANO**

1. LEGGI CON ATTENZIONE IL TESTO E COMPLETA IL DISEGNO.

IL PESCE ROSSO

NELLA VASCA NUOTA UN PICCOLO PESCE ROSSO, SI CHIAMA PIÙ.

IL PESCIUCCO SALTA, CORRE, VA SU E GIÙ NELLA VASCA E MI SORRIDE.

LA RANA CANTERINA

LA RANA ROMINA VIVEVA IN UNO STAGNO INSIEME ALLE SUE AMICHE. A ROMINA PIACEVA MOLTO CANTARE. QUANDO LA RANA CANTAVA TUTTI LA STAVANO AD ASCOLTARE.

► PER UNA BUONA PARTENZA

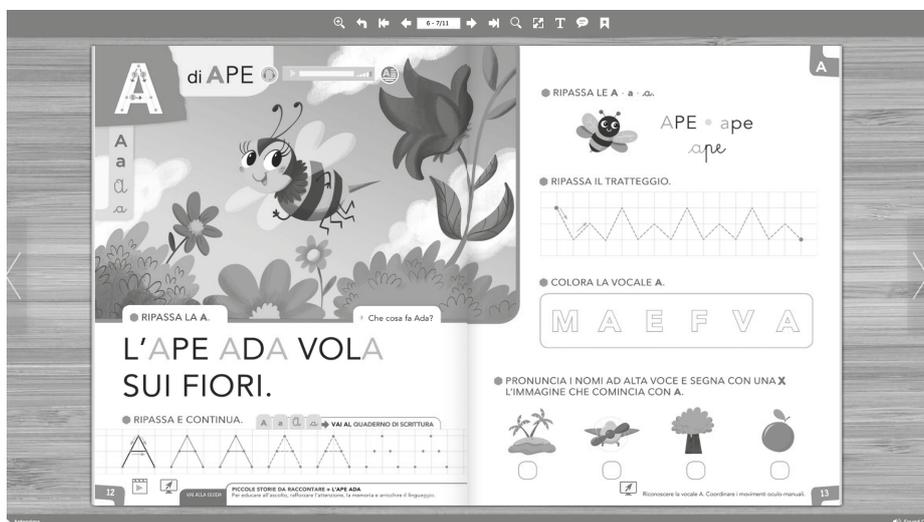
I processi di apprendimento degli alunni dipendono in buona misura dalla vita di relazione che ognuno riesce a stabilire con l'insegnante e con i compagni e dalla scelta dei metodi che devono:

- muovere dall'esperienza diretta di ciascun alunno e dalle sue esperienze pregresse: in famiglia, nella scuola, nella comunità territoriale e sociale di appartenenza;
- promuovere in classe un clima positivo di calda accoglienza e di serena operosità, anche attraverso il lavoro di gruppo e la didattica laboratoriale;
- creare situazioni comunicative stimolanti e vivaci con l'apporto, gli interventi e il coinvolgimento di tutti, in cui ciascuno deve potersi ritagliare un ruolo e uno spazio di partecipazione;
- guidare all'ascolto attivo e partecipativo;
- valorizzare le qualità intellettive, affettive, cognitive, relazionali di ciascuno, perché ogni alunno si senta considerato e spronato a dare il meglio di sé, anche nel confronto con gli altri;
- problematizzare la realtà per cercare molteplici ipotesi di soluzione;
- motivare i vari percorsi di conoscenza, partendo dalle curiosità individuali o di gruppo, per favorire un apprendimento gioioso attraverso la ricerca e la scoperta personale;
- proporre l'analisi delle regole linguistiche come scoperta, dovuta all'analisi testuale;
- sollecitare l'interesse per la lettura e consolidarla con strategie diverse: lettura silenziosa, ad alta voce da parte dell'insegnante, animata, espressiva;
- arricchire il lessico con giochi linguistici;
- potenziare la scrittura di varie tipologie testuali con testi guidati;
- stimolare la fantasia, l'immaginazione e la creatività con conversazioni, confronti, osservazioni, manipolazione e rielaborazione dei testi;
- coscientizzare gli alunni su capacità e limiti personali (metacognizione), attraverso conversazioni e discussioni critiche.



LE RISORSE DIGITALI

Il **Libro Digitale** corrisponde alla versione digitale del Progetto, per una didattica coinvolgente e interattiva, al passo con i tempi.



Permette di **sfogliare** tutte le pagine della versione cartacea su Pc, Mac e LIM ed è **integrato da strumenti e contenuti multimediali aggiuntivi**:



strumenti di pagina, che comprendono funzioni di ricerca, ingrandimento, selezione, scrittura del testo e disegno;



attività interattive e risorse ulteriori, volte ad affrontare la pratica didattica con un approccio più divertente e a misura di bambino;



audioletture, lette da doppiatori professionisti;



testi liquidi, che consentono l'ingrandimento e la variazione del font, particolarmente utili per bambini con BES e DSA;



video coinvolgenti e immediati, per una trasmissione più diretta degli apprendimenti.

Il Libro Digitale viene fornito mediante il **DVD** allegato alla Guida per l'insegnante oppure può essere scaricato da www.ardeadigitale.it previa **registrazione**. Per registrarsi basta inserire la propria e-mail e la password scelta.

A disposizione dell'insegnante sono presenti le **programmazioni annuali** in formato **Word** e la **Guida** in formato **PDF**. Tutti i **volumi** cartacei in formato **PDF** sono inoltre scaricabili dal sito sia per gli alunni che per i docenti.

Il Libro Digitale, una volta scaricato sul dispositivo, si utilizza **offline** (senza necessità di connessione a internet). Ogni singolo file potrà essere aperto con un semplice doppio click.

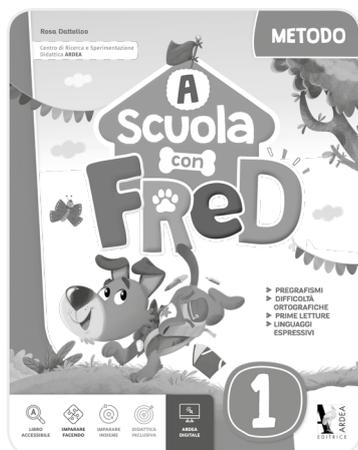
Eventuali **aggiornamenti** possono essere consultati accedendo al medesimo sito.

CLASSE PRIMA



► ACCOGLIENZA

Attività di pregrafismo, giochi e schede operative per garantire a ciascun bambino un inserimento sereno e un benessere interiore e per consentire all'insegnante di verificare i **prerequisiti in ingresso** che sono alla base della costruzione del processo di apprendimento.



► METODO

Il metodo proposto per imparare a leggere e scrivere è il **fono-sillabico**. Le lettere vengono presentate su quattro pagine e con gradualità nei quattro caratteri, dando maggior rilievo allo stampato maiuscolo. Anche nel metodo, il percorso **grafo-motorio** è stato particolarmente curato per accompagnare il bambino nel passaggio dallo stampato al corsivo:

- leggere l'immagine e la frase che la sintetizza;
- isolare la parola chiave che contiene il fonema da analizzare;
- leggere la parola chiave e pronunciare i singoli fonemi;
- riconoscere in modo visivo e uditivo il fonema da analizzare;
- individuare il fonema in altre parole;
- associare fonema-grafema e formare le sillabe;
- usare le sillabe per formare le parole;
- leggere parole, frasi e brevi testi.

Con il metodo proposto, i bambini imparano a leggere e a scrivere correttamente, compiendo operazioni cognitive fondamentali e trasferibili in ogni apprendimento.

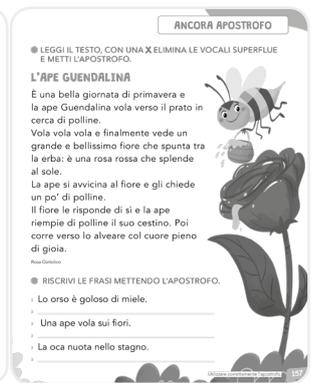
I primi fonemi analizzati sono le vocali, a cui seguono le consonanti e i digrammi.

Ogni fonema si conclude con una filastrocca letta dall'insegnante e che il bambino potrebbe anche imparare, per allenare la memoria e arricchire il linguaggio, acquisendo un lessico appropriato.



Le vocali e i gruppi di consonanti sono intervallati da pagine di **verifica** per accertare le competenze acquisite.

Le **difficoltà ortografiche** vengono presentate con allegre **filastrocche**.
Una piccola sezione di avvio alla **riflessione linguistica** conclude il percorso dell'apprendimento strumentale.



Nel volume sono presenti pagine dedicate alle stagioni e ai laboratori della creatività per valorizzare la **manualità** e il **pensiero progettuale**.

► **LAPBOOK**

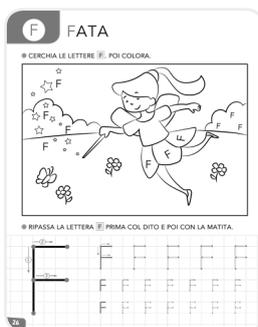
Il **lapbook delle letterine e dei numeretti** consente ai bambini di costruire, durante l'anno, una mappa concettuale di quanto appreso, allo scopo di promuovere il *learning by doing*, l'imparare facendo.





► QUADERNO DELLE SCRITTURE

Le attività, di **difficoltà graduata**, permetteranno a ciascun bambino di allenarsi principalmente a scrivere lo stampato per poi affrontare serenamente il corsivo. Sarà comunque l'insegnante a decidere quando approcciarsi.



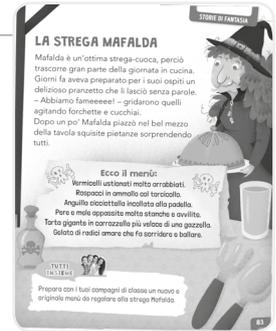
► LETTURE

Il volume si apre con una unità dedicata alle **prime letture** scritte in stampato maiuscolo per permettere un **passaggio graduale** allo stampato minuscolo.

I percorsi tematici presentano brani motivanti, vicini alla realtà e agli interessi dei bambini, e di difficoltà graduale.



Il percorso didattico privilegia le attività di ascolto, di comprensione del testo, di espressione orale e le **attività di gruppo** attraverso le rubriche **"Tutti insieme"** per valorizzare l'**apprendimento cooperativo** e la dimensione sociale dell'attività scolastica.

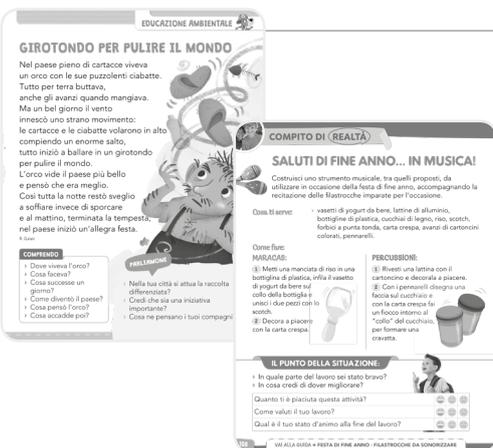


Le letture di vario genere sono completate da proposte operative di comprensione e di produzione orale e scritta e realizzano un percorso completo ripreso nei **laboratori linguistici**.

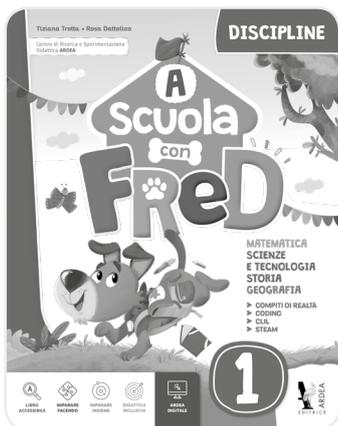
Le attività aiuteranno l'insegnante a lavorare sull'arricchimento lessicale e sulla **scoperta delle emozioni**.

I brani inseriti sono stati scelti con cura e sono stati completati ed arricchiti da illustrazioni, che diventano materiale utile per l'**educazione all'immagine**.

Il percorso sulle stagioni e le festività presenta pagine catturanti per la bellezza grafica e stimola la fantasia e la creatività, con suggerimenti di attività manuali. La realizzazione dei **lapbook** favorisce la progettualità e permette di consolidare le competenze acquisite.



Il volume contiene, inoltre, pagine di **Cittadinanza e Costituzione**, di **Educazione ambientale**, di **Verifiche delle competenze**, di **Compiti di realtà**, **CLIL** e si conclude con una **prova Invalsi**.



► DISCIPLINE

Il volume si articola in quattro percorsi dedicati alle diverse discipline: **Matematica, Scienze e Tecnologia, Storia e Geografia.** Nelle discipline sono presenti **Compiti di realtà, Verifiche delle competenze, attività di gruppo, CLIL, STEAM.**

Il **cagnolino Fred** accompagnerà i bambini nel percorso con suggerimenti, trucchi e proposte di attività.



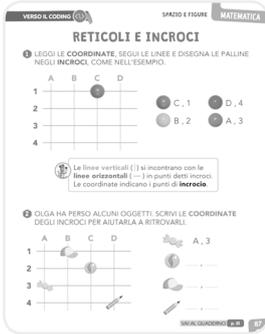
MATEMATICA

Le pagine dedicate alla matematica sono organizzate con contenuti e attività **individuali e cooperative**, finalizzate a sviluppare le capacità logiche, a favorire la lettura e la scrittura dei numeri naturali entro il 20, ad eseguire semplici addizioni e sottrazioni, a stimolare la capacità di problem solving attraverso differenti situazioni problematiche, a riconoscere la posizione di oggetti nello spazio, usando il linguaggio del coding, a riconoscere le principali figure geometriche e ad avviare una prima forma di indagine statistica, attraverso il rilevamento, la classificazione e l'organizzazione di dati.

I **numeri** sono presentati con il regolo, l'abaco, le mani e l'insieme, che di volta in volta riprenderà gli elementi già presentati al bambino con la filastrocca dei numeri di Fred.



Il percorso didattico è strutturato in modo da consentire ai bambini di **imparare facendo**, con numerose attività operative, ed è ricco di esercizi e verifiche al termine di ogni unità di apprendimento. Si caratterizza per le molteplici proposte di attività **"Tutti insieme"**, per giocare con la matematica... in palestra.



All'interno del percorso, per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale e introdurre una prima forma di linguaggio di programmazione, ci sono alcune attività di avvio al **coding**, basate sul gioco.

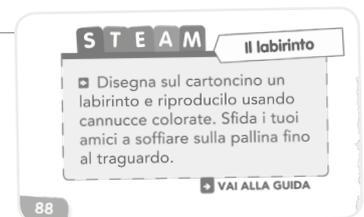
SCIENZE E TECNOLOGIA

Il percorso di scienze e tecnologia si sviluppa dal **vissuto esperienziale** dei bambini. È organizzato con contenuti e attività finalizzati all'**esplorazione della realtà** attraverso i cinque sensi, alla conoscenza dei principali materiali, alla discriminazione tra esseri viventi e non viventi, tra animali e vegetali, alla conoscenza delle principali parti di una pianta e del suo ciclo vitale.



Il cagnolino **Fred** guiderà i bambini alla scoperta della realtà con i suoi box informativi.

Per tutte le discipline sono proposte semplici attività **STEAM**, per alimentare, attraverso un approccio ludico, la curiosità dei bambini, spingendoli a domandare, a esplorare, a meravigliarsi di come un oggetto possa trasformarsi grazie alle loro idee creative.



STORIA

Le pagine, relative al **Tempo**, avviano il bambino, in maniera semplice, graduale, operativa, a riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, di causa-effetto, di ciclicità e di durata, di trasformazione e ad usare la linea del tempo per organizzare esperienze.

GEOGRAFIA

Le pagine, relative allo **Spazio**, hanno l'obiettivo di stimolare negli alunni la conoscenza dello spazio vissuto e la capacità di descriverlo e rappresentarlo, utilizzando correttamente gli indicatori spaziali.

GEOGRAFIA

DOVE SI TROVA?

LE PAROLE SOPRA, SOTTO, DAVANTI, DIETRO INDICANO LA POSIZIONE DI ANIMALI, PERSONE E COSE NELLO SPAZIO.

OSSERVA IL DISEGNO E SEGNA CON UNA X SOLO LE AFFERMAZIONI CORRETTE.

LEO È DAVANTI AL CESTO CON I PALLONI.
 LISA SCOPRE UN CERCHIO SOTTO IL TAPPETINO.
 LUCCA È SOPRA IL TAPPETINO.
 LISA È SOTTO IL CANESTRO.

GEOGRAFIA

GUARDARE DALL'ALTO

OSSERVA I DISEGNI DI QUESTI SPAZI VISTI DALL'ALTO. SPIEGA CHE COSA RAPPRESENTANO. POI NOMINA GLI ELEMENTI DI CIASCUNO.

COMPITO DI (REALTÀ)

RANOCCHI SALTERINI

Lavorando in gruppo, aiutate il ranocchietto a raggiungere lo stagno più lontano, dove lo aspettano tanti nuovi amici. In classe preparate le immagini e segnate le indicazioni che userete in palestra per muovervi saltando sul reticolo. Occhio agli ostacoli!

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

COSA TI SERVE:

- Fogli da disegno,
- fotocopia del reticolo,
- pastelli,
- pennarelli,
- matita,
- gomma,
- forbici dalla punta arrotondata.

IL RETICOLO COORDINATE E RICERCA

COME FARE:

- Sulla fotocopia scrivete le coordinate dei vari elementi e portate il foglio in palestra.
- Sui fogli da disegno, disegnatene e colorate le immagini presenti sul reticolo. Cercate di ingrandirle il più possibile. Poi ritagliatele.
- Con la matita disegnatene le frecce per tracciare il percorso più breve che dovrà seguire il ranocchietto per giungere al grande stagno degli amici. Annotatelo su di un foglio.
- Andate ora in palestra, dove l'insegnante vi farà trovare un grande reticolo sul pavimento.
- Tenendo presente la tabella, disponete al posto giusto le immagini degli ostacoli.
- Ogni gruppo si disporrà in fila indiana e salterà, di casella in casella, seguendo le indicazioni del capofila che guarderà dal foglio lo schema delle frecce del percorso.

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE:

In quale parte del lavoro sei stato bravo?
 In cosa credi di dover migliorare?

Quanto ti è piaciuta questa attività?
 Come valuti il tuo lavoro?

Qual è il tuo stato d'animo alla fine del lavoro?

Per ogni disciplina, al termine del percorso didattico, è previsto un **compito di realtà** per verificare e valutare le competenze raggiunte. Nel volume è inoltre presente la rubrica **"Verso il compito di realtà"**, che propone di volta in volta **spunti di attività** in coppia o in gruppo.

In tutto il volume il cagnolino Fred ogni tanto parla **inglese**. Indossa la tipica bombetta, con la bandiera del Regno Unito. Sono input per avviare attività di **CLIL**, sin dal primo anno della scuola primaria, e favorire lo sviluppo della comunicazione in lingua inglese (key competence).



MISURARE LUNGHEZZE

QUANTO È LUNGA OGNI FILA DI VAGONCINI? OSSERVA, CONTA E COMPLETA LA FRASE.

La fila di vagoni _____ è più lunga della fila di vagoni _____.

QUANTO È ALTO OGNI MURETTO? OSSERVA, CONTA I MATTONI E COMPLETA.

Il muretto più alto è formato da _____ mattoni. Il muretto meno alto è formato da _____ mattoni.

tall ⇒ alto long ⇒ lungo
 short ⇒ corto, basso small ⇒ piccolo
 big ⇒ grande

IL TATTO

CON IL TATTO POSSIAMO TOCCARE LE COSE E SENTIRE SE UN OGGETTO È LISCO O RUVIDO, CALDO O FREDDO, DURO O MORBIDO. LA PELLE È L'ORGANO DEL TATTO.

TODDA LA TUA PELLE

OSSERVA LE IMMAGINI E COLORA IL CARTELLINO GIUSTO.

IL PUPAZZO È: DURO, MORBIDO

IL FUOCO È: FREDDO, CALDO

IL TRONCO È: LISCO, RUVIDO

INDOVINA COS'È

DIVIDETEVI IN SQUADRE. A TURNO BENDATE UN COMPAGNO DELLA SQUADRA AVVERSARIA E FATEGLI TOCCARE UN OGGETTO MESSO IN UNA SCATOLA. VINCE LA SQUADRA CHE INDOVINA IL MAGGIOR NUMERO DI OGGETTI.

skin ⇒ pelle to touch ⇒ toccare

Numerose sono le proposte **"Tutti insieme"**, per svolgere attività, spesso in chiave ludica e laboratoriale, in **apprendimento cooperativo** e favorire la **didattica inclusiva**.

VERS LE COMPETENZE

1 LEGGI, COMPLETA E RISOLVI I PROBLEMI.

1. Franco ha 9 figurine. Marco ne ha 5. Quante figurine in tutto?
 DATE: _____
 OPERAZIONE: _____
 RISPOSTA: _____

2. Alice ha disegnato 5 farfalle rosse, Marta 5 farfalle a righe e Angela ne ha disegnate 6 gialle. Quante farfalle in tutto?
 DATE: _____
 OPERAZIONE: _____
 RISPOSTA: _____

2 RISOLVI I PROBLEMI SUL QUADERNO.

Luigi ha raccolto 13 conchiglie in spiaggia. Mauro ne ha raccolte 8. Quali è la differenza?

3. Bianca ha comprato 16 caramelle. Ne regala 4 a sua sorella Barbara. Quante caramelle le restano?
 DATE: _____
 OPERAZIONE: _____
 RISPOSTA: _____

4. Ivan sta leggendo un giornalino di 18 pagine. Ne ha già lette 9. Quante pagine deve leggere ancora?
 DATE: _____
 OPERAZIONE: _____
 RISPOSTA: _____

Sul campo di calcio ci sono 5 giocatori da una parte e 5 dall'altra. Quanti giocatori in tutto?

Al termine di ogni unità di apprendimento ci sono le pagine di **verifica delle competenze**, con esercizi da svolgere individualmente o in gruppo.

QUADERNO DELLE DISCIPLINE

Il Quaderno delle discipline è strettamente connesso al volume delle discipline, con proposte di **attività individuali, in coppia e di gruppo**, per approfondire e consolidare i contenuti.

Il cagnolino Fred ricorda le principali regole, già esplicitate nel volume delle discipline.

QUADERNO delle DISCIPLINE

MATEMATICA

LA COMPAGNIA DEI NUMERETTI

UNO, DUE, TRE ORA CONTA INSIEME A ME. QUATTRO, CINQUE, SEI SONO TUTTI AMICI MIEI. SETTE, OTTO, NOVE VEDIAMO CHI SI MUOVE. DIECI CHIUDE IN ALLEGRIA DEI NUMERETTI LA COMPAGNIA.

MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA STORIA GEOGRAFIA

1

5 CINQUE

1 COLORA IL REGOLO 5.

2 COLORA SOLO I GRUPPI COMPOSTI DA 5 ELEMENTI.

3 CONTA I FIORI. POI COLLEGA OGNI VASO AL NUMERO GIUSTO.

4 SCRIVI IL NUMERO 5.

I NUMERI DA 1 A 5

1 COLORA I REGOLI E SCRIVI I NUMERI.

2 COLLEGA OGNI INSIEME AL REGOLO CORISPONDENTE.

3 CONTA GLI ELEMENTI E SCRIVI QUANTI SONO.

Le pagine di matematica propongono esercizi semplici di **rinforzo** e graduali attività di **consolidamento**.

Le pagine di scienze sono strutturate in modo da favorire il ripasso dei concetti principali, attraverso semplici attività basate sull'osservazione della realtà.

L'ALBERO

1 COLLEGA LE PARTI DELLA PIANTA AL LORO NOME.

RAMI
TRONCO
RADICI
FRUTTI
FOGLIE

2 IL QUIZ DELL'ALBERO
 COLORA ALLO STESSO MODO I RIQUADRI DELLA DOMANDA E DELLA RISPOSTA GIUSTA CORRISPONDENTE.

Che cosa contiene i semi della pianta? TRONCO
 Che cosa tiene l'albero fermo nel terreno? RADICI
 Che cosa aiuta l'albero a respirare e a produrre cibo? FRUTTO
 Che cosa sostiene la pianta? FOGLIA

ANIMALI E VEGETALI

1 OSSERVA LE IMMAGINI E COLLEGA CON UNA FRECCIA ROSSA GLI ANIMALI E CON UNA VERDE I VEGETALI AL CARTELLINO GIUSTO.

ANIMALI VEGETALI

2 SCRIVI ALCUNI NOMI DI ANIMALI E VEGETALI CHE CONOSCI NEL RIQUADRO GIUSTO.

ANIMALI VEGETALI

RICORDAI
 GLI ANIMALI E I VEGETALI APPARTENGONO AGLI ESSERI VIVENTI.

LE PAROLE DELLO SPAZIO

1 OSSERVA IL PAESAGGIO E DISEGNA:
 UN UCCIELLINO SOTTO L'ALBERO
 UNA PALLA VICINO ALLA STACCIANATA
 UN BAMBINO LONTANO DAL CESPUGLIO
 UN CAGNOLINO A SINISTRA DEL BAMBINO.

I PERCORSI

1 TRACCIA IL PERCORSO CHE DEVE FARE IL CONIGLIETTO PER ARRIVARE AL CESTO COLMO DI CAROTE.

2 TRACCIA IL PERCORSO CHE LA FORMICA NICOLETTA DEVE FARE PER RAGGIUNGERE IL FORMICAI.

Ci sono, inoltre, pagine di **ampliamento** per approfondire i concetti temporali e spaziali presenti nel volume delle discipline nelle sezioni di storia e geografia.

COMPLETANO IL PROGETTO...

Le Guide (una per ogni classe) offrono numerosi strumenti per l'insegnante e tante proposte diversificate per un percorso operativo e articolato attraverso progetti, a garanzia di una formazione solida e completa di ciascun alunno.

Vengono ampiamente trattate le nuove metodologie, con relative proposte operative e numerose schede di lavoro.

Contengono le programmazioni annuali di tutte le discipline e una programmazione annuale per obiettivi minimi, utile ad elaborare Piani Didattici Personalizzati (PDP) o Piani Educativi Individualizzati (PEI).

Completano il corso l'alfabetiere murale e i poster disciplinari.

Su richiesta si forniscono **testi facilitati** e semplificati per valorizzare le differenze individuali e personalizzare la didattica, rispetto ai diversi livelli di abilità e ai differenti stili cognitivi dei bambini.



LA SCUOLA DELLE COMPETENZE

La continua e frenetica evoluzione della nostra società ha richiesto necessariamente la trasformazione della scuola. Prima fondata sui saperi disciplinari, oggi la scuola è chiamata a rendere lo studente protagonista e costruttore attivo del proprio sapere, fornendogli gli strumenti per imparare ad imparare, nell'ottica di un apprendimento che non si concluda con il ciclo di studi ma continui nella vita.

Parliamo pertanto di una scuola basata sulle competenze, dove per competenza intendiamo la "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. [...] le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia".¹

Il concetto di competenza è mutuato dal mondo del lavoro ed è sinonimo di un bagaglio di risorse che l'individuo possiede, sviluppa e mette in atto per raggiungere traguardi nel suo percorso professionale.

Nel mondo della scuola il concetto di competenza ha ovviamente un'accezione diversa, ma di quella originaria conserva due caratteristiche importanti: la competenza come potenziale, da sviluppare e potenziare, in virtù di un **lifelong learning**, e l'idea che la competenza nasca dalla fusione di diverse conoscenze e abilità.

La scuola delle competenze non dimentica i contenuti, piuttosto li reinterpreta e li carica di nuovo spessore, nel momento in cui i contenuti stessi divengono strumento per conoscere, leggere, interpretare il mondo e le sue realtà. Non sono più trasmessi sterilmente ma acquisiscono un ruolo fondamentale nella costruzione del sapere quando trovano unitarietà grazie alle competenze, che sono per natura stessa interdisciplinari e non possono essere vincolate ad un'unica disciplina.

Il 23 e 24 marzo 2000, Il Consiglio Europeo adotta la «Strategia di Lisbona²», in cui si dichiara che "Le persone sono la principale risorsa dell'Europa e su di esse dovrebbero essere impiegate le politiche dell'Unione. Investire nelle persone e sviluppare uno stato sociale attivo e dinamico sarà essenziale per la posizione dell'Europa nell'economia della conoscenza" e nello sviluppo delle competenze chiave viene individuato un nodo cruciale per rafforzare la qualità e l'efficacia dei sistemi. Tali indicazioni hanno portato, dopo un lungo lavoro di ricerca, all'elaborazione di un elenco di **otto competenze chiave**, che saranno esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa del 18 dicembre 2006³ e raccolte dall'Italia con il Decreto Fioroni (D.M. n. 139 del 22 agosto 2007: Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione). L'Italia ha da subito recepito le indicazioni delle raccomandazioni europee, cercando di cucirle a misura del sistema scolastico italiano ed elaborando le **competenze chiave di cittadinanza**.

¹ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sulla costituzione del Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente del 23/04/2008 (2008/C 111/01), https://ec.europa.eu/ploteus/sites/eac-ecq/files/broch_it.pdf

² http://www.europarl.europa.eu/summits/lis1_it.htm

³ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>

È nelle **Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione** del 5 settembre 2012 che si parla di un profilo dello studente, vengono definiti i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine del ciclo di studi e si parla di valutazione e certificazione delle competenze.

Vi si legge che il profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione "descrive, in forma essenziale, le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione. Il conseguimento delle competenze delineate nel profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano".

► UNA DIDATTICA PER COMPETENZE

Alla base della costruzione di un curricolo orientato alle competenze deve necessariamente esserci una revisione dell'impianto didattico, poiché esso si fonda sul concetto cardine che lo studente deve essere **protagonista attivo del proprio apprendimento permanente** e non semplice fruitore della trasmissione dei saperi.

Vanno dunque riviste le strategie educative, le metodologie didattiche, gli strumenti e non da ultimo il ruolo del docente, che è chiamato ad essere esso stesso strumento nelle mani del discente.

Vanno riconsiderate anche le modalità di verifica e di valutazione, considerato che non si tratta più di verificare "cosa" l'alunno abbia imparato, quanto piuttosto "come" e "perché" sia giunto a quel punto del suo percorso di apprendimento.

Assumono un valore fondamentale dunque **le esperienze concrete e significative**, vicine alla realtà degli studenti, al loro vissuto quotidiano e lontane dall'idea teorica e astratta di sapere.

Pertanto non è più immaginabile solo una lezione frontale, in cui lo studente viene visto come un vaso da riempire e l'insegnante una semplice fonte di sapere da cui attingere passivamente.

Vanno messi in moto processi che inneschino scintille, che generino emozione, motivazione, creino empatia tra docente e discenti e diano vita ad una **didattica metacognitiva**, attraverso la quale ciascuno possa conoscere se stesso per poter acquisire conoscenze, sviluppare abilità e dunque costruire competenze.

LE SOFT SKILLS

I quattro elementi fondamentali delle competenze sono:

- le **caratteristiche personali**, qualità che variano da individuo a individuo e che rendono ciascuno unico, talenti che possono essere rafforzati e potenziati;
- gli **atteggiamenti**, che si caratterizzano per il modo in cui ognuno di noi risponde agli stimoli;
- le **conoscenze**, come insieme di informazioni che si acquisiscono durante l'apprendimento e grazie alle esperienze personali;
- le **capacità o abilità, Skills**, che possono riferirsi ad una abilità innata o acquisita nel tempo sia con l'esperienza che con l'apprendimento.

Le **Skills** a loro volta si suddividono in **Hard Skills**, conoscenze tecniche apprese grazie alla formazione e a programmi definiti, e **Soft Skills**, abilità comportamentali e relazionali che danno un valore aggiunto alle conoscenze tecniche e che permettono alla persona di adattarsi in modo flessibile ed efficace ai diversi contesti.

Si tratta di **Life skills**, che possiamo racchiudere in tre macroaree:

- le **Life Skills emotive**, cioè la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni e il controllo dello stress;
- le **Life Skills relazionali**, come l'empatia, la capacità di comunicare e di relazionare in modo efficace;
- le **Life Skills cognitive**, quali il saper risolvere problemi, il pensiero critico e creativo.

Compito della scuola oggi, in una società sempre più complessa e liquida, è pertanto quello di offrire agli alunni la possibilità di fare esperienze in contesti relazionali significativi. È necessario orientare l'azione didattica con la consapevolezza che l'educazione all'emotività in tutte le sue sfaccettature e il potenziamento della motivazione, dell'interesse, della curiosità, della capacità di relazionarsi e di risolvere problemi con spirito critico e creativo, sono elementi imprescindibili per lo sviluppo della persona nel suo complesso.



NUOVI SCENARI

La Raccomandazione del 2008 è stata abrogata dalla Raccomandazione⁴ per il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF: European Qualification Framework) del 22 maggio 2017, ma la competenza è ancora definita "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale".

Il recente documento "**Indicazioni Nazionali e nuovi scenari**", relativo al curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, predisposto dal Comitato Scientifico Nazionale (febbraio 2018), ha come obiettivo quello di proporre alle scuole una "rilettura", a distanza di cinque anni, delle Indicazioni Nazionali 2012 e in esso si richiamano tutti i 17 Goal dell'**Agenda 2030 dell'ONU per lo sviluppo sostenibile**, che "riguardano tutti i Paesi e tutti gli individui: nessuno ne è escluso, né deve essere lasciato indietro lungo il cammino necessario per portare il mondo sulla strada della sostenibilità".

Il suddetto documento vuole dare ancor più valore alla dimensione della cittadinanza nell'attuazione dell'azione didattica in tutti gli ambiti di apprendimento e di esperienza scolastica, in coerenza con "le sollecitazioni presenti nei documenti dell'UE, del Consiglio d'Europa, dell'ONU" e facendo valere in modo puntuale l'ispirazione già ben presente nelle stesse Indicazioni nazionali del 2012, "a organizzare il curriculum e le proposte didattiche in modo da inquadrarle nella cornice di senso e significato della cittadinanza".

Nella sua brevità sintetizza efficacemente l'idea di scuola promossa dalle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione del 2012 partendo dalla scuola dell'infanzia, alle cui finalità viene aggiunta la "**cittadinanza**", per poi puntualizzare tutti gli ambiti di apprendimento su cui lavorare per una scuola delle competenze, perché "l'esercizio della cittadinanza attiva necessita di strumenti culturali e di sicure abilità e competenze di base, cui concorrono tutte le discipline".

Il documento offre quindi "spunti di riflessione" sui contributi che le varie discipline possono offrire per lo sviluppo delle competenze chiave e si sofferma su:

- lingue per la comunicazione e per la costruzione delle conoscenze
- ambiti della storia e della geografia
- pensiero matematico
- pensiero computazionale
- pensiero scientifico
- arti per la cittadinanza, il corpo e il movimento
- competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche.

Il documento invita i docenti "non a insegnare cose diverse e straordinarie, ma a selezionare le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli, a predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrire la cittadinanza attiva [...] formando competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una consapevole cittadinanza globale e per dotare i giovani cittadini di strumenti per agire nella società del futuro in modo da migliorarne gli assetti".

⁴ <https://ec.europa.eu/ploteus/sites/eac-efq/files/it.pdf>

► PROGRAMMARE PER COMPETENZE

La programmazione per competenze richiede al docente di tener sempre presente l'idea di competenza, alla luce della quale scegliere obiettivi, attività, percorsi, metodologie e strategie. Il docente sarà parte attiva nello sviluppo del processo di apprendimento degli studenti, non sostituendosi nella fase di costruzione dei saperi, ma creando ambienti di apprendimento che siano **"officine del sapere"**, in cui gli studenti possano trovare strumenti e costruire in modo attivo i loro apprendimenti, ciascuno secondo i propri personali ritmi e stili, in un'ottica che sia sempre inclusiva.

► VALUTARE LE COMPETENZE

Nelle Linee guida per la certificazione delle competenze (2017) si legge che la valutazione rappresenta una "dimensione importante dell'insegnamento perché incide notevolmente sulla formazione della persona, contribuisce a determinare la costruzione dell'identità nei ragazzi, può far crescere la fiducia in sé quale presupposto della realizzazione e della riuscita nella scuola e nella vita. Gestire bene la valutazione è fattore di qualità dell'insegnante e della sua stessa azione educativa e didattica. Per fare ciò è necessario prima di tutto avere presenti le diverse funzioni da assegnare alla valutazione e perseguirle in equilibrio senza sbilanciamenti verso l'una o l'altra. Alla tradizionale funzione sommativa che mira ad accertare con strumenti il più possibile oggettivi il possesso di conoscenze, abilità e competenze concentrandosi sul prodotto finale dell'insegnamento/apprendimento, si accompagna la valutazione formativa che intende sostenere e potenziare il processo di apprendimento dell'alunno. La valutazione diventa formativa quando si concentra sul processo e raccoglie un ventaglio di informazioni che, offerte all'alunno, contribuiscono a sviluppare in lui un'azione di autoorientamento e di autovalutazione. Orientare significa guidare l'alunno ad esplorare se stesso, a conoscersi nella sua interezza, a riconoscere le proprie capacità ed i propri limiti, a conquistare la propria identità, a migliorarsi continuamente".

► STRUMENTI PER ACCERTARE LE COMPETENZE

Lo strumento privilegiato per accertare l'acquisizione delle competenze restano "compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.), osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive"⁵.

I compiti di realtà si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. Il limite del compito di realtà sta nel non poter comprendere il processo che ha portato alla realizzazione del compito ed è per questo che ad esso vanno affiancate le osservazioni sistematiche che permettono agli insegnanti di rilevare il processo, ossia le operazioni che compie l'alunno per interpretare correttamente il compito, per coordinare conoscenze e abilità già possedute, per ricercarne altre, qualora necessarie. Con l'ausilio di griglie strutturate, semistrutturate o non strutturate, attraverso interviste, questionari, l'insegnante potrà valutare il processo, tenendo conto dei seguenti

⁵ Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione, 2017

indicatori di competenza:

- **autonomia:** è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;
- **relazione:** interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;
- **partecipazione:** collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;
- **responsabilità:** rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;
- **flessibilità:** reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.;
- **consapevolezza:** è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.

L'autobiografia cognitiva è uno strumento ugualmente importante, perché dà la possibilità allo studente di rivedere il processo realizzato, apre una finestra sul suo mondo interiore, ha valenza metacognitiva "nel senso che guida il soggetto ad assumere la consapevolezza di come avviene l'apprendimento".

► CURRICOLO E COMPETENZE

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione del 2012, vista la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 18 dicembre 2006, delineano il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale, e nel rispetto dell'autonomia, le scuole realizzano il curricolo di scuola.

La scuola nel nuovo scenario, la centralità della persona, una nuova cittadinanza, un nuovo umanesimo rappresentano la cornice valoriale nella quale si realizzano le azioni della scuola. È compito della scuola individuare "come" conseguire i traguardi per lo sviluppo delle competenze, indicando contenuti, metodi e mezzi, tempi, modalità organizzative, strumenti di verifica e criteri di valutazione, modalità di recupero, consolidamento, sviluppo e potenziamento. "Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati".

Nella sua dimensione verticale, il curricolo scolastico organizza i saperi essenziali delle discipline, coniugandoli alle competenze trasversali di cittadinanza, fondendo i processi cognitivi specifici delle discipline con quelli relazionali.

L'azione educativa della scuola è pertanto finalizzata alla formazione integrale del cittadino, in grado di trasferire le conoscenze scolastiche in contesti reali, nell'interazione emotivo-affettiva e nella comunicazione sociale.

I traguardi formativi previsti dalle Indicazioni Nazionali 2012, "rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo".

Nelle Indicazioni si sottolinea che tali traguardi "nella loro scansione temporale sono prescrittivi [...] a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio". I traguardi costituiscono il fine da raggiungere al termine della scuola primaria e, in fase di progettazione, devono essere riformulati in relazione al livello di sviluppo possibile alla fine delle classi intermedie in modo da facilitare la raccolta delle evidenze necessarie alla certificazione al termine del ciclo.

Per ogni disciplina sono indicati gli obiettivi di apprendimento, raggruppati in nuclei tematici, che individuano "campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze".

Per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria, gli obiettivi sono indicati sia al termine della terza classe che al termine della quinta classe.

► VALUTARE CON I COMPITI DI REALTÀ

L'attuale normativa italiana (D.Lgs. 62/2017 – D.M. 742/2017 - Linee guida 2017 – nota MIUR 1865/2017) rende obbligatoria nella scuola la certificazione delle competenze. Nel primo ciclo di istruzione, va consegnato alle famiglie un documento attestante i livelli di competenza raggiunti, al termine della classe V e al termine della scuola secondaria di I grado.

Lo strumento privilegiato per valutare le competenze sono i **compiti di realtà**. Si identificano nella richiesta rivolta allo studente di "risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale" e ci consentono di verificare "non ciò che lo studente sa, ma ciò che sa fare con ciò che sa" (Wiggins).

Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, si ritiene opportuno privilegiare prove per la cui risoluzione l'alunno debba richiamare in forma integrata, componendoli autonomamente, più apprendimenti acquisiti.

Dovranno essere proposte situazioni problematiche, complesse, vicine alla realtà, in cui attivare processi che richiedano non solo conoscenze strettamente disciplinari, ma anche spirito di iniziativa, autonomia, capacità decisionale, abilità di problem solving.

Esempi di compiti di realtà possono essere allestimenti di piccoli spettacoli, creazione di giochi, organizzazione di eventi con produzione e distribuzione di volantini, indagini statistiche, esperimenti.

La valutazione consta di tre momenti:

- **autobiografia cognitiva dello studente**
- **osservazione sistematica da parte del docente**
- **analisi della prestazione attraverso il compito di realtà.**

Lo strumento funzionale per rilevare tali dimensioni è la rubrica di valutazione, da costruire tenendo presenti i diversi nuclei tematici delle Indicazioni nazionali per le competenze disciplinari, e le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Il modello per la certificazione delle competenze proposto dal MIUR propone i seguenti quattro livelli:

- A – Avanzato:** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
- B – Intermedio:** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
- C – Base:** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
- D – Iniziale:** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.



► BUON COMPLEANNO!

TITOLO	Buon compleanno!
DISCIPLINE COINVOLTE	Matematica, arte e immagine, italiano
DESTINATARI	Alunni di classe I
PRODOTTO FINALE	INDAGINE STATISTICA E GRAFICO DEI COMPLEANNI
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di realizzare una semplice e divertente indagine statistica sui compleanni della classe. I bambini, dopo aver raccolto i dati, lavoreranno prima in coppia sul quaderno, poi si confronteranno con i compagni e infine realizzeranno due grafici su cartellone in gruppo.

► Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Matematica	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).	Relazioni, dati e previsioni	Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
Arte e immagine	Consapevolezza ed espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti artistici che gli sono congeniali.	Sperimenta tecniche per realizzare prodotti grafici.	Esprimersi e comunicare	Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi.

► Valutazione

- 1** SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 35
- 2** SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 34
- 3** RUBRICA DI VALUTAZIONE:

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	DISCUSSIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	INDAGINE STATISTICA	Raccoglie dati e li organizza in grafici e tabelle.	○ Raccoglie dati con autonomia e sicurezza e li organizza con precisione in grafici e tabelle.	○ Raccoglie dati e li organizza in grafici e tabelle in modo soddisfacente.	○ Raccoglie dati e li organizza in grafici e tabelle con sufficiente autonomia.	○ Raccoglie dati e li organizza in grafici e tabelle, solo se guidato dall'insegnante.
Consapevolezza ed espressione culturale	CREAZIONE DI POSTER MURALE	Realizza un prodotto visivo con tecniche differenti.	○ Realizza un elaborato visivo in modo creativo e con autonomia.	○ Realizza un elaborato visivo in modo soddisfacente.	○ Realizza un elaborato visivo in modo sufficientemente autonomo.	○ Realizza un elaborato visivo, solo se guidato dall'insegnante.

► **PIANTIAMO UN SEME**

TITOLO	Piantiamo un seme
DISCIPLINE COINVOLTE	Scienze, italiano
DESTINATARI	Alunni di classe I
PRODOTTO FINALE	OSSERVAZIONE DELL'EVOLUZIONE DI SEMI IN DIFFERENTI CONDIZIONI
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di sperimentare e osservare la nascita di una piantina da alcuni semi. I semi saranno osservati in differenti condizioni per poter cogliere dall'esperienza diretta ciò che è necessario ad una pianta per vivere. • Ogni giorno i bambini registreranno gli eventuali cambiamenti del seme e si confronteranno tra loro per trovare risposta alle loro domande. • Il lavoro può essere individuale, di coppia o di gruppo.

► **Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.**

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curricolo 2012	Indicazioni nazionali per il curricolo 2012	Indicazioni nazionali per il curricolo 2012	Indicazioni nazionali per il curricolo 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	Scrittura	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
Scienze	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Esplora i fenomeni con un approccio scientifico.	Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	Osservare e sperimentare sul campo	Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 35**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 34**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto del docente, scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	ESPERIMENTO	Realizza un esperimento e ne registra le varie fasi.	○ Realizza in modo sicuro ed autonomo un esperimento e ne registra con precisione i dati.	○ Realizza in modo sicuro un esperimento e ne registra i dati con cura soddisfacente.	○ Realizza un esperimento e registra con sufficiente attenzione i dati.	○ Realizza un esperimento e ne registra i dati, solo con l'aiuto dell'insegnante.

► GIOCHIAMO CON I MESI

TITOLO	Giochiamo con i mesi
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, storia, arte e immagine
DESTINATARI	Alunni di classe I
PRODOTTO FINALE	GIOCO DI CARTE: IL "MEMORY"
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di realizzare due mazzi di carte uguali per giocare a "memory". Sulle carte dovranno essere rappresentati con nome e immagine i mesi dell'anno. • Dopo avere realizzato i mazzi di carte, i bambini, con la mediazione dell'insegnante, studieranno in gruppo le regole principali del gioco, che potranno essere modificate per consolidare la memorizzazione dei nomi dei mesi. • Giocheranno infine tutti insieme ad un torneo di "memory". • Il lavoro di preparazione dei mazzi di carte può essere svolto in coppia o in piccolo gruppo.

► Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Storia	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Organizza informazioni, conoscenze, periodi e individua successioni.	Produzione scritta	Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti.
Arte e immagine	Consapevolezza ed espressione culturale	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni e semplici progetti.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.	Esprimersi e comunicare	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 35**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 34**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	DISCUSSIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Partecipa alle attività di gruppo, assumendo e portando a termine ruoli e compiti.	○ Porta a termine il lavoro, in modo autonomo e sicuro, e sa rapportarsi al gruppo.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente e sa rapportarsi al gruppo.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia, e lavora in gruppo rispettando discretamente le regole.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro. Nel gruppo non accetta le regole e tende ad isolarsi.
Consapevolezza ed espressione culturale	SCELTA DI TECNICHE ESPRESSIVE	Realizza prodotti visivi.	○ Realizza i prodotti in modo pienamente autonomo e creativo.	○ Realizza i prodotti in modo soddisfacente.	○ Realizza i prodotti con sufficiente autonomia.	○ Realizza i prodotti solo con l'aiuto dell'insegnante.

► RANOCCHI SALTERINI

TITOLO	Ranocchi salterini
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, geografia, arte e immagine, educazione fisica
DESTINATARI	Alunni di classe I
PRODOTTO FINALE	PERCORSO SU RETICOLO CARTACEO E IN PALESTRA
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di trovare il percorso che porti un ranocchietto al grande stagno degli amici. • I bambini svolgeranno il lavoro in varie fasi. • In aula troveranno il percorso e annoteranno le indicazioni. Realizzeranno poi su fogli da disegno gli ostacoli raffigurati sul percorso. • In palestra o in uno spazio ampio adatto, l'insegnante avrà predisposto un reticolo sul pavimento con nastri adesivi. I bambini dovranno riconoscere le caselle in cui disporre gli ostacoli e daranno le indicazioni ai compagni di squadra per giungere, saltando, alla casella del traguardo. A turno tutti daranno indicazioni e salteranno. • Il lavoro di produzione degli strumenti può essere svolto in coppia o in piccolo gruppo.

► Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Geografia	Imparare ad imparare	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.	Si orienta nello spazio circostante e sulle carte, utilizzando riferimenti topologici.	Orientamento	Orientarsi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici.
Arte e immagine	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Esprimersi e comunicare	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici.
Ed. fisica	Consapevolezza ed espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime nell'ambito motorio.	Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 35**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 34**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	DISCUSSIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Imparare ad imparare	ORIENTAMENTO SU RETICOLO	Si orienta nello spazio utilizzando indicatori topologici.	○ Si orienta nello spazio utilizzando indicatori topologici, con sicurezza ed autonomia.	○ Si orienta in modo soddisfacente nello spazio utilizzando indicatori topologici.	○ Si orienta nello spazio utilizzando indicatori topologici con sufficiente autonomia.	○ Si orienta nello spazio utilizzando indicatori topologici, solo con l'aiuto dell'insegnante.
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	ORGANIZZAZIONE DI UN PROGETTO	Utilizza le proprie conoscenze e le rapporta al proprio progetto.	○ Organizza senza difficoltà le informazioni relative al proprio progetto.	○ Organizza in modo soddisfacente le informazioni relative al proprio progetto.	○ Organizza con sufficiente sicurezza le informazioni relative al proprio progetto.	○ Organizza le informazioni relative al proprio progetto, con l'aiuto dell'insegnante.
Consapevolezza ed espressione culturale	SCHEMI MOTORI	Ha padronanza del proprio corpo e degli schemi motori.	○ Ha piena padronanza del proprio corpo e si muove in modo sicuro e coordinato.	○ Ha una buona padronanza del proprio corpo e si muove in modo coordinato.	○ Ha una discreta padronanza del proprio corpo e degli schemi motori.	○ Si muove solo con l'aiuto dell'insegnante, ha difficoltà nel coordinare i movimenti.

► **SALUTI DI FINE ANNO... IN MUSICA!**

TITOLO	Saluti di fine anno... in musica!
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, arte e immagine, tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe I
PRODOTTO FINALE	STRUMENTI MUSICALI
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di realizzare semplici strumenti musicali con materiale di risulta e da riciclare. Il lavoro può essere spunto di riflessione e discussione sul riciclo dei materiali. • Con gli strumenti, i bambini accompagneranno la recitazione di filastrocche o il canto di semplici canzoncine, magari in occasione della festa di fine anno (vedi recita a pag. 247). • Il lavoro di produzione degli strumenti può essere svolto singolarmente o in coppia.

► **Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.**

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Arte e immagine	Consapevolezza ed espressione culturale	Sceglie le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi.	Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	Esprimersi e comunicare	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.
Tecnologia	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Intervenire e trasformare	Smontare semplici oggetti e meccanismi, eseguire interventi di decorazione.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 35**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 34**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	DISCUSSIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Consapevolezza ed espressione culturale	SCELTA DI TECNICHE ESPRESSIVE	Realizza prodotti plastici.	○ Realizza i prodotti in modo pienamente autonomo e creativo.	○ Realizza i prodotti in modo soddisfacente.	○ Realizza i prodotti con sufficiente autonomia.	○ Realizza i prodotti solo con l'aiuto dell'insegnante.
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	PRODUZIONE DI TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro con impegno e autonomia.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro.

► SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

ALUNNO _____

DATA _____

COMPITO DI REALTÀ: _____

► QUESTA ATTIVITÀ È STATA...

	moltissimo	molto	abbastanza	poco	pochissimo	per niente
Interessante						
Divertente						
Facile						

► LE MIE PAROLE CHIAVE...

Scrivi 5 parole che colleghi all'attività che hai svolto.

Racconta cosa ti è piaciuto o non ti è piaciuto e perché, cosa pensi di aver imparato, le eventuali difficoltà, i momenti più interessanti e coinvolgenti, ecc.

► SCHEDA DI OSSERVAZIONE

	Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
AUTONOMIA	○ È capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.	○ È capace di reperire strumenti o materiali necessari e di usarli in modo soddisfacente.	○ È capace di reperire semplici strumenti o materiali necessari e di usarli in modo opportuno.	○ È capace di reperire semplici strumenti o materiali necessari e di usarli in modo opportuno, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
RELAZIONE	○ Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.	○ Interagisce in modo soddisfacente con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.	○ Interagisce con i compagni, creando un clima sufficientemente propositivo.	○ Occorre stimolarlo, perché interagisca con i compagni in modo propositivo.
PARTECIPAZIONE	○ Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ Collabora in modo soddisfacente, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ È sufficientemente collaborativo, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ Occorre stimolarlo perché abbia un atteggiamento collaborativo, per chiedere e offrire il proprio contributo.
RESPONSABILITÀ	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta in modo soddisfacente.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta, con sufficiente senso di responsabilità.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
FLESSIBILITÀ	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc., in modo soddisfacente.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con soluzioni funzionali.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con soluzioni standard.
CONSAPEVOLEZZA	○ È del tutto consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ È consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ È sufficientemente consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ Occorre invitarlo a riflettere, perché sia consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.

LE PROVE STRUTTURATE

Le **prove strutturate** rappresentano ormai uno strumento ineludibile per i docenti **per misurare in modo oggettivo le conoscenze** acquisite dagli alunni. Esse permettono di effettuare in breve tempo verifiche frequenti dei livelli di apprendimento e sono:

- **stabili**, in quanto rilevano le conoscenze in modo preciso;
- **attendibili e valide**, perché annullano quegli elementi di soggettività che spesso intervengono, anche in modo inconsapevole, nella correzione.

Queste prove sono strutturate secondo **quesiti** o **items** costituiti da uno **stimolo chiuso** a cui deve corrispondere, da parte dell'alunno, una **risposta** altrettanto **chiusa** tra quelle proposte.

I principali tipi di items sono:

- quesiti a **scelta multipla**
- quesiti **Vero/Falso**
- quesiti a **completamento**
- quesiti a **corrispondenza**.

La varietà degli item scelti consente anche di verificare le diverse operazioni logiche che l'alunno deve attivare per la scelta della risposta corretta e quindi permette di misurare anche la qualità degli obiettivi di apprendimento. Nella costruzione dei quesiti infine bisogna porre massima attenzione a che gli stessi siano posti in modo chiaro ed univoco, che la risposta corretta ad un quesito non sia mai condizione per proseguire la prova e che i distrattori siano sempre plausibili.

Alla somministrazione di tali prove, infine, devono corrispondere delle **griglie di correzione** altrettanto oggettive, in cui a ciascuna risposta deve essere associato un **punteggio** differente in relazione alla difficoltà del quesito stesso. Sommando i punteggi delle risposte si otterrà un numero che corrisponderà al grado di apprendimento dell'alunno secondo una **valutazione sommativa** che ha come focus la misurazione dei risultati complessivi dei diversi apprendimenti. Questo tipo di valutazione si completerà con la **valutazione formativa**, che invece riguarda il percorso personale di apprendimento di ciascun alunno, la partecipazione alle attività, l'ascolto, l'attenzione e i progressi compiuti.

Nel fascicolo **"Verifiche per un anno"**, sono proposte **prove d'ingresso, intermedie e di uscita**.

In classe prima le prove d'ingresso aiutano a valutare i prerequisiti per conoscere il livello di competenze degli alunni all'ingresso nella scuola primaria. Le prove intermedie, che si somministrano di solito alla fine del primo quadrimestre, aiutano a capire il grado di acquisizione delle strumentalità di base, mentre quelle di uscita devono valutare l'acquisizione delle competenze disciplinari alla fine della classe prima.

► GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI PREREQUISITI IN INGRESSO

Considerando la tipologia di prova, che non prevede necessariamente una risposta esatta, proponiamo una percentuale di svolgimento corretto della prova, da associare alla valutazione in decimi.

PERCENTUALE DI SVOLGIMENTO CORRETTO	VALUTAZIONE IN DECIMI
100%	10
90%	9
80%	8
70%	7
50-60%	6
< 50%	5

PROVA INTERMEDIA

► Griglia di valutazione di Italiano

NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
34	10
31 - 33	9
26 - 30	8
21 - 25	7
17 - 20	6
< 17	5

► Griglia di valutazione di Matematica

NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
22	10
20 - 21	9
17 - 19	8
14 - 16	7
11 - 13	6
< 11	5

PROVA DI USCITA

► Griglia di valutazione di Italiano

NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
56 - 58	10
51 - 55	9
45 - 50	8
37 - 44	7
29 - 36	6
< 29	5

► Griglia di valutazione di Matematica

NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
32	10
29 - 31	9
26 - 28	8
21 - 25	7
16 - 20	6
< 16	5

ACCOGLIENZA

L'ingresso nella scuola primaria rappresenta per i bambini un evento ricco di significati, aspettative, emozioni, ma è anche carico di paure e ansie. È importante far ritrovare ai piccoli, nel nuovo ambiente, alcuni elementi di **continuità con la scuola dell'infanzia**: cartelloni, giochi, musiche, foto, oggetti che possano richiamare esperienze positive pregresse e favorire, così, un inserimento sereno e un benessere interiore, propedeutici a una frequenza scolastica tranquilla e partecipata.

È opportuno che noi insegnanti, nei primi giorni di conoscenza, dedichiamo del tempo all'**osservazione** degli alunni nei diversi momenti di attività (ingresso nell'aula, gioco libero, mensa, interazioni sociali). Tale osservazione sarà utile per ricavare informazioni sulle modalità di relazione utilizzate dai bambini, sulla loro capacità di rispettare le regole, sulle forme di autocontrollo e di autonomia. Interverremo, quando necessario, per dirimere controversie e organizzeremo alcuni momenti di gioco guidato e di lavoro in gruppo, in modo da favorire la relazione e la conoscenza tra gli alunni e preparare una serena e più sicura azione educativa.

Per sostenere i bambini a intraprendere il percorso che li porterà a essere un gruppo unito, possiamo, già durante i primi giorni, organizzare esperienze caratterizzate dalla reciprocità e dalla piena accettazione dell'altro.

Per questo, possiamo leggere storie per aiutare i bambini a conoscersi e socializzare, possiamo proporre delle semplici attività che, con i modi leggeri del gioco, permettano loro di imparare i nomi dei compagni.



► ATTIVITÀ E GIOCHI

Per stare bene insieme prepariamo con i bambini un cartellone murale con le regole della convivenza (alzo la mano per parlare e aspetto il mio turno; sto seduto composto; gioco con tutti; divido i giocattoli con gli amici; getto i rifiuti nel cestino; aiuto chi ha bisogno di me; mi muovo in classe senza correre per non fare male a me e agli altri) e le "parole gentili" (buongiorno; permesso; per favore; grazie; scusa; mi dispiace; posso ecc.).

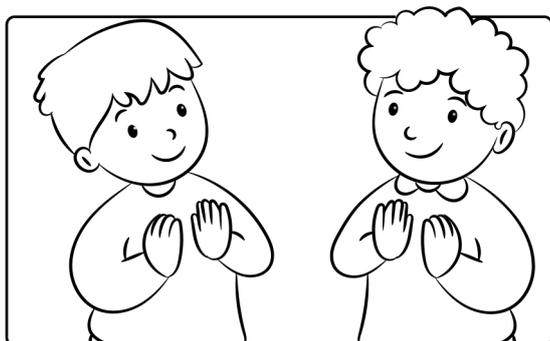
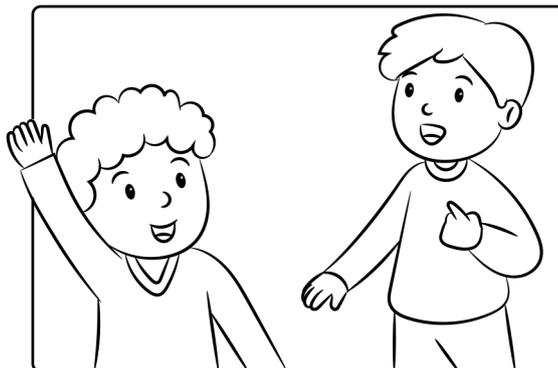


► GIOCHI FONOLOGICI E GRAFICI

Generalmente già alla scuola dell'infanzia i bambini iniziano a giocare con le parole. Proponiamo **giochi linguistici** di vario genere per sviluppare la consapevolezza del suono iniziale/finale di una parola, della lunghezza delle parole, dei ritmi (divisione in sillabe), delle rime.

INIZIA CON... E FINISCE CON...

Possiamo iniziare dai nomi dei bambini: parte un bambino dicendo il proprio nome; tutti i bambini che hanno il nome che inizia con lo stesso suono, alzano la mano, pronunciano il loro nome e si riuniscono in un unico gruppo. Proponiamo una parola che dia il via a una catena di sillabe (meglio partire da parole bisillabe); i bambini a turno pronunceranno una parola che inizia con l'ultima sillaba della precedente (mare, remo, mora, ramo ecc.).



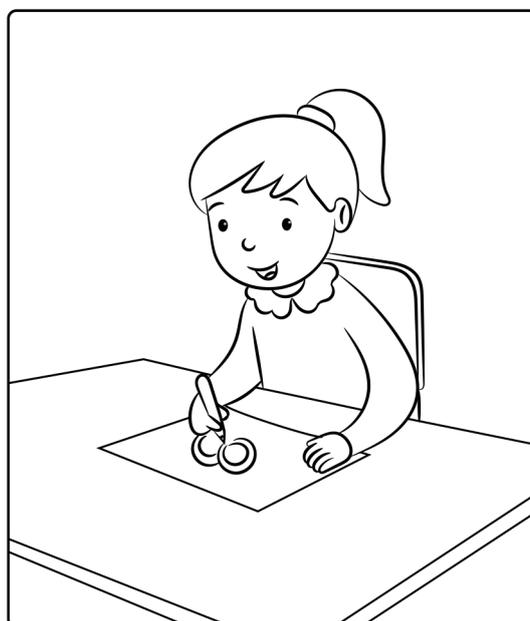
RITMI E LUNGHEZZA DELLE PAROLE

L'insegnante propone una parola e insieme ai bambini la divide in sillabe battendo le mani, una volta per ogni sillaba pronunciata; con il passare del tempo possono essere i bambini stessi a proporre parole, osservando l'ambiente circostante, e a dividerle in sillabe, in gruppo o individualmente.

RIME

Anche in questo caso possiamo partire con i nomi e cognomi dei bambini e delle maestre e inventare semplici frasi in rima. Costruiamo il "Libro delle rime della classe", chiedendo a ogni bambino di rappresentare graficamente su un cartoncino la frase in rima che lo riguarda e rilegando poi tutti i disegni (esempio: Cristina Bonafini mangia i tortellini; Cristina Bonafini indossa i braccialettini; Cristina Bonafini ha due cappellini). I bambini in genere si divertono molto nello svolgere questo gioco e nel rileggere, anche a distanza di tempo, le rime trovate.

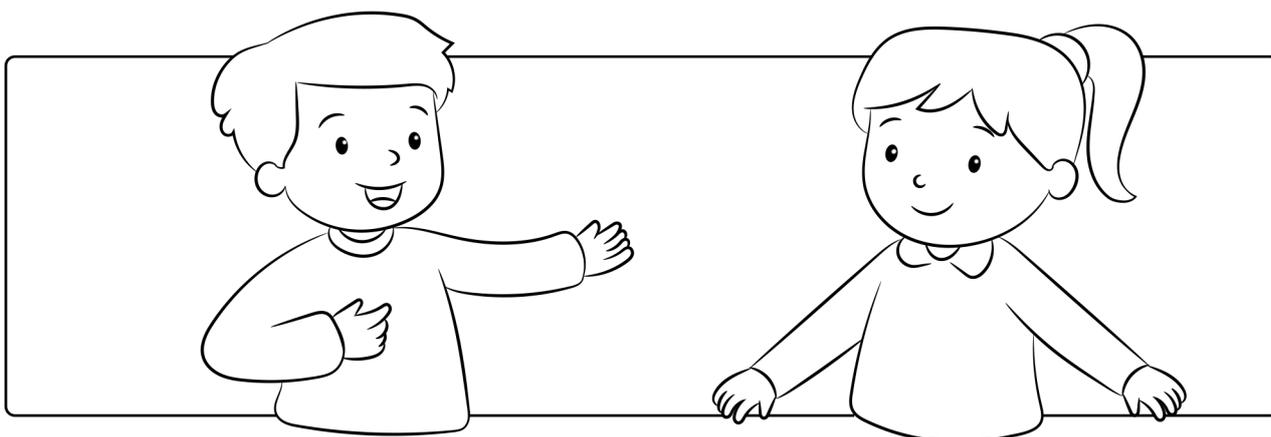
Riteniamo importante sollecitare la **competenza grafica** dei bambini. Gli **esercizi di pregrafismo** consentono di sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale e contemporaneamente permettono all'insegnante di individuare eventuali difficoltà.



GIOCHI PER CONOSCERE MEGLIO SE STESSI E GLI ALTRI

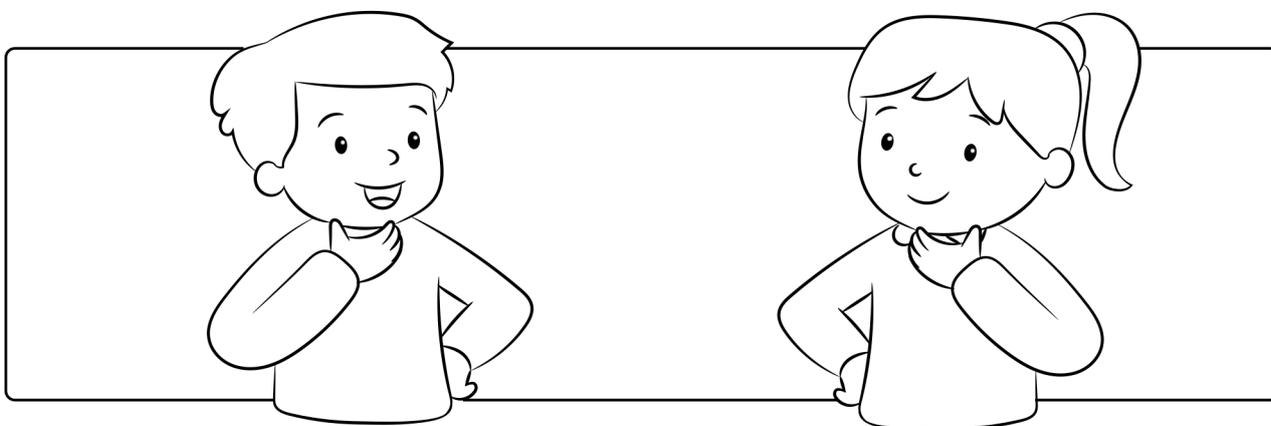
I bambini si dispongono in coppie uno di fronte all'altro.

A turno ogni bambino, dopo aver pronunciato il suo nome, cerca di descrivere se stesso.

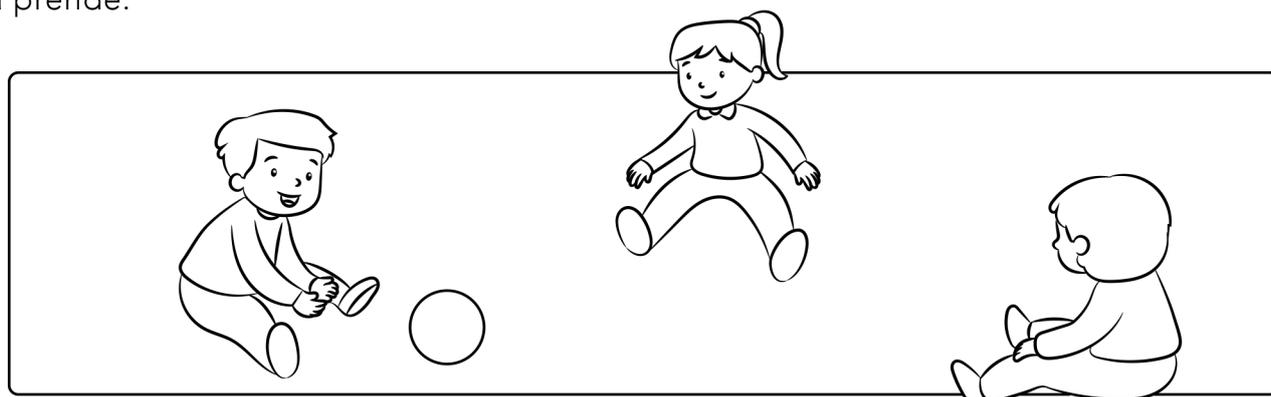


I bambini si dispongono l'uno di fronte all'altro. Uno dei due mima alcuni movimenti: strizzare gli occhi, fare delle boccacce, soffiarsi il naso, grattarsi il mento...

L'altro prontamente lo imita cercando di essere il più preciso possibile.

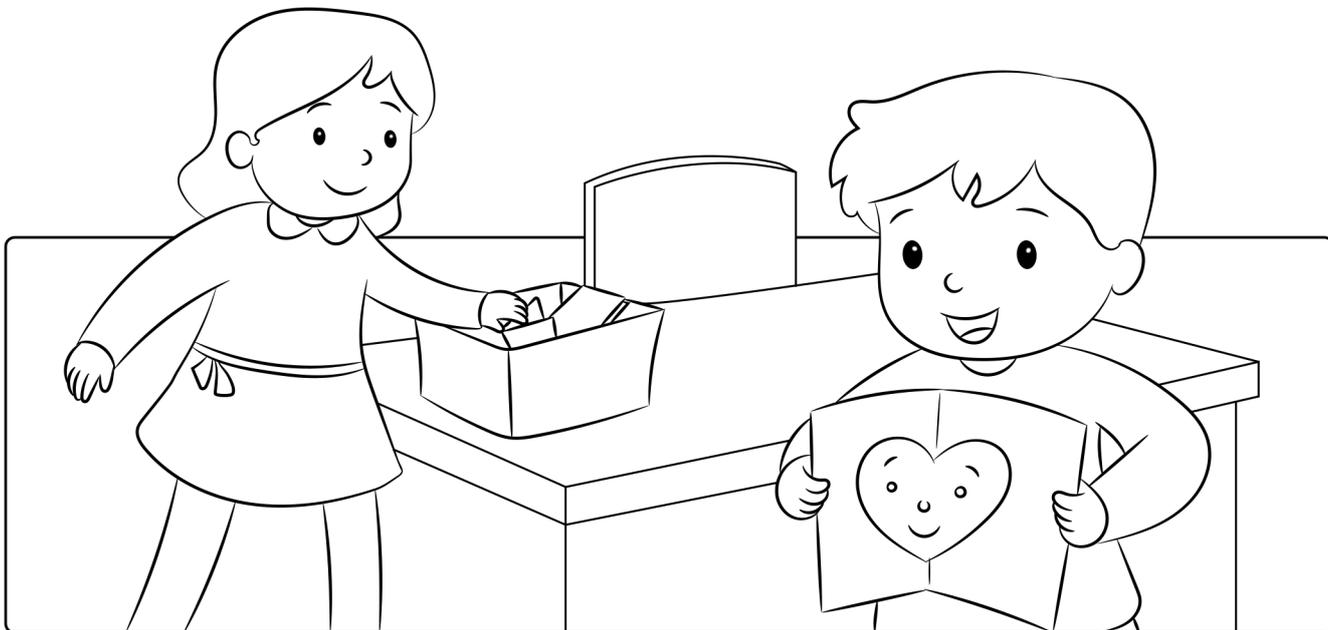


I bambini, seduti in cerchio, si passano la palla pronunciando il nome del compagno che la prende.



L'insegnante disegna quattro cuoricini che rappresentano: la gioia, la tristezza, la rabbia e la paura e li sistema in una scatola.

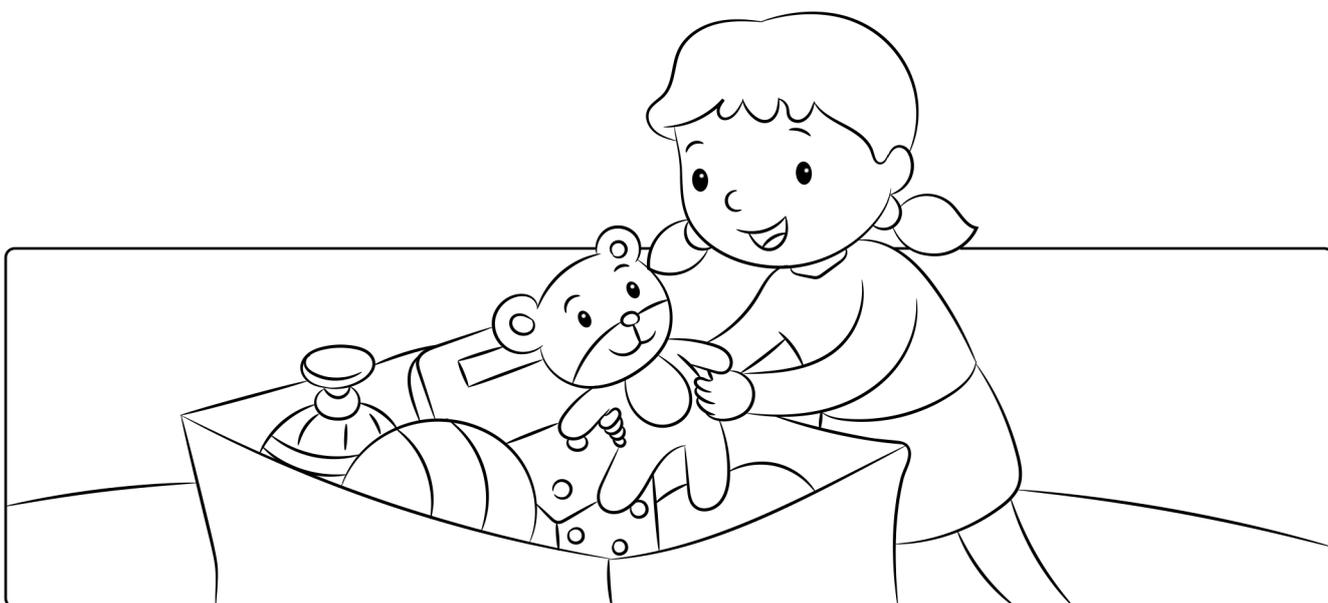
A turno i bambini pescano un cuoricino e raccontano l'emozione vissuta.



Ciascun bambino porta a scuola un oggetto a lui caro che gli ricordi un piacevole episodio. L'insegnante sistema tutti gli oggetti in una scatola e predispone uno spazio delimitato dalle sedie.

Al centro sistema la scatola contenente i ricordi di ciascun bambino.

A turno ogni bambino pesca un oggetto e chi lo riconosce racconta l'esperienza vissuta.



GIOCHI PER RAFFORZARE LA MEMORIA VISIVA

Disporre davanti, dietro e lateralmente ad un bambino seduto alcuni oggetti.

Il bambino deve ricordare l'oggetto in base alla posizione. Gli si chiede:

"Che cosa c'è alla tua destra? E davanti a te?"

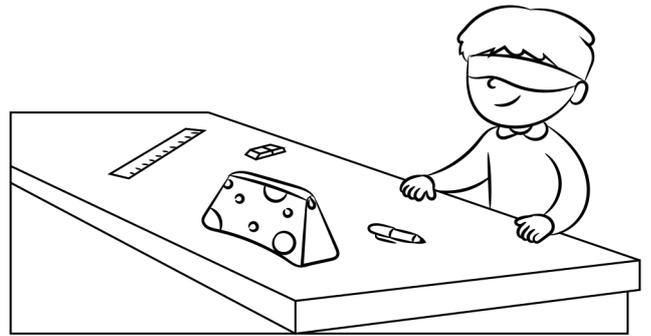
Si può anche sostituire un oggetto mettendone altri e diversi da quelli che il bambino aveva osservato. Il bambino, tolta la benda, dovrà indovinare l'oggetto sostituito.



Si dispongono sulla cattedra alcuni semplici oggetti.

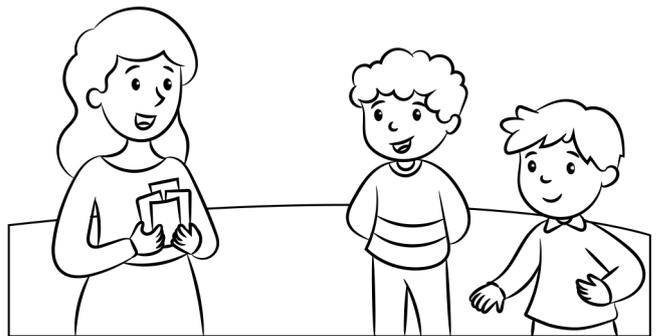
Un bambino, dopo averli guardati, verrà bendato e dirà il loro nome.

Mentre il bambino ha gli occhi bendati, l'insegnante toglie uno o più oggetti: il bambino toccandoli dovrà indovinare quelli spariti.



L'insegnante mostra per alcuni secondi alcune foto di paesaggi.

Poi attraverso alcune domande cerca di capire se i bambini hanno colto gli elementi nello spazio.



L'insegnante legge al bambino più serie di parole, una alla volta, scandendole e con una breve pausa tra una parola e l'altra.

Il bambino deve ripetere ciascuna serie nell'ordine giusto senza invertire le parole.

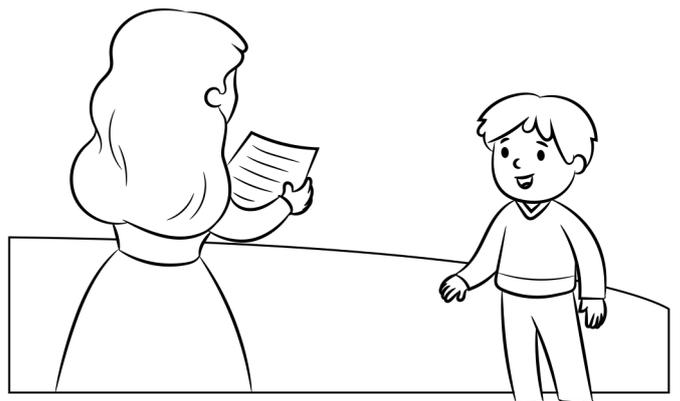
CANE - LUPO

PESCE - RETE

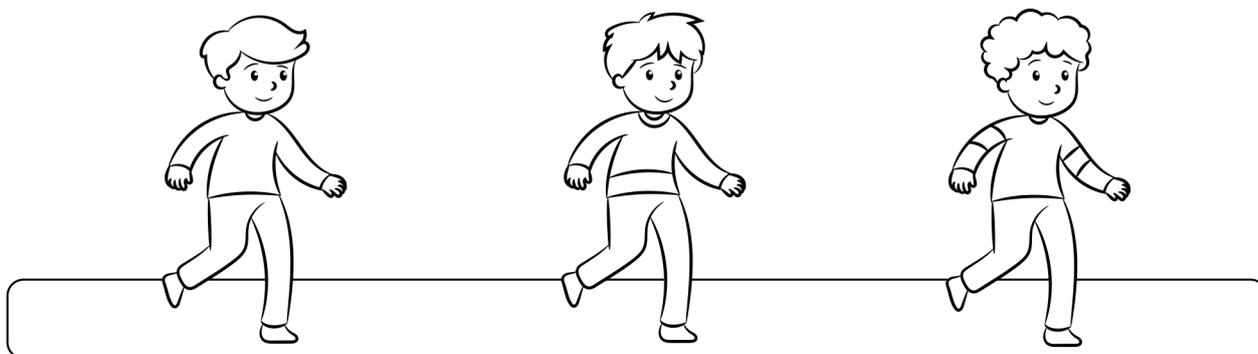
PIZZA - SALE

LUNA - SOLE - STELLE

NUVOLA - FIORE - NEVE



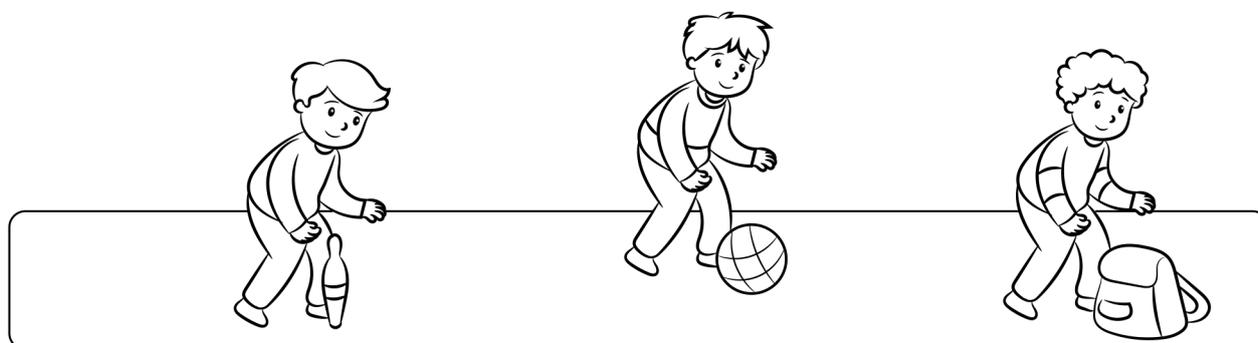
ESERCIZI E GIOCHI PER L'ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE E IL CONSOLIDAMENTO DELLA LATERALITÀ



I bambini camminano liberamente nella palestra. Ad un segnale dell'insegnante, si mettono in fila uno dietro l'altro e, fingendo di essere un trenino, camminano ora lentamente, ora velocemente, a seconda dei comandi ricevuti.



Delimitare uno spazio con dei cerchi. Ad un segnale dell'insegnante, i bambini procedono con saltelli dentro e fuori lo spazio.



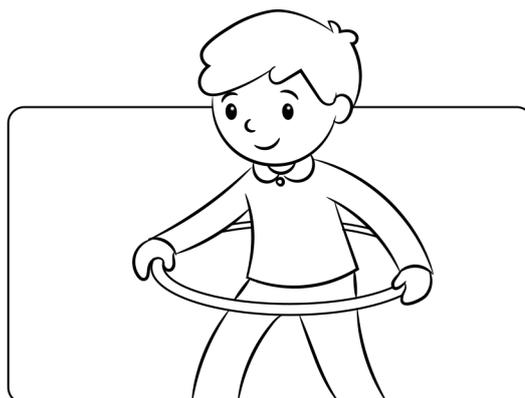
I bambini camminano nella palestra osservando gli oggetti che vi sono disseminati. Ad un segnale dell'insegnante, i bambini si fermano ed eseguono a turno i comandi:

- toccare l'oggetto che gli sta più vicino;
- consegnare l'oggetto più lontano dalla porta;
- prendere l'oggetto più lontano dalla finestra...

DENTRO IL CERCHIO

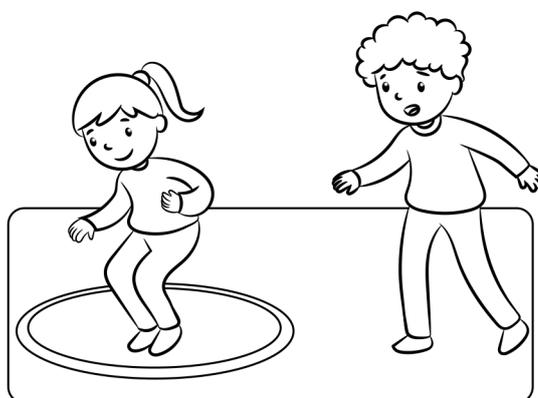
I bambini si infilano ognuno nel proprio cerchio e lo tengono bloccato all'altezza dei fianchi.

Al via dell'insegnante camminano dapprima liberamente per la palestra, poi saltellando, facendo attenzione a non toccarsi.



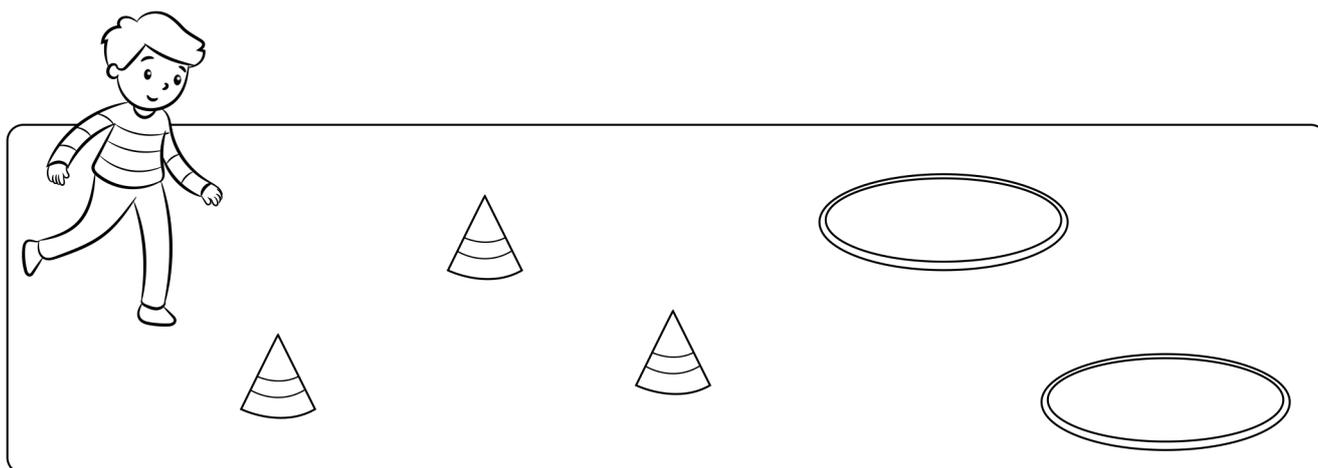
TUTTI NELLA TANA

Si dispongono in palestra alcuni cerchi. Al via dell'insegnante, i bambini incominciano a correre cercando di non toccarli. Ad un nuovo segnale dell'insegnante, ogni bambino fa un salto nel cerchio. Chi resta fuori viene escluso dal gioco.



I PERCORSI

Realizzare un percorso con coni e cerchi.



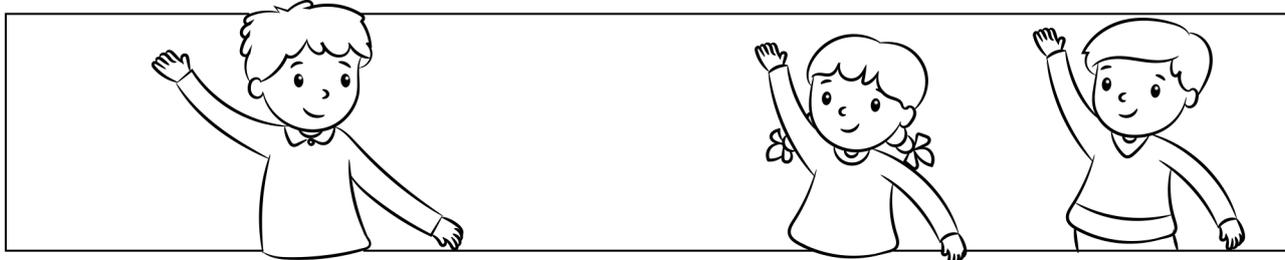
I bambini a turno devono effettuare il percorso secondo le indicazioni:

- camminare;
- fare lo slalom tra i coni (collocati ad una certa distanza e non in linea retta);
- saltare a piedi uniti nei cerchi collocati in linea retta.

Ripetere lo stesso gioco realizzando però un percorso circolare con coni e cerchi.

I BURATTINI

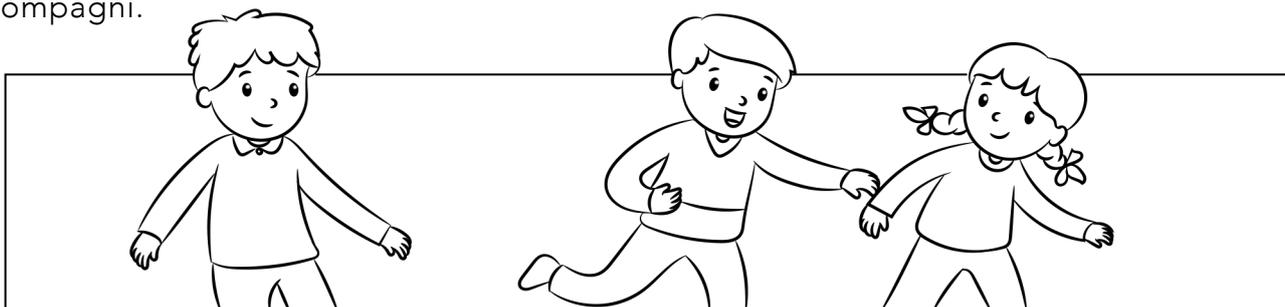
I bambini camminano liberamente accompagnati da una musica; quando questa si ferma, essi devono alzare un arto superiore o inferiore (destro o sinistro) a richiesta dell'insegnante; oppure un bambino alza un braccio o una gamba e gli altri, a turno, devono saper indicare che parte è (destra o sinistra) e imitarlo.



TOCCA, TOCCA

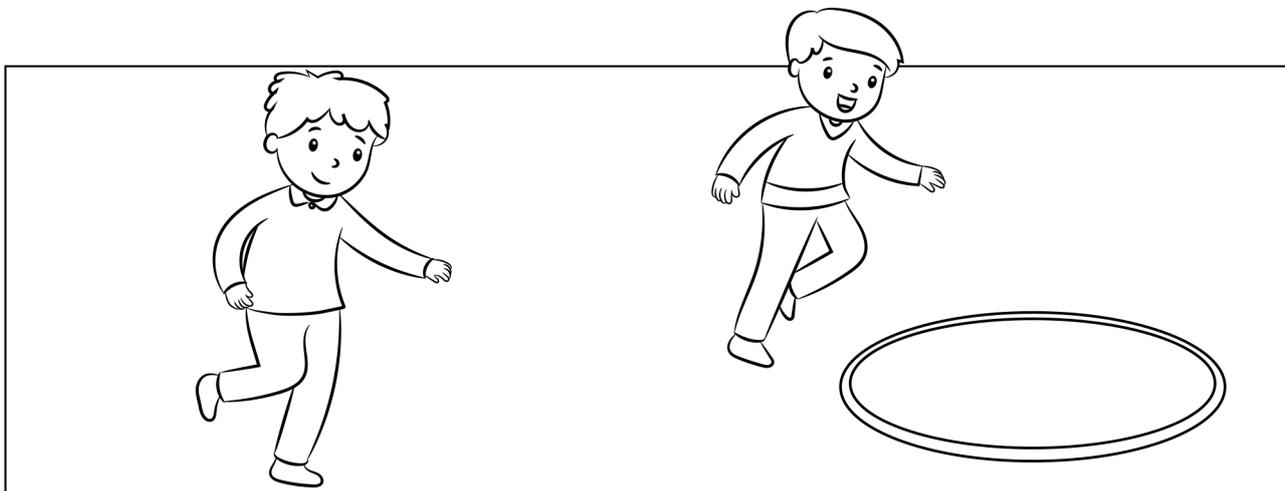
All'interno del gruppo classe si individuerà un bambino.

Al suono della musica tutti i bambini corrono liberamente all'interno dello spazio di gioco; nel frattempo il bambino deve correre e toccare il braccio destro (o sinistro) dei compagni.



TUTTI ALLO STAGNO

I bambini si dispongono sulla linea di partenza. Al via dell'insegnante i bambini, saltellando prima a piedi uniti, poi con il piede destro e in seguito con il sinistro, devono raggiungere lo stagno (un cerchio) e saltarvi dentro a piedi uniti.



FILASTROCCHHE E GIOCHI PER CONSOLIDARE LA CONOSCENZA DELLO SCHEMA CORPOREO

Il mio corpo

I bambini ascoltano e mimano la filastrocca.

Tocco la testa per ragionare,
non stringo il collo per respirare.

La spalla e il braccio faccio girare,
uso la mano per afferrare.

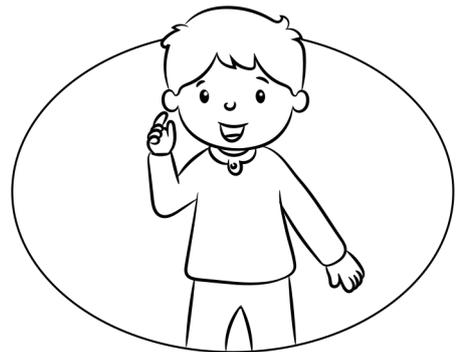
Piego il gomito, piego il ginocchio,
dritto sta il tronco come Pinocchio.

La gamba e il piede, che stanno in basso,
mi fanno correre e andare a spasso.

Da internet

Io e il corpo

In coppia. Il primo bambino indica prima su se stesso le parti del corpo e poi nomina quelle del compagno. Poi vengono scambiati i ruoli.



Indovina: cos'è?

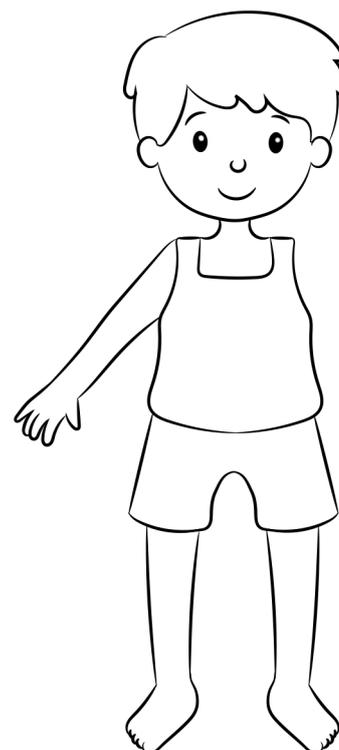
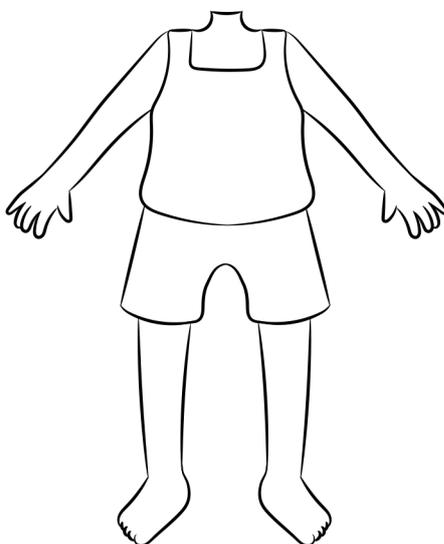
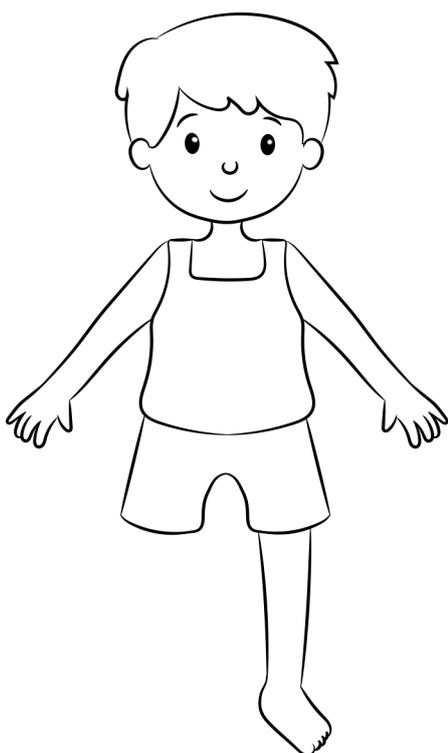
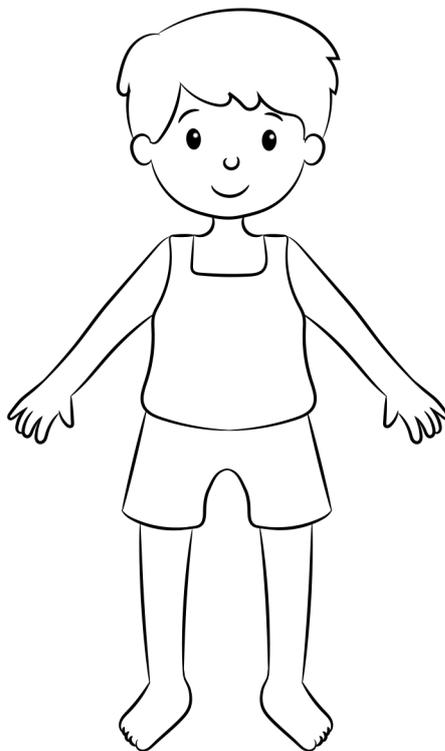
A turno ogni bambino, con gli occhi bendati, infila le mani in uno scatolone dove precedentemente l'insegnante ha sistemato degli oggetti.

Ne afferra uno e prima di tirarlo fuori ne descrive le caratteristiche: liscio, ruvido, morbido, duro, leggero, lungo, corto, freddo, caldo...



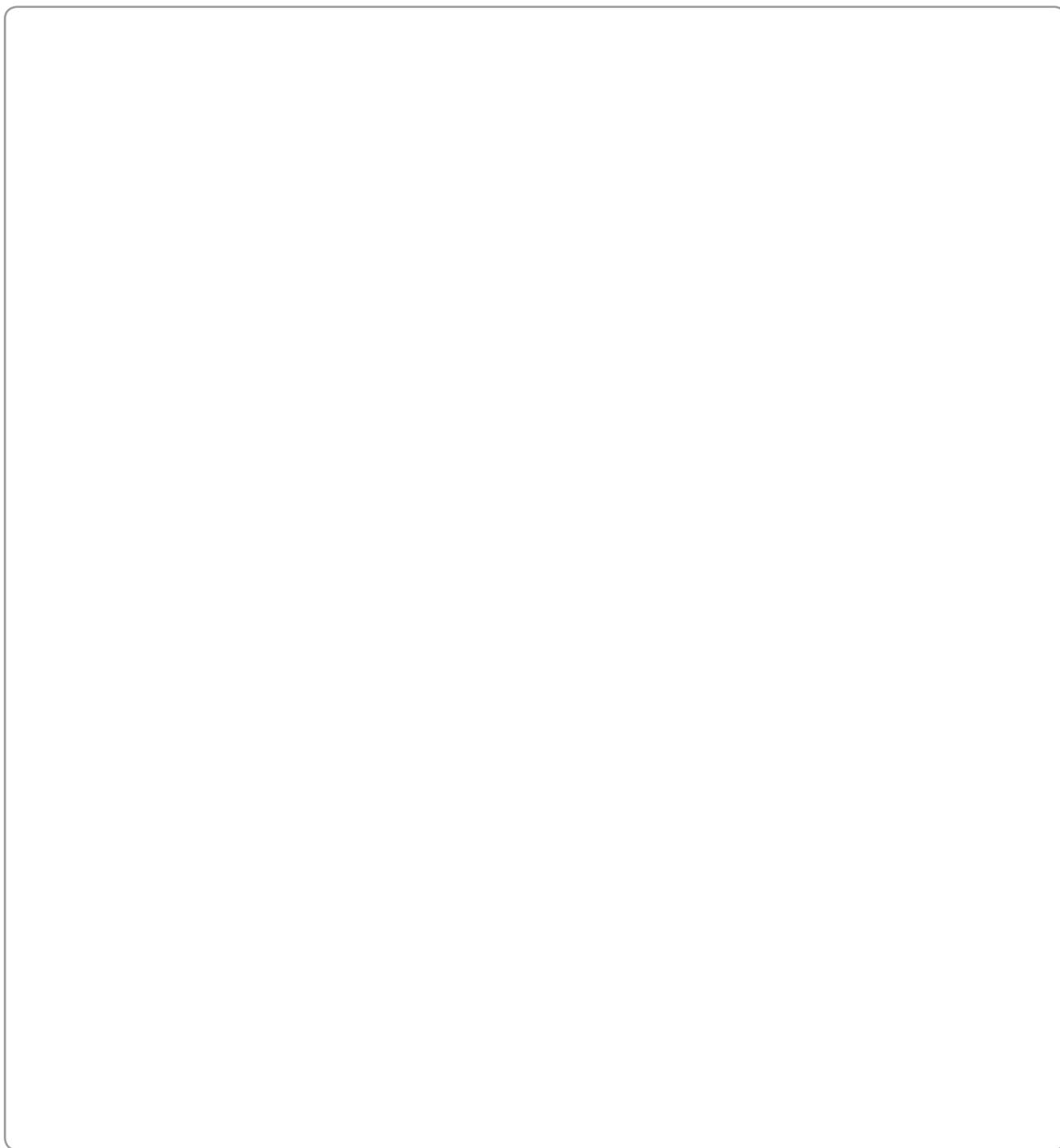
CHE COSA MANCA?

➔ OSSERVA PRIMA LA FIGURA E POI COMPLETA I DISEGNI CON LE PARTI CHE MANCANO.



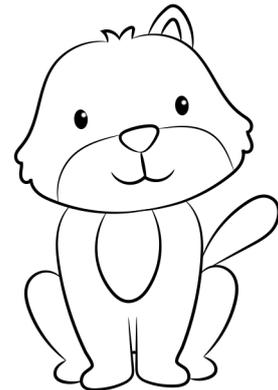
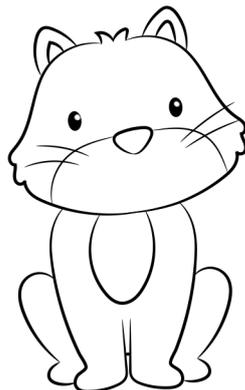
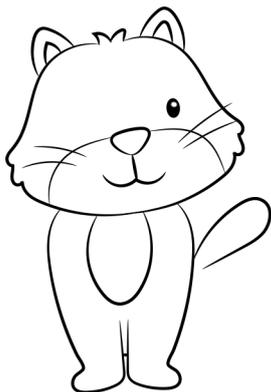
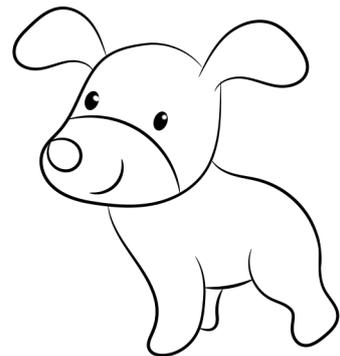
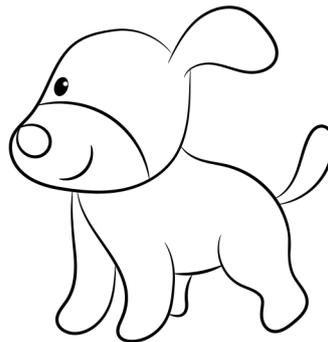
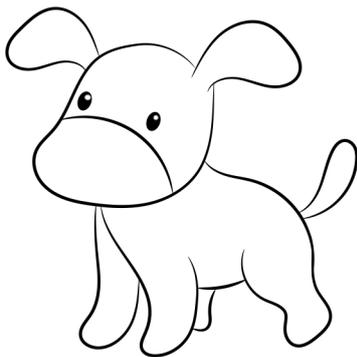
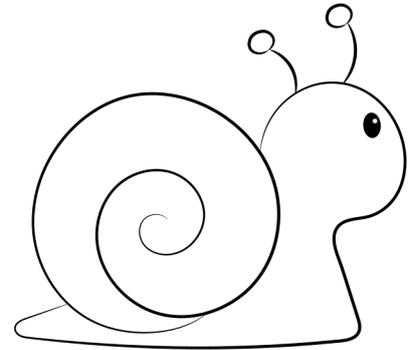
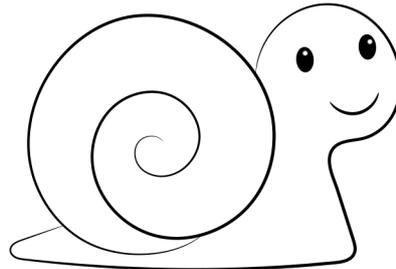
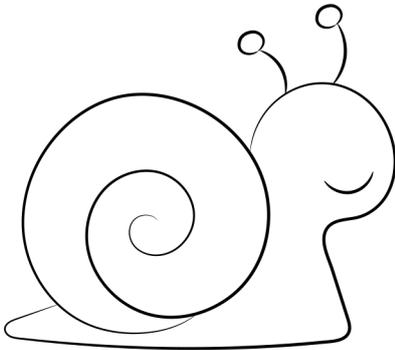
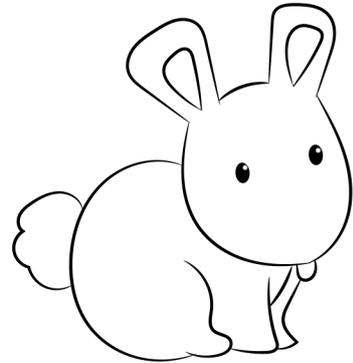
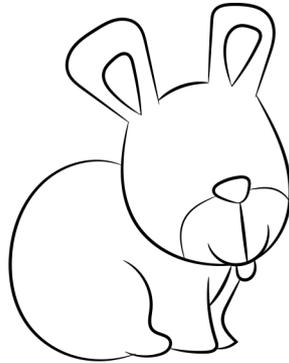
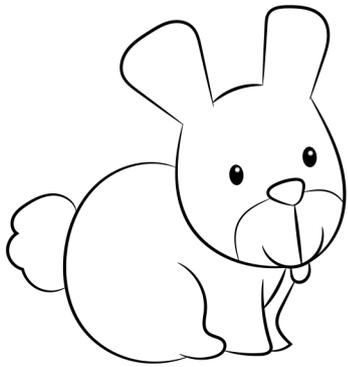
QUESTO SONO IO

➔ DISEGNATI NEL RIQUADRO. POI SCRIVI IL TUO NOME.



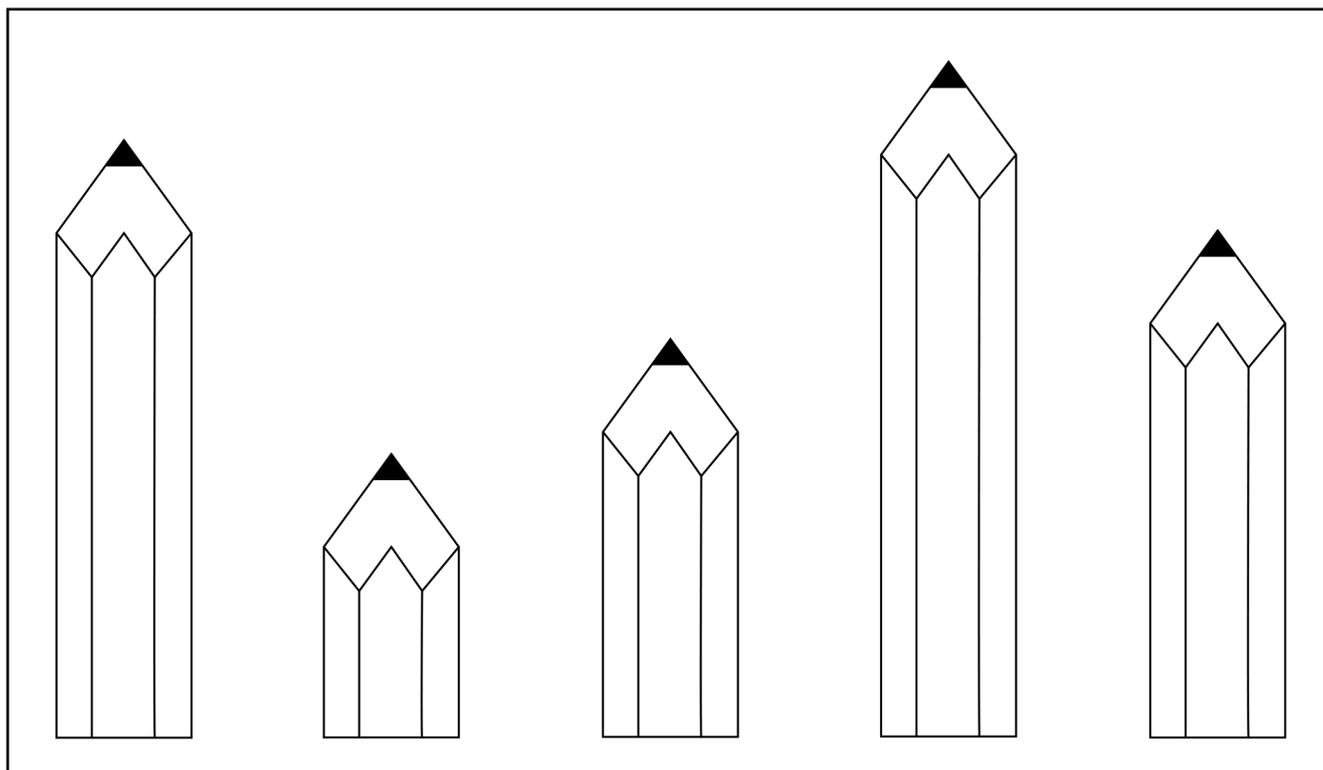
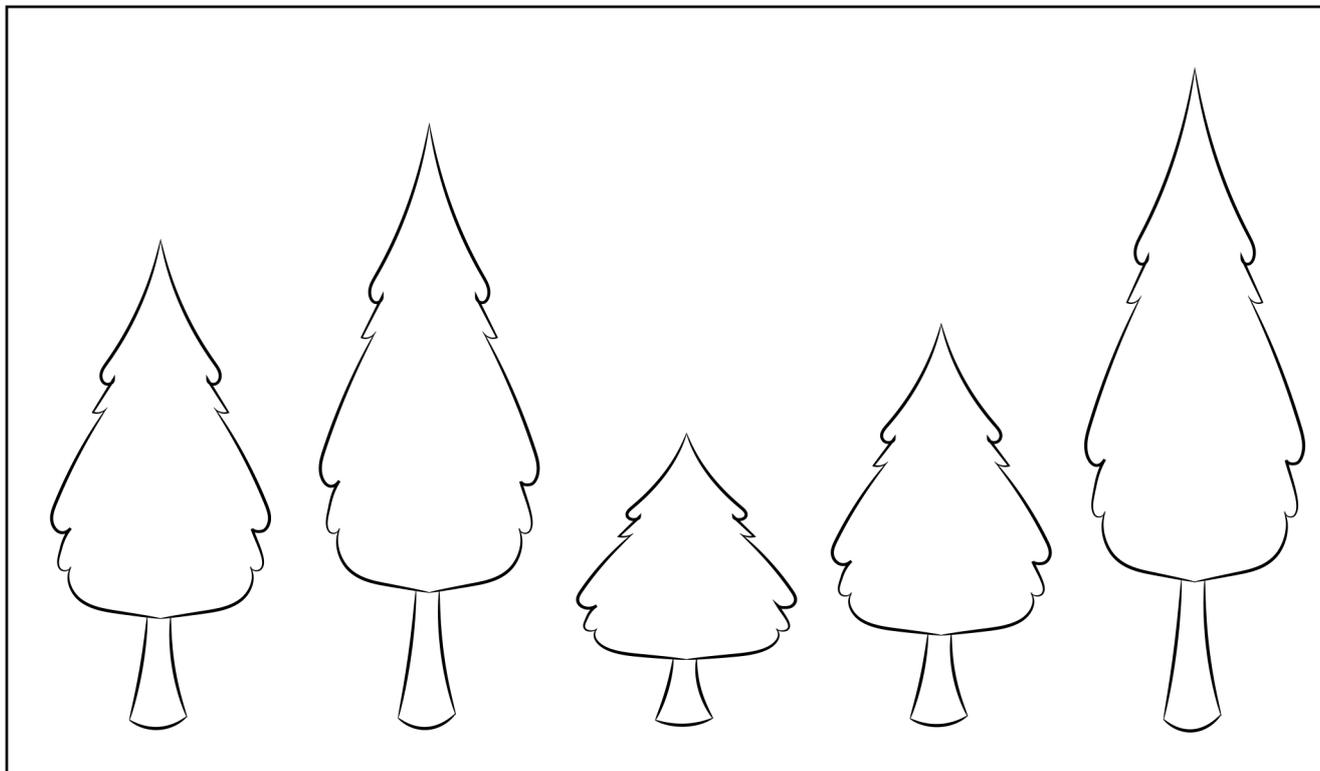
QUI MANCA QUALCOSA

➔ DISEGNA LE PARTI MANCANTI E COLORA GLI ANIMALI.



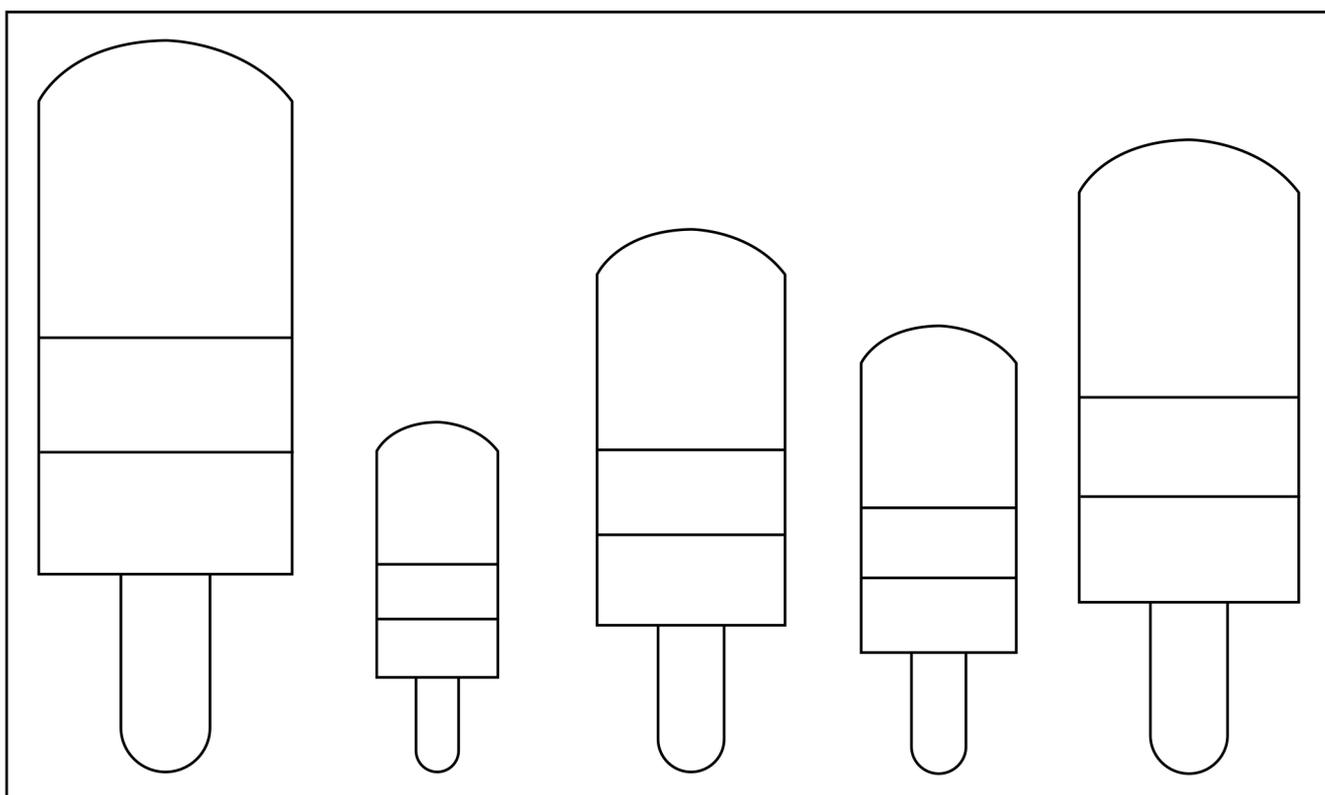
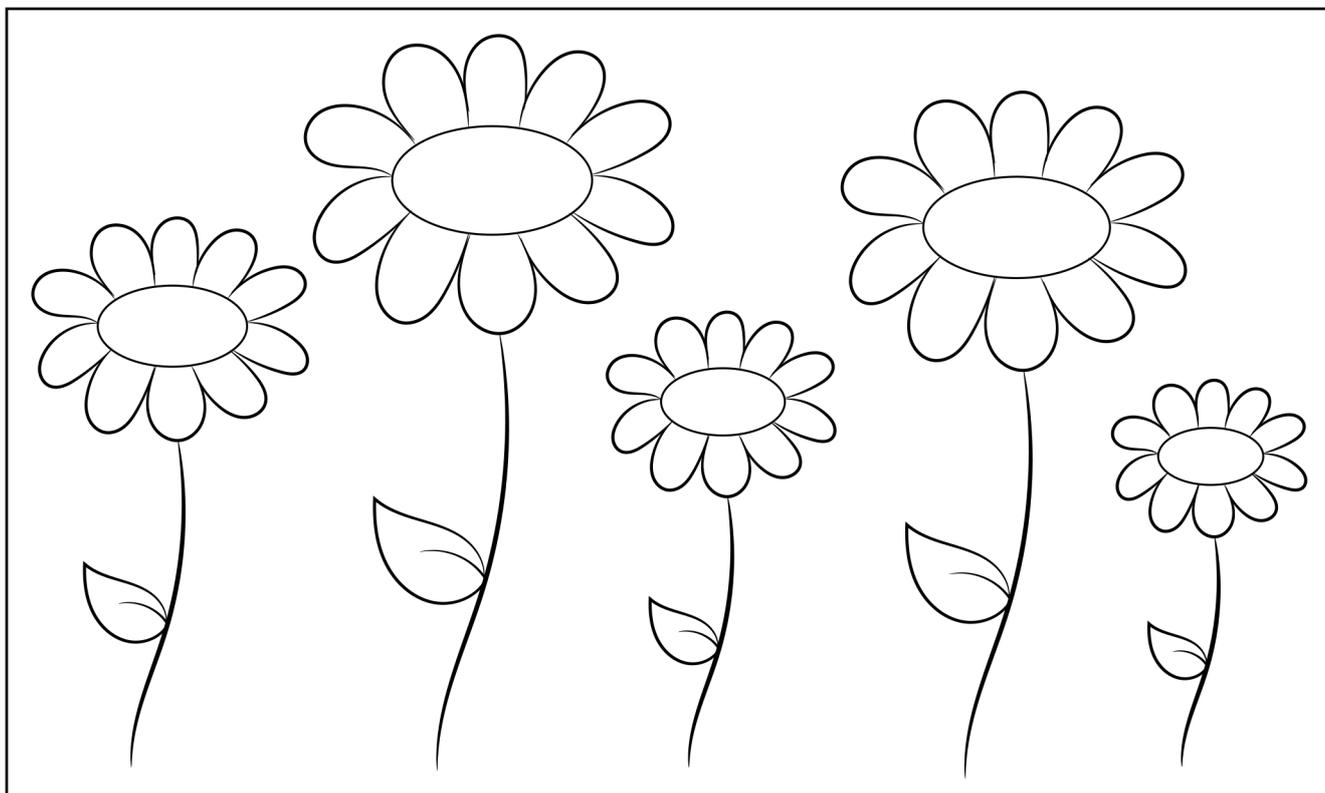
IL PIÙ PICCOLO

➔ CONFRONTA GLI ELEMENTI E COLORA IL PIÙ PICCOLO.



IL PIÙ GRANDE

➔ CONFRONTA GLI ELEMENTI E COLORA IL PIÙ GRANDE.



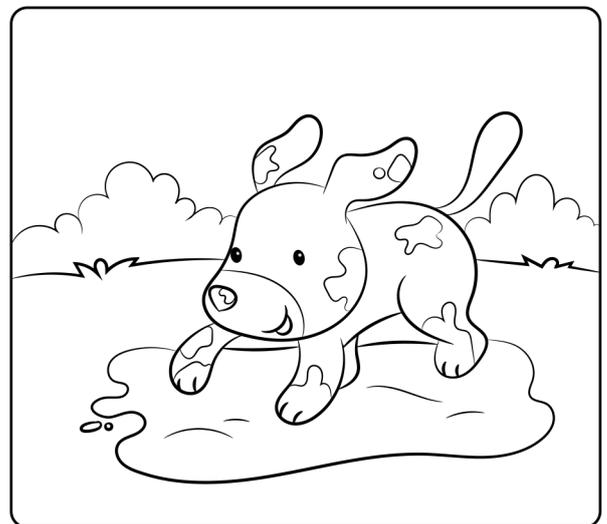
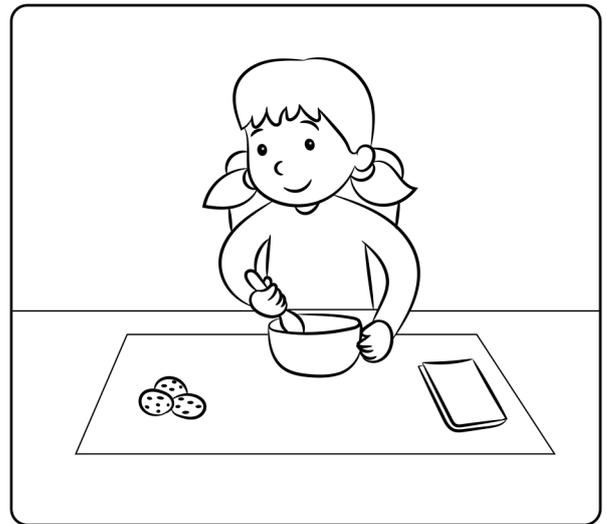
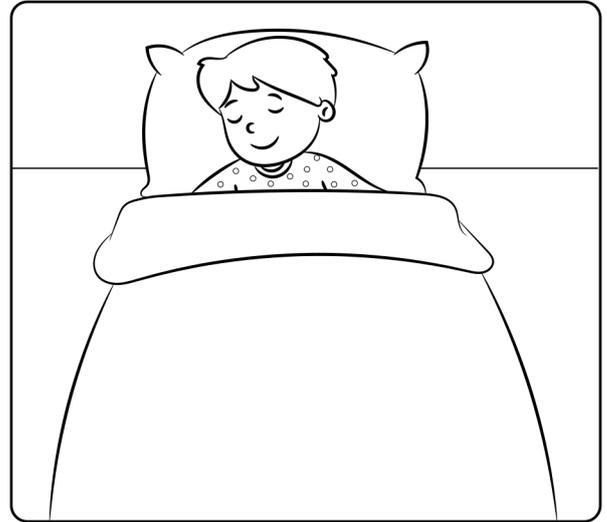
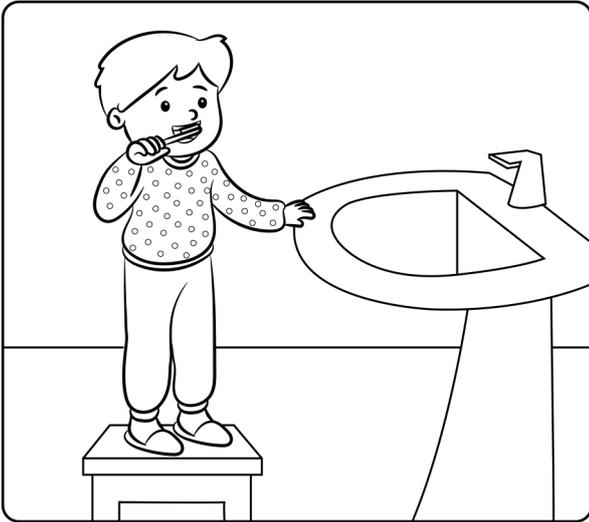
LE DIFFERENZE

➔ OSSERVA BENE LE DUE IMMAGINI E CERCHIA LE CINQUE DIFFERENZE NELLA SECONDA IMMAGINE.



PRIMA O DOPO?

➔ COLORA L'IMMAGINE CHE VIENE DOPO.



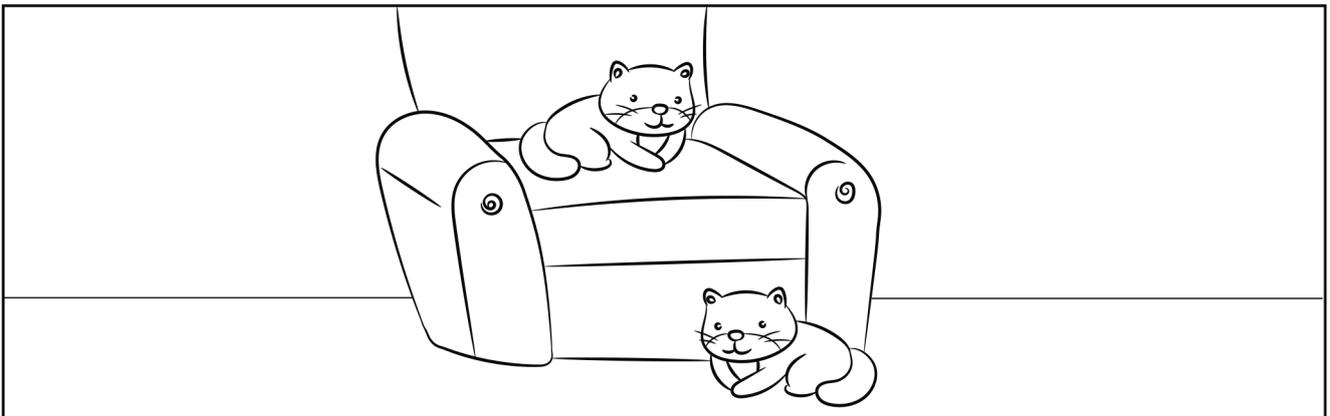
DOVE SONO?

➔ ASCOLTA IL COMANDO E COLORA:

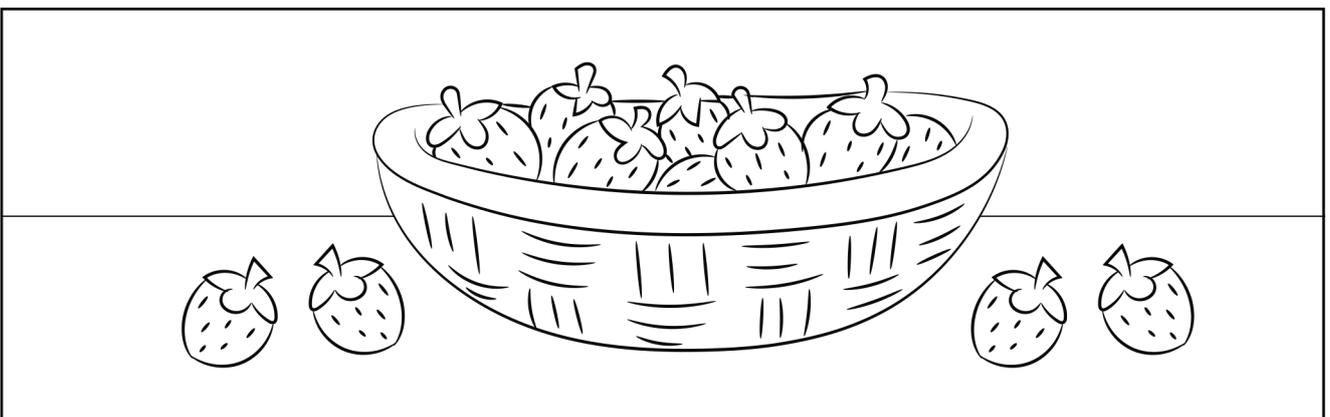
L'UCCELLINO SOPRA L'ALBERO.



IL GATTINO DAVANTI ALLA POLTRONA.

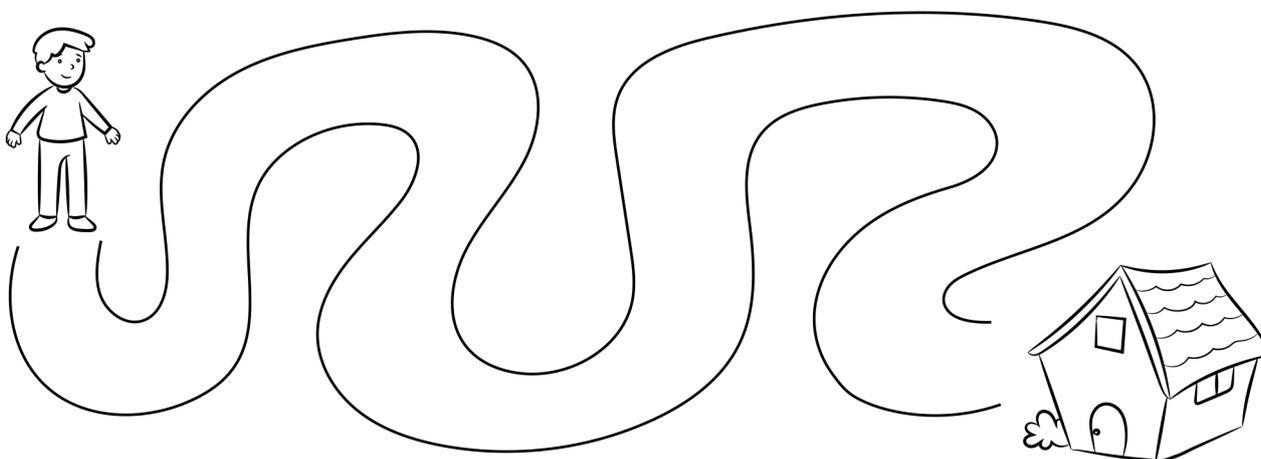


LE FRAGOLE DENTRO AL CESTINO.

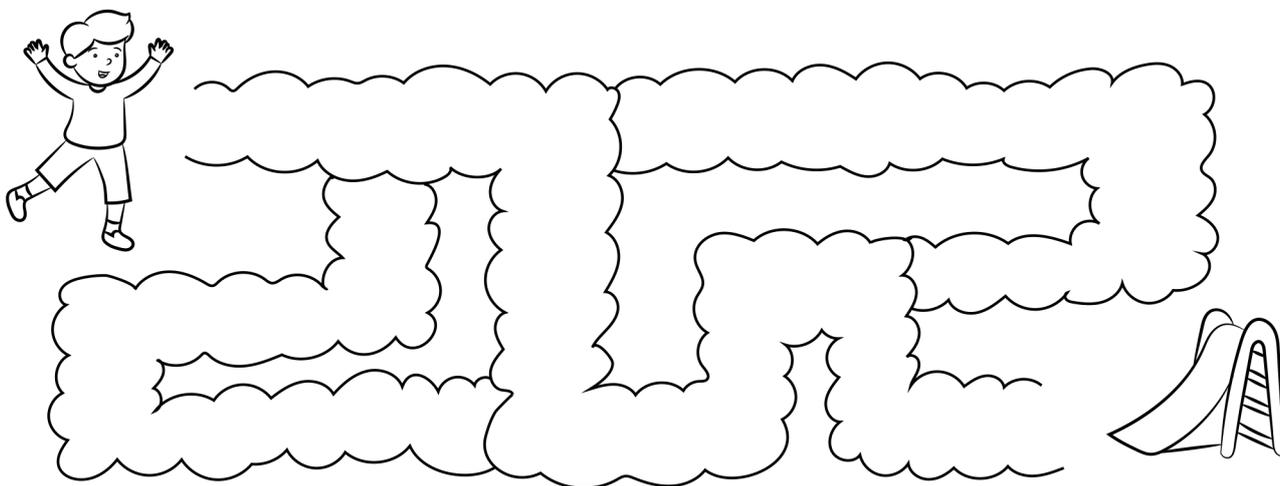
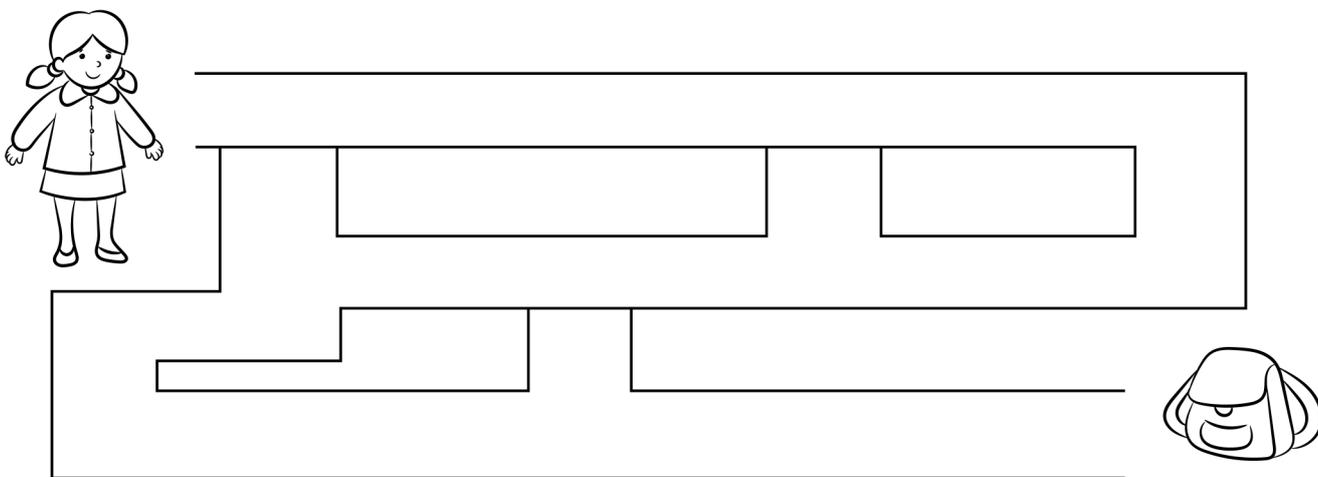


I PERCORSI

➔ CON UN COLORE TRACCIA IL PERCORSO CHE MATTEO DEVE COMPIERE PER TORNARE A CASA.

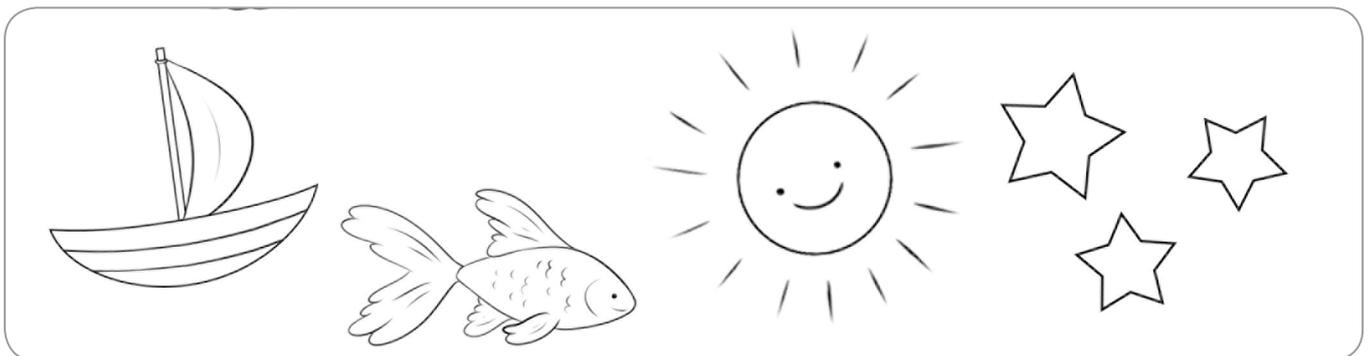
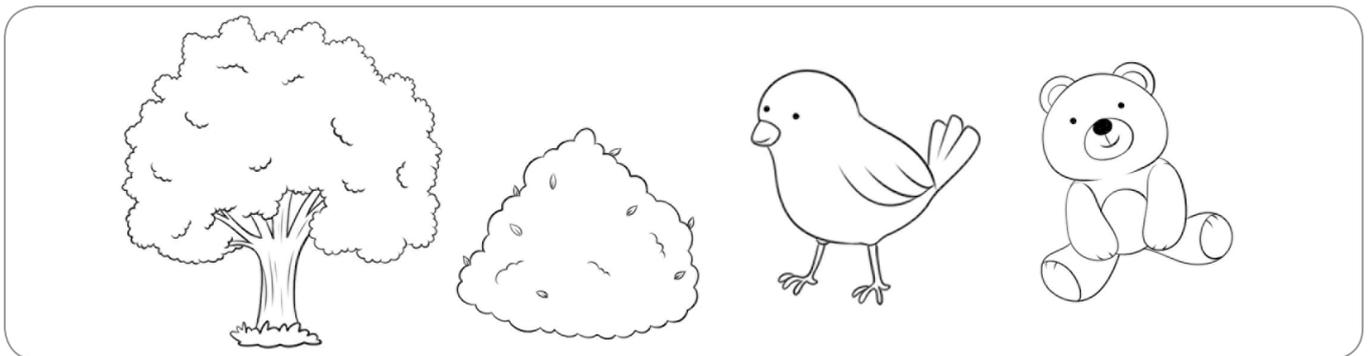
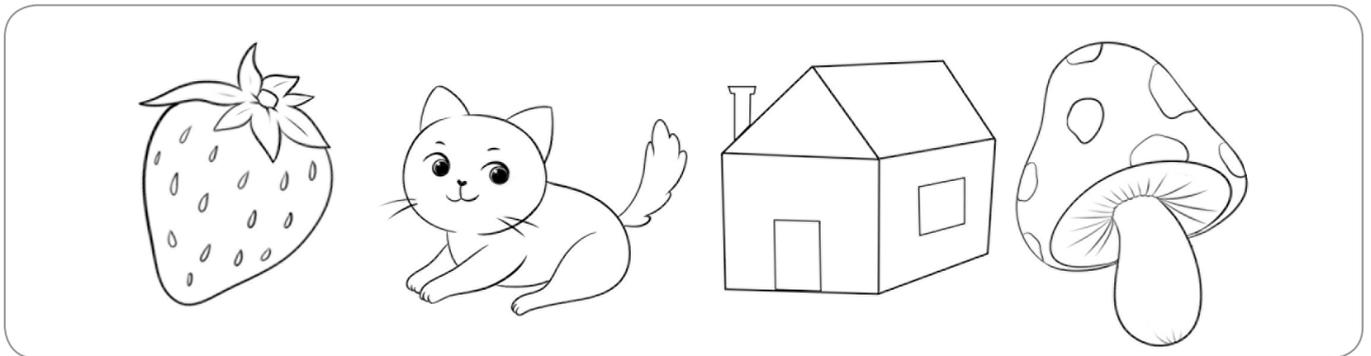


➔ TRACCIA CON UN COLORE LA STRADA PER USCIRE DAI LABIRINTI.



GIOCHI ED ESERCIZI FUNZIONALI ALL'APPRENDIMENTO LINGUISTICO

1. Esercizi-gioco consistenti nella denominazione di figure (l'insegnante mostra ai bambini tessere con immagini di oggetti, animali, ambienti, persone...).
2. Giochi finalizzati alla scioltezza del linguaggio come conte e filastrocche.
3. La definizione di parole più frequentemente usate e familiari ai bambini (esempio: Fazzoletto. Serve per _____); questo esercizio serve a sviluppare il campo semantico di termini facenti parte dell'esperienza linguistica dei bambini.
4. L'intuizione di parole mancanti in semplici frasi pronunciate dall'insegnante (esempio: Il passero _____ nido. Che fa?; Il cuoco _____ torta. Che fa?).
5. Lettura di immagini:



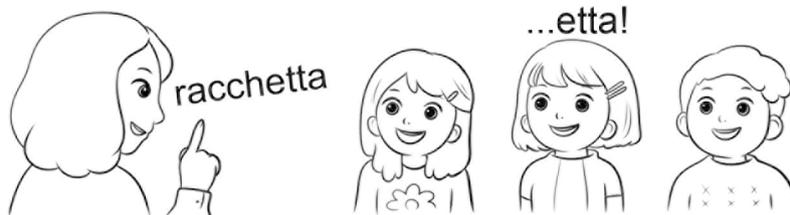
Prendiamo in esame alcuni giochi mirati alle abilità uditive e linguistiche.

IL GIOCO DELL'ECO

L'insegnante pronuncia una parola e i bambini ripetono le ultime lettere.

Esempio:

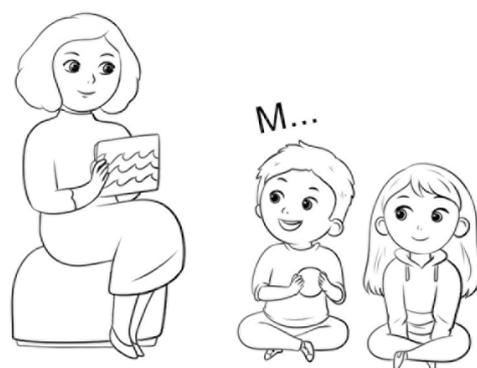
- racchetta ...etta
- zainetto ...etto
- matita ...ita



È ARRIVATO UN BASTIMENTO CARICO DI... PAROLE

L'insegnante mostra ai bambini un disegno che rappresenta il mare, quindi lancia la palla a un bambino che deve trovare una parola che comincia con M.

Poi mostra un disegno che rappresenta una nave, quindi lancia la palla ad un altro bambino che deve trovare una parola che inizia con N e il gioco continua finché non avranno partecipato tutti i bambini.



IL GIOCO DELLE RIME

L'insegnante prepara dei cartoncini con alcune illustrazioni. Dietro scrive due parole, di cui soltanto una fa rima con la parola rappresentata.

Rappresentare:

- palloncino
- casetta
- tulipano

Parole:

- prato - pigiama
- borsetta - cagnolino
- orecchino - aeroplano



INDIVIDUARE PAROLE SENZA SENSO

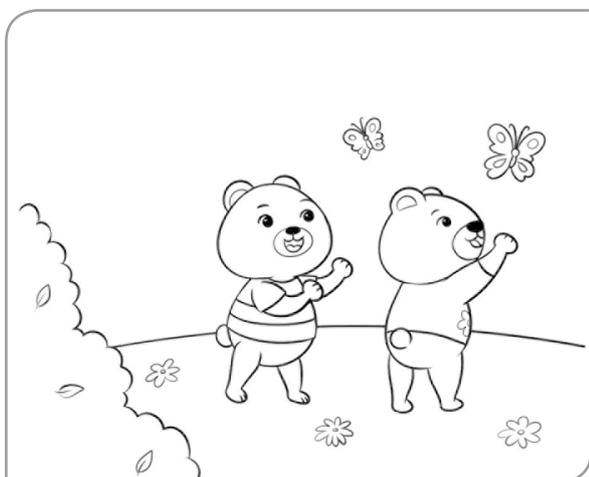
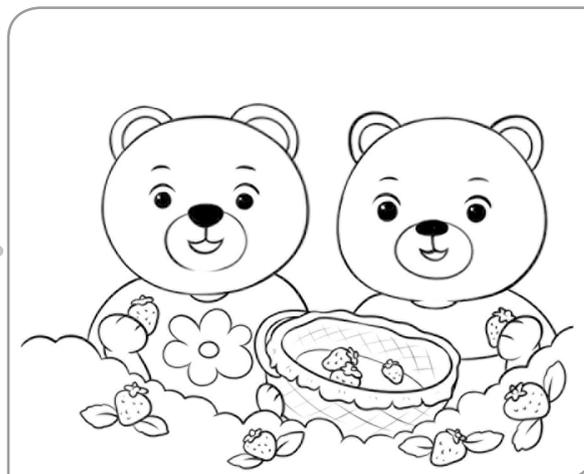
La maestra legge prima parole che hanno senso e poi quelle che non lo hanno. I bambini ascoltano, poi ripetono le parole. Quando pronunciano quelle senza senso si alzano e battono le mani o battono i piedi oppure una parte del corpo, e il gioco diventa più divertente.

Le parole con e senza senso:

- CAVALLO
- ZEBRA
- TENTRIMI
- CASETTA
- ZINFREMO
- STREGHE



LA NARRAZIONE

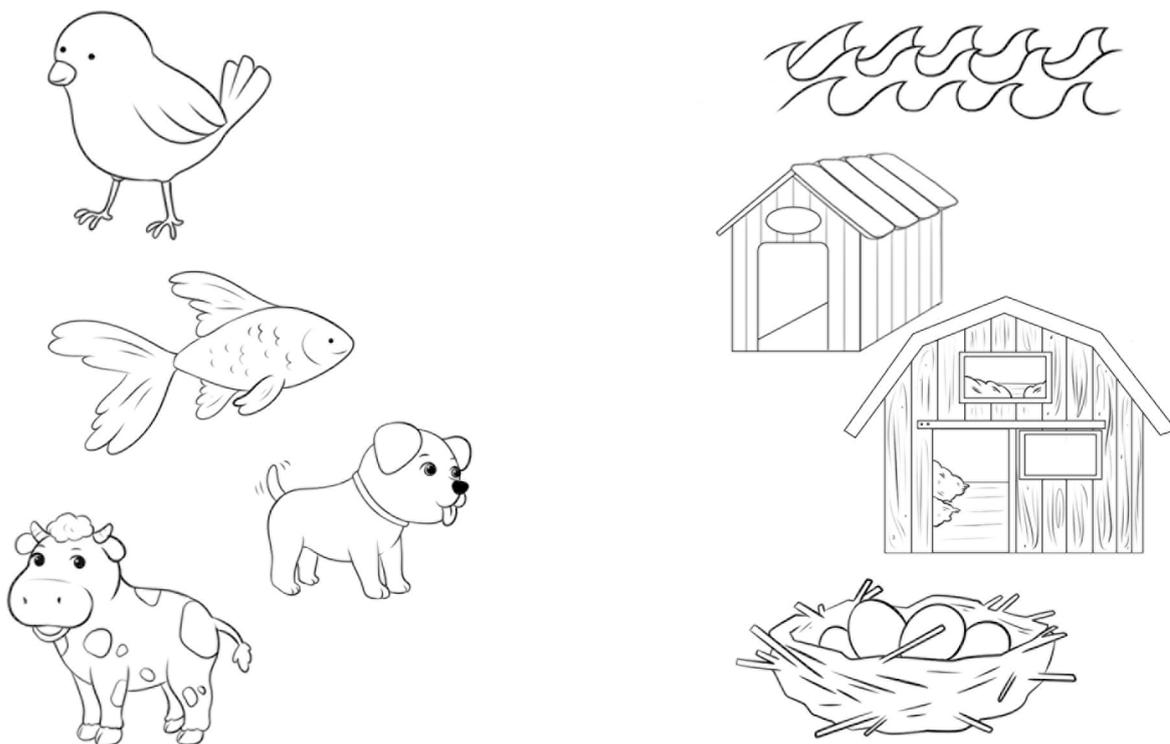


➔ PRIMA OSSERVA LE SCENE POI, CON L'AIUTO DEI COMPAGNI DI CLASSE E DELL'INSEGNANTE, CONCLUDI LA STORIA CON UN DISEGNO E RACCONTALA.

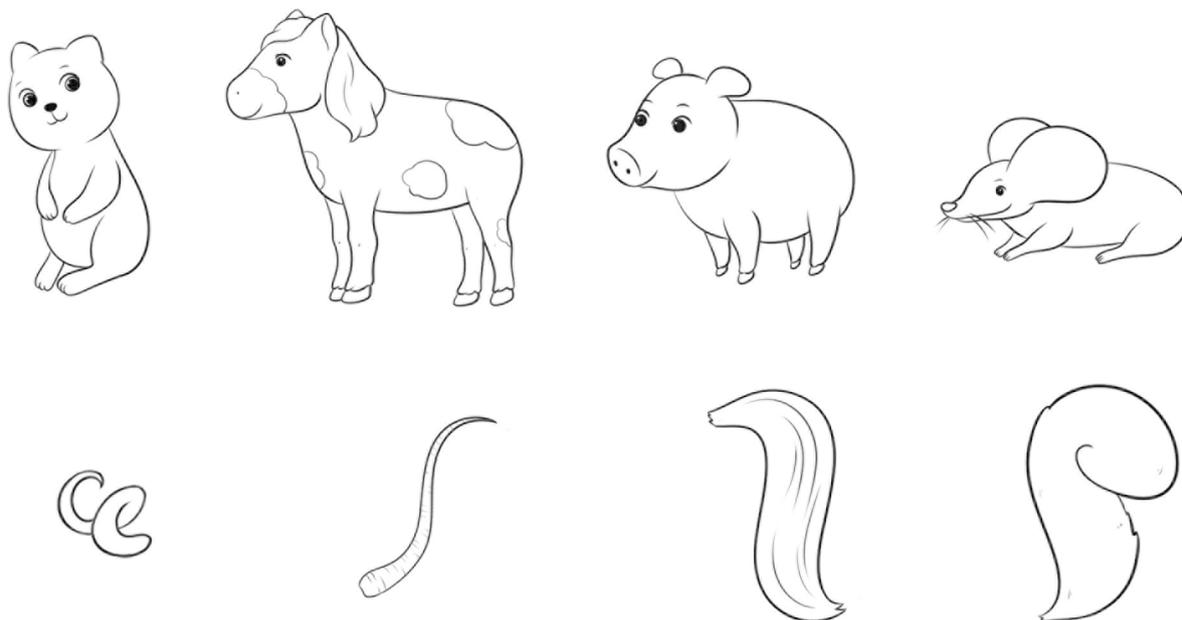
Il racconto orale deve essere basato su storie costituite da sequenze di immagini collocate in successione temporale. Durante il racconto si potranno valutare sia la comprensione delle situazioni rappresentate che la proprietà del linguaggio e la struttura frasale.

Sul piano cognitivo vanno considerate le attività inerenti le operazioni logiche come classificare, ordinare, mettere in relazione...

➔ COLLEGA CON UNA LINEA OGNI ANIMALE ALLA SUA CASA.

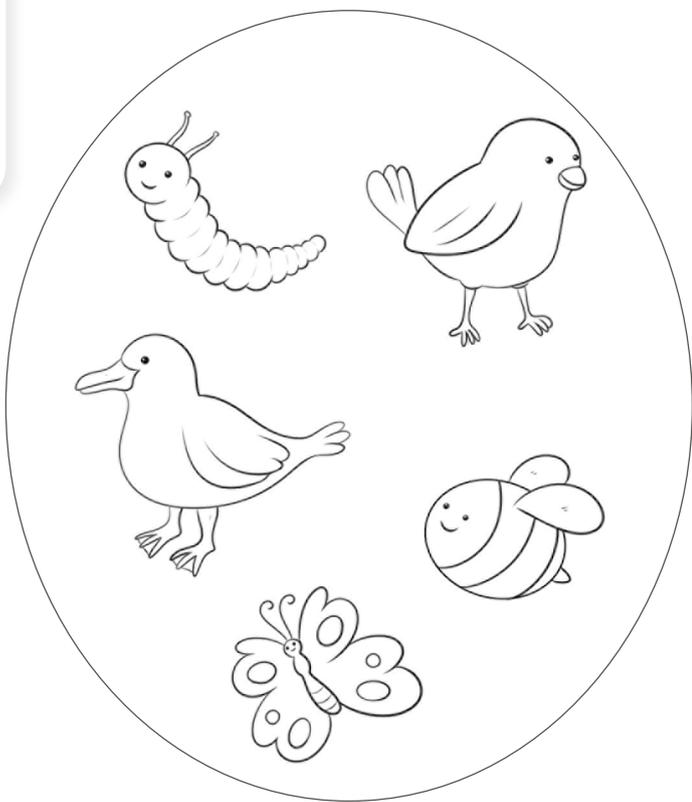


➔ COLLEGA CON UNA LINEA OGNI ANIMALE ALLA SUA CODA.



STANNO BENE INSIEME

➔ CANCELLA L'INTRUSO CON UNA X.



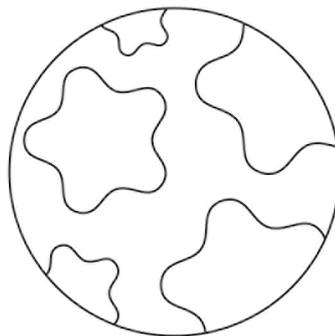
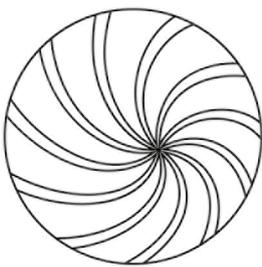
➔ CERCHIA SOLO I VESTITI.



➔ DISEGNA GLI ALBERI DA QUELLO PIÙ ALTO A QUELLO PIÙ BASSO.



➔ DISEGNA LE BIGLIE DA QUELLA PIÙ PICCOLA A QUELLA PIÙ GRANDE.



► GRIGLIA DI VALUTAZIONE

ALUNNO:

PREREQUISITO	sì	parzialmente	no
Ha una chiara percezione di sé, si racconta e si descrive.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conosce lo schema corporeo ed è lateralizzato.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Discrimina la destra e la sinistra.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Partecipa al gioco rispettando le regole.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Riconosce i colori fondamentali.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Possiede la coordinazione oculo-manuale.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Possiede la coordinazione visuo-motoria.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si orienta nello spazio vissuto e grafico.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mostra abilità di ascolto.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mostra abilità linguistiche di base.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Possiede le abilità logiche.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sa ordinare, seriare e mettere in relazione.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Discrimina differenze e somiglianze.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Riconosce e comprende un ritmo grafico.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si orienta nel tempo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Coglie relazioni temporali.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comprende il significato dei quantificatori.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Intuisce il concetto di quantità.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Coglie il concetto di appartenenza ed estraneità.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

► VERIFICHE PER UN ANNO

Brani per la prova di ascolto

PROVA D'INGRESSO - PAG. 9

► LUCA E TOM

Luca ha molti amici. Ma il più importante di tutti è Tom.

Tom è un cane che ama molto i bambini. Luca lo porta sempre con sé.

Oggi Luca è andato con la mamma e con Tom al supermercato a comprare i biscotti.

Luca lega Tom fuori dalla porta di entrata.

Tom però non resiste lontano da Luca: strappa il guinzaglio ed entra nel supermercato.

Mattarelli, *Al supermercato*, B. Mondadori

PROVA INTERMEDIA - PAG. 10

► ZAMPETTA E GIALLINO

Un bel mattino i pulcini Zampetta e Giallino si allontanarono dal pollaio.

– Voglio esplorare quell'orto laggiù – disse Giallino puntando l'aluccia in quella direzione.

– Anch'io! – esclamò Zampetta arruffando le piume.

Appena entrarono nell'orto beccarono le foglie tenere dell'insalata, assaggiarono quelle del basilico e anche quelle del prezzemolo.

Ad un tratto sentirono un gatto miagolare. Giallino e Zampetta, tremando di paura, si abbracciarono e trattennero il respiro. Poi, correndo a perdifiato, raggiunsero il pollaio col cuore in gola, tanto erano spaventati.

PROVA DI USCITA - PAG. 15

► IL GATTO CHE ANDÒ A SCUOLA

Lucio era un grosso gatto grigio. Un mattino, stanco di rimanere solo in casa, decise di andare a scuola con il suo padroncino Marco.

Così, zitto zitto, lo seguì.

Arrivato a scuola entrò nell'aula. Tutti i bambini lo accolsero con gridolini di gioia.

La maestra lo fece accomodare al primo banco.

Lucio osservò tutto e imparò tante cose.

Infine suonò la campanella, i bambini infilarono i giubbotti e uscirono.

Lucio trotterellò accanto a Marco soddisfatto di essere stato finalmente a scuola.

K. Jackson, *365 storie*, Mondadori

IMPARIAMO AD ASCOLTARE

Viviamo in un tempo e in una società in cui “nessuno ascolta più nessuno”, come giustamente già sosteneva alcuni decenni fa il grande e compianto teologo, filosofo, poeta e scrittore David Maria Turolto. Ed erano, i suoi, tempi sicuramente meno sospetti di quelli dei nostri giorni. Pure, già dagli anni Ottanta-Novanta del secolo scorso, i mezzi di comunicazione di massa, e soprattutto televisione, computer e giochi elettronici, avevano cominciato a dare messaggi sempre più veloci e caotici tanto da creare una vera e propria sovrapposizione acustica e rendere sempre più adulti e bambini refrattari all’ascolto. Oggi si parla ormai di “inquinamento acustico” che non ci permette non tanto di “sentire” quanto di “ascoltare”. La differenza è sostanziale. Dario Voltolini fa una doverosa distinzione: “altro è sentire, altro ascoltare. Sentiamo senza sforzo, inconsapevolmente, inavvertitamente. Ascoltare, invece, significa fare attenzione a quanto raggiunge il nostro orecchio. Saperlo percepire e poi scoprire nella sua dissonanza, nella sua armonia. Nel suo significato più evidente e in quello più profondo. Per scoprirvi la bellezza. La calofonia (suono armonioso) o la cacofonia (suono dissonante). Così anche per le parole: l’autenticità (naturalità) e l’artificio (costruzione)”.



Per imparare a scrivere occorre saper ascoltare. Anche per imparare a parlare occorre saper ascoltare. E imparare a leggere. Quanto importanti sono il ritmo, le pause, l’intonazione.

“L’efficacia della comunicazione si misura dall’indice di ascolto registrato da colui che parla”. Ma saper parlare, oltre ad essere un dono, è anche un’arte che si conquista esercitandosi ad ascoltare gli altri per cogliere la seduttività della voce, dell’inflessione, della chiarezza, l’originalità, l’eleganza dell’esposizione, la profondità o la lievità, l’ironia, la drammaticità o l’allegria, la semplicità della forma e del contenuto.

Ecco perché *“L’ascolto è uno strumento conoscitivo di grande importanza, esso consente di essere aperti nei confronti del mondo e del prossimo. Un ascolto con la piena fioritura dei sensi, un ascolto non opacizzato, non deprivato è il presupposto di ogni vero dialogo, di ogni comunicazione piena”* (Massimo Baldini).

Ascoltare, del resto, è molto importante, soprattutto per cogliere non tanto l’armonia di un rumore, di un suono o delle parole, quanto la dissonanza. È il contrasto che ci sorprende e intensifica la capacità dei nostri sensi a “cogliere”.

Come affermato da Dario Voltolini, chi impara ad ascoltare si apre al *tu* e al *noi*, superando il proprio egocentrismo, solipsismo e narcisismo. Impara a conoscere sé stesso, conoscendo e riconoscendo l’altro. Con umiltà e discernimento.

Ma, prima di ogni discernimento oppure di una qualsiasi operazione in tal senso, è necessario fare silenzio, coltivare il silenzio, vivere profondamente il silenzio.

“Il silenzio come momento aurorale dell’ascolto” (Massimo Baldini). Solo dopo è possibile cogliere l’armonia o la dissonanza: di rumori, suoni, musica, parole.

“Il nostro è un tempo senza silenzio, senza armonie, è un tempo colmo di convulso fragore... La chiacchiera è la sola parola possibile in tempi in cui il silenzio è morto e regna sovrano il

rumore... A ben guardare, la chiacchiera è la parola di tutti coloro che vogliono solo parlare e mai ascoltare, è la parola superflua, inefficace" (ancora Baldini).

Il filosofo e scrittore Michele Federico Sciacca scrive: *"Chi chiacchiera non si preoccupa di comunicare, ma solo d'infilar parole che non dicono niente. Non persuade, né convince; stanca e infastidisce. Non lo ascoltiamo, né, in fondo, a lui interessa l'essere ascoltato"*.

Ascolto e silenzio, dunque, devono procedere insieme. Entrambi si fanno inavvertitamente silenzio e ascolto interiori. Molti educatori dell'infanzia (Maria Montessori, le sorelle Agazzi, Maria Boschetti Alberti e altri) parlano di ordine esteriore per fare ordine interiore non soltanto attraverso le cose, ma anche i comportamenti e le parole.

Ignazio Silone afferma che: *"Il silenzio interno significa che ogni cosa è al suo posto, ogni cosa è in ascolto"*. E Alfred de Musset sostiene che: "La bocca custodisce il silenzio per ascoltare il cuore che parla".

Ma occorre fare attenzione perché a volte il silenzio può essere la morte dell'ascolto. Si tratta del silenzio cupo e ostile, di isolamento e di rifiuto. La parola, invece, occorre saperla usare, a seconda dei casi, con dovizia o parsimonia. Può essere un'arma micidiale o una carezza. L'ascolto favorisce e facilita il suo potere in senso positivo o negativo.

La mente, infatti, può essere una "spugna". Come hanno sempre affermato psicologi e pedagogisti. Soprattutto durante tutte le fasi dell'infanzia e, quindi, dalla nascita fino alla pubertà. Occorre, pertanto, tenerne conto ed esercitarla, dapprima attraverso il dialogo continuo genitore-bambino e, poi, attraverso i giochi per tutto il periodo dell'età prescolare e scolare.

Fondamentale è sollecitare l'ascolto "attivo", ossia quell'essere insieme con le parole, che accendono la mente di mille curiosità e riscaldano il cuore con tante emozioni condivise, dapprima in famiglia e poi nella scuola.

Le molteplici modalità perché ciò si realizzi sono indispensabili per creare un'atmosfera di reciprocità e complicità a casa come a scuola. Le più importanti sono legate a tutti i "mezzi extra verbali" (tono della voce, espressioni del volto, la gestualità, i movimenti del corpo, i farsi accoglienti con un sorriso, un andare incontro, un abbraccio).

Tutti i giochi sono alla base di queste modalità di integrazione ed inclusione, che partono appunto dal creare le giuste opportunità dell'ascolto attivo. A cominciare dal silenzio che dà il giusto valore alle parole.

Anche la lettura espressiva e animata diventa un ottimo veicolo di comunicazione tra adulti e bambini, sollecitandoli a leggere e a scrivere, impadronendosi pian piano dei segni grafici e sonori e del significato delle parole.

Oggi più che mai c'è bisogno di ritornare alla comunicazione, fatta di corporeità, di narrazione e di ascolto reale, come accadeva un tempo, in maniera naturale e spontanea con mezzi nuovi e modalità antiche.

I docenti sono chiamati, pertanto, a educare i bambini all'ascolto attivando competenze emotive e relazionali che favoriscano la loro piena partecipazione.

I bambini non vivranno l'ascolto come un obbligo ma come un momento di piacere. Vengono proposte alcune tecniche che partono dal gioco e poi dalla narrazione di storie lette dall'insegnante per permettere a ciascun alunno di:

- comprendere quello che si racconta;
- fare ipotesi sullo sviluppo della storia;
- provare emozioni;
- immedesimarsi nei personaggi della storia;
- assumere un atteggiamento di partecipazione interagendo continuamente con il testo;
- manipolare collettivamente le storie con la mediazione dell'insegnante.

Angela De Leo

IMPARIAMO AD ASCOLTARE GIOCANDO

Questi giochi sono utili per sviluppare nei bambini l'attenzione e la memoria.

► COLORI BALLERINI

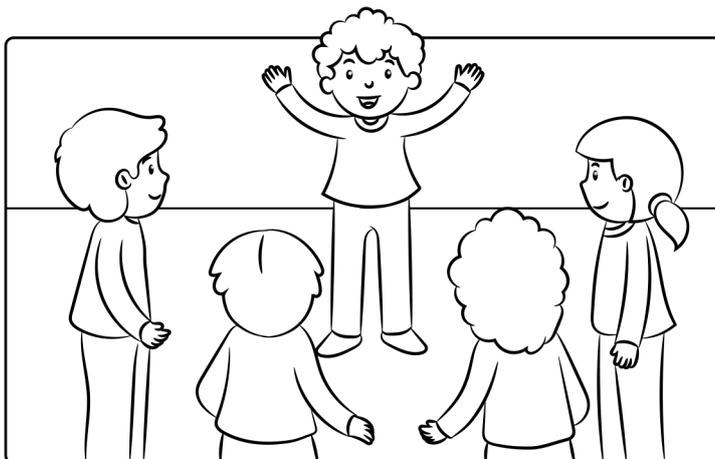
L'insegnante decide le regole del gioco che si ripetono per i partecipanti di ciascun cerchio.

PARTECIPANTI	COLORE	MOVIMENTO
1° bambino	rosso	fare un inchino e una smorfia
2° bambino	giallo	battere le mani e fare un saltello
3° bambino	blu	portare le braccia in alto e in fuori
4° bambino	arancione	fare un saltello e toccarsi le orecchie
5° bambino	verde	fare un saltello e toccarsi il naso

Dividere i bambini in gruppi di 5 e disporli in cerchio. I gruppi si alterneranno tenendo presenti le regole stabilite in tabella.

Ogni bambino deve dire il nome di un colore accompagnato da movimenti.

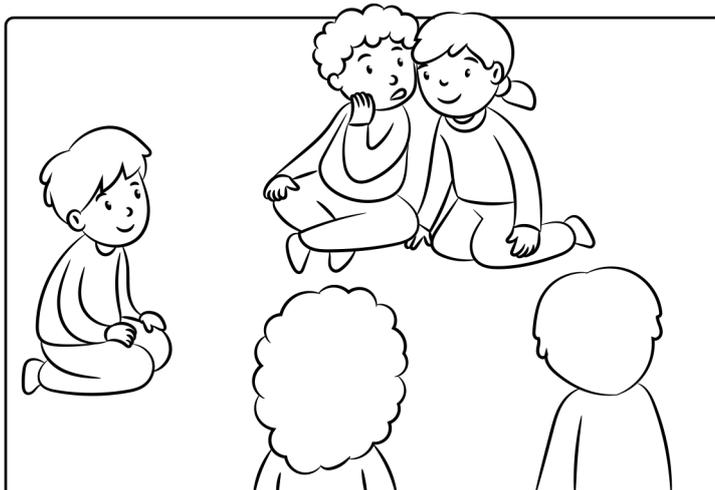
Il compagno che gli sta vicino deve dire il nome di un altro colore, fare i movimenti e ripetere il nome del colore e i gesti del compagno che lo ha preceduto, e così via, fino a coinvolgere i cinque partecipanti di ogni cerchio.



► IL TELEFONO SENZA FILI

I bambini, seduti in cerchio, dicono una sola volta e a bassa voce una frase all'amico che gli è seduto accanto. La frase passa da orecchio a orecchio fino a ritornare al primo bambino, che la ripeterà a voce alta.

Tutti i giocatori infine scopriranno se la frase pronunciata era corretta.



► LA STORIA? VE LA RACCONTO ANCH'IO

I bambini ascoltano una piccola storia letta dall'insegnante. Un bambino poi la racconta a due suoi amici che nel frattempo sono rimasti fuori dalla classe.

Gli stessi racconteranno subito dopo la storia ai compagni di classe che ne verificheranno il contenuto.

I RANOCCHI IMPERTINENTI

– È tempo di dormire! – disse la mamma. – Venite, presto! Faremo un lungo sonno sotto il fango profondo e tiepido, sino alla prossima primavera.

– No, – dissero i giovani ranocchi – il tempo è bello e fa ancora caldo: è presto per dormire. Vogliamo restare al sole. C'è ancora tempo!

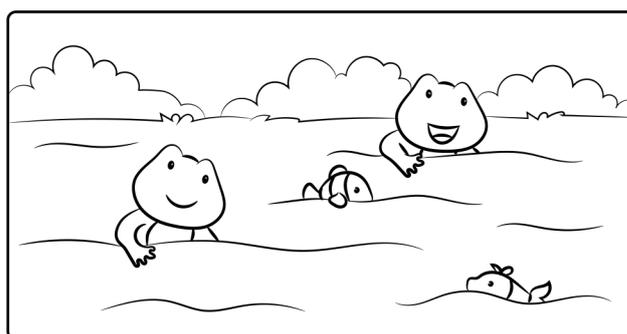
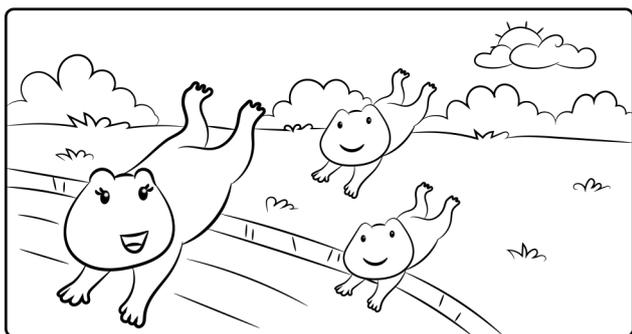
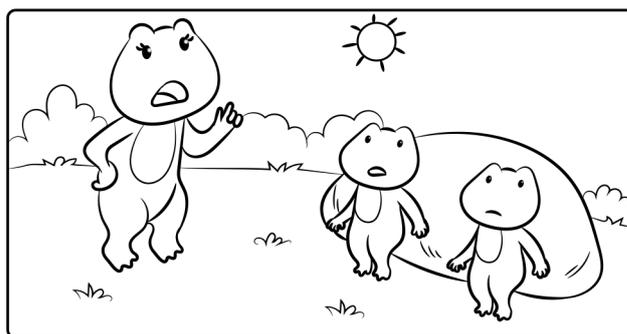
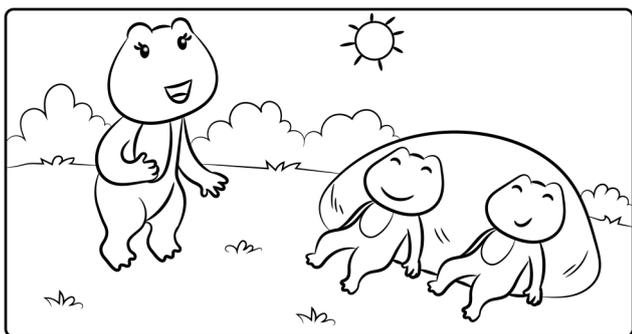
– Assolutamente no! – gridò la mamma.

– Groà, groà – risposero i ranocchi, capricciosi e ostinati... ma una nuvola oscurò il sole. I sei ranocchi rabbrivirono e... tuf... ciac... sc... scomparvero nell'acqua, dietro alla mamma.

Kathryn Jackson

Prima di leggere il racconto l'insegnante mostra solo la prima scena e chiede ai bambini, per incuriosirli, di che cosa potrebbe parlare la storia.

Poi la legge e mostra ai piccoli quattro scene di cui una estranea al racconto. Subito dopo chiede loro di indicare la scena intrusa, di colorare le scene e di raccontare la storia.



IL GATTO E LA TOPOLINA

In un libro illustrato un gattino giallo e blu si annoiava. Sulla pagina di fronte c'era una topolina verde con due lunghi baffi neri.

Sentendo il gattino piangere, non seppe resistere e d'un balzo lo raggiunse sull'altra pagina. Ma vedendo quella topolina verde, il gattino si prese un gran spavento. Mettendosi in guardia e rizzando il pelo della schiena chiese:

– Come ti chiami?

– Mi chiamo Sorcetta e sono venuta per giocare con te! – rispose la topolina verde lisciandosi i baffi.

Rassicurato, il gattino si leccò una zampa e disse: – Io, invece, mi chiamo Micio.

Il gattino e la topolina divennero in fretta dei buoni amici. Giocavano al "Mondo", a "Rialzo" e agli indovinelli.

E nel grande libro illustrato non si sentì più il gattino piangere; ormai non era più solo.

Storie brevi, filastrocche e indovinelli, Lito Editrice

L'insegnante, dopo aver letto la prima sequenza del racconto, si rivolge ai bambini e chiede loro in che modo potrebbe continuare la storia.

L'insegnante scrive su un foglio le varie ipotesi e completa la lettura.

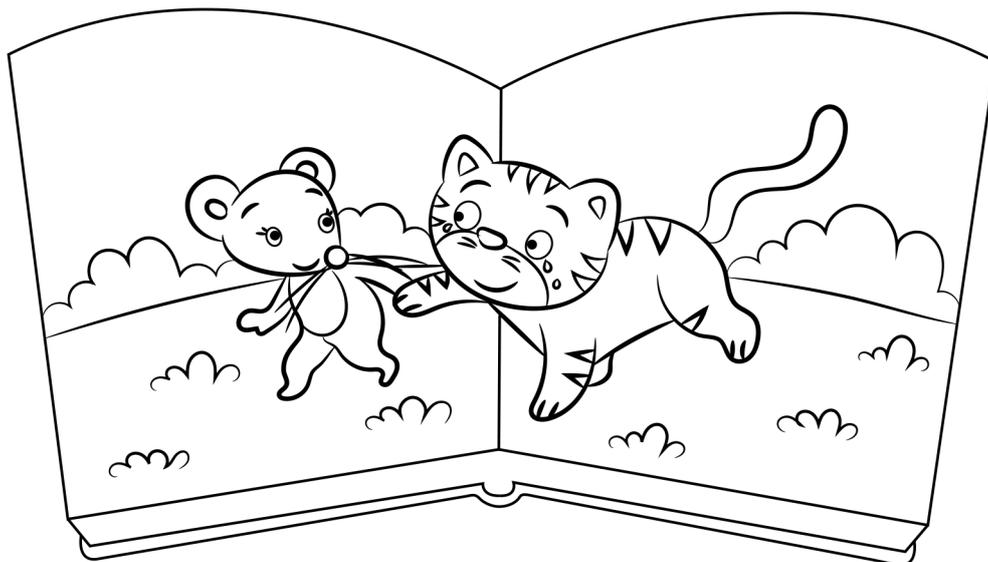
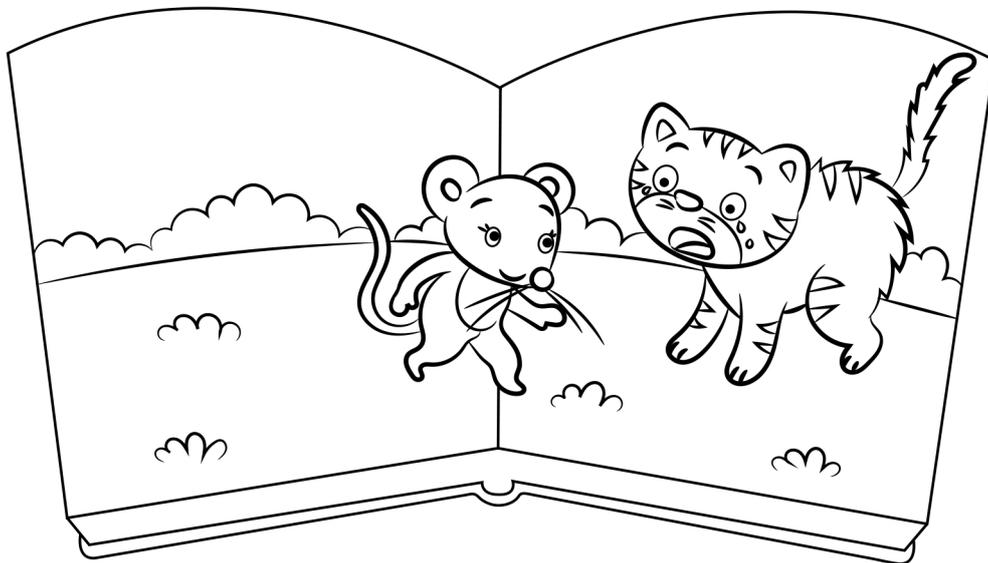
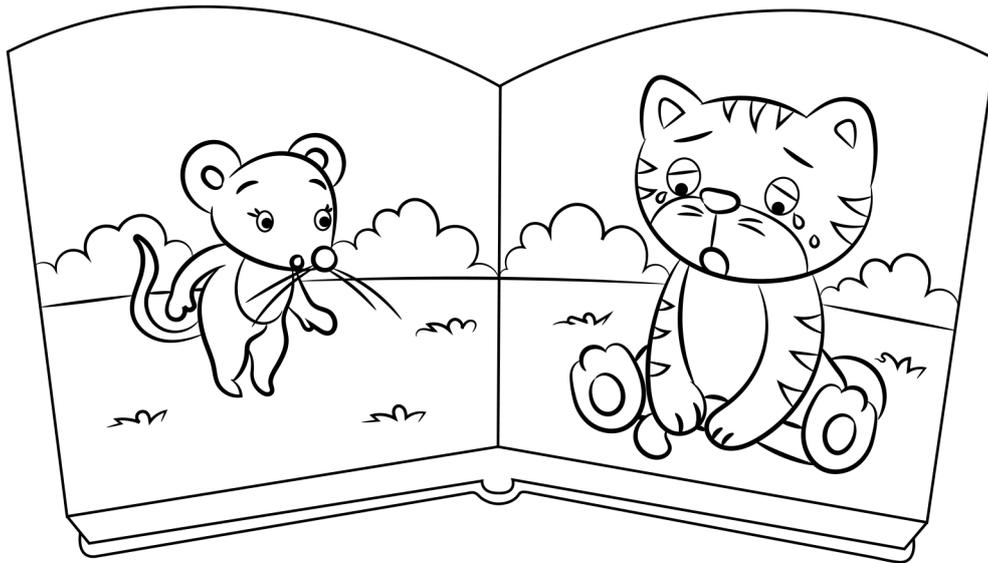
Poi verifica la comprensione del testo attraverso l'esercizio di Vero-Falso nel riquadro in basso.

L'insegnante legge le affermazioni e i bambini rispondono:

- per alzata di mano se ritengono che la frase sia vera;
- astenendosi se ritengono che la frase sia falsa.

- In un libro illustrato un gattino si annoiava.
- Sulla pagina di fronte c'era un altro topo.
- Il gatto, nel vedere la topolina verde, incominciò a ridere.
- Micio e Sorcetta divennero in fretta buoni amici.
- Da quel momento il gattino non pianse più.

I bambini, subito dopo, colorano le scenette e raccontano la storia.



Infine l'insegnante utilizzerà le ipotesi dei bambini, scritte precedentemente sul foglio, per manipolare la storia e inventarne altre. I bambini a turno le racconteranno.

IL PALAZZO DI GELATO

UNA VOLTA, A BOLOGNA, FECERO UN PALAZZO DI GELATO PROPRIO SULLA PIAZZA MAGGIORE, E I BAMBINI VENIVANO DI LONTANO A DARGLI UNA LECCATINA.

IL TETTO ERA DI PANNA MONTATA, IL FUMO DEI COMIGNOLI DI ZUCCHERO FILATO, I COMIGNOLI DI FRUTTA CANDITA. TUTTO IL RESTO ERA DI GELATO: LE PORTE DI GELATO, I MURI DI GELATO, I MOBILI DI GELATO.

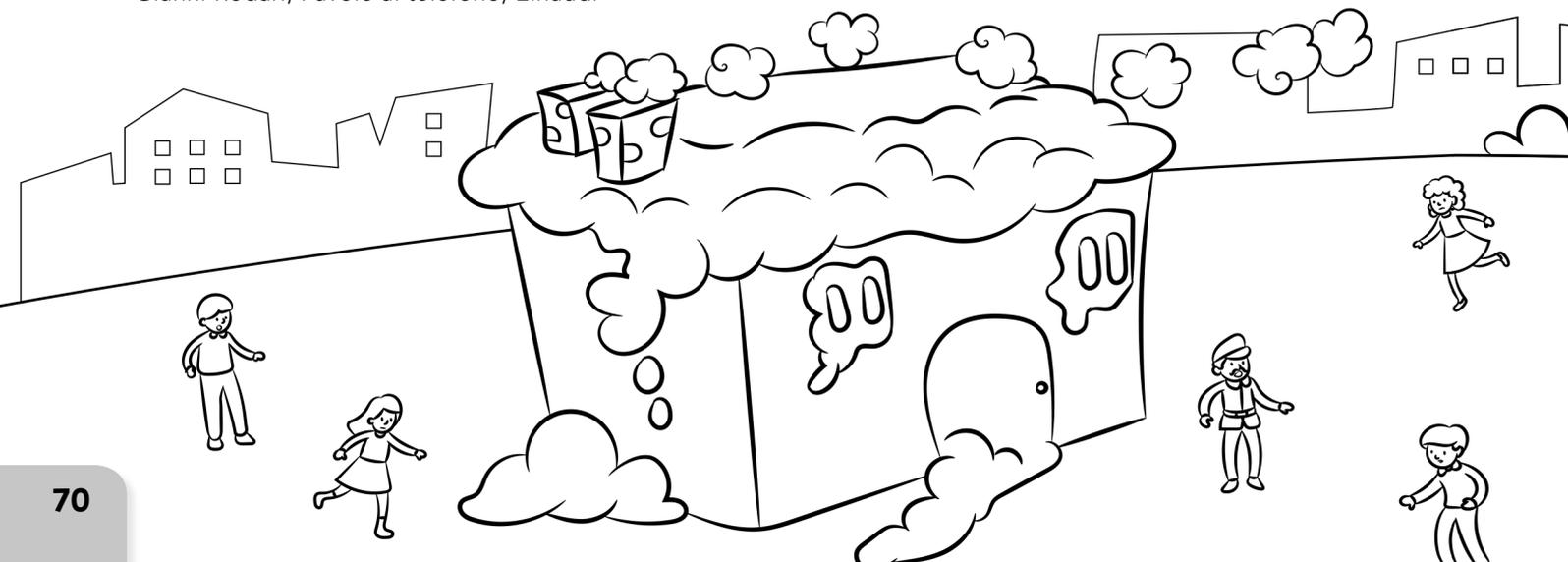
UNA GUARDIA DEL COMUNE, A UN CERTO PUNTO, SI ACCORSE CHE UNA FINESTRA SI SCIOGLIEVA.

I VETRI ERANO DI GELATO ALLA FRAGOLA, E SI SQUAGLIAVANO IN RIVOLETTI ROSA.

– PRESTO, – GRIDÒ LA GUARDIA – PIÙ PRESTO ANCORA!

E GIÙ TUTTI A LECCARE PIÙ PRESTO, PER NON LASCIAR ANDAR PERDUTA UNA SOLA GOCCIA DI QUEL CAPOLAVORO. FU UN GRAN GIORNO QUELLO E NESSUNO EBBE IL MAL DI PANCIA.

Gianni Rodari, *Favole al telefono*, Einaudi



L'insegnante fotocopia il testo e lo distribuisce ai bambini dicendo loro di seguire attentamente la lettura del racconto perché, durante la lettura, alcune parole non saranno lette o saranno aggiunte. L'insegnante, mentre legge, ne salta alcune e ne aggiunge altre. I bambini le sottolineano e a turno leggono le parole che sono state omesse e pronunciano quelle che l'insegnante ha aggiunto. L'insegnante poi verifica la comprensione del testo attraverso le domande con risposta a scelta multipla.

- **COSA FECERO UNA VOLTA A BOLOGNA?**

- UNA CASETTA DI CIOCCOLATO
- UN PALAZZO DI GELATO

- **COSA FECERO I BAMBINI?**

- DIEDERO UNA LECCATINA AL PALAZZO DI GELATO
- LO MANGIARONO IN UN BALENO

- **DI COSA SI ACCORSE UNA GUARDIA DEL COMUNE?**

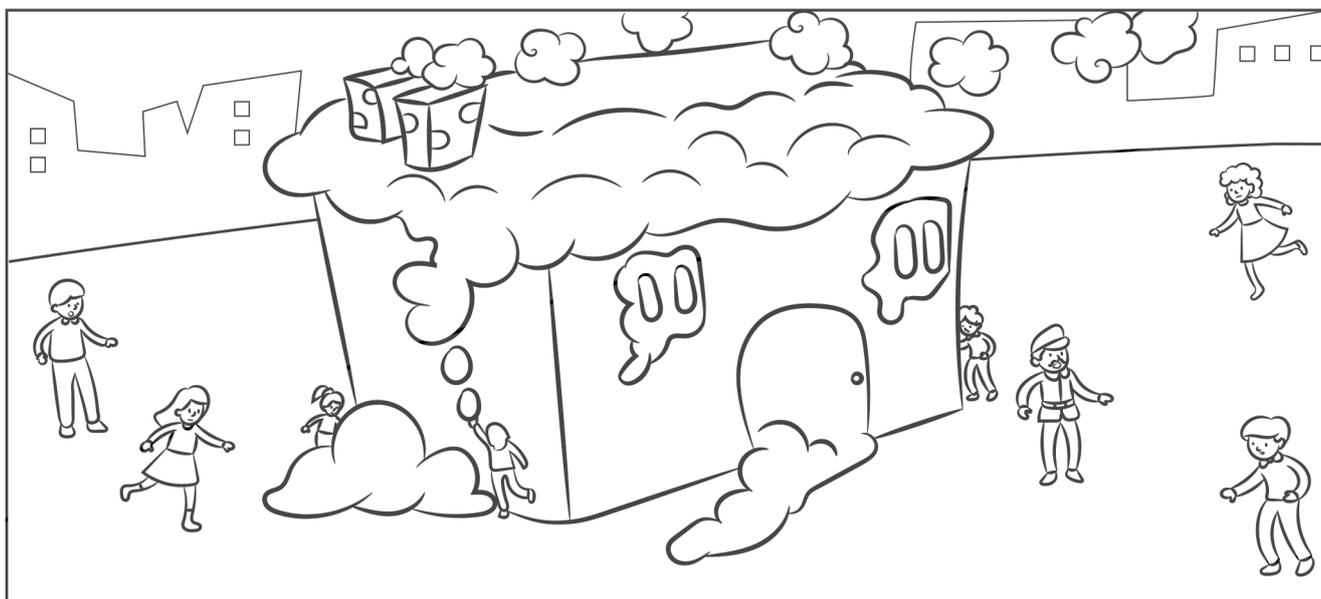
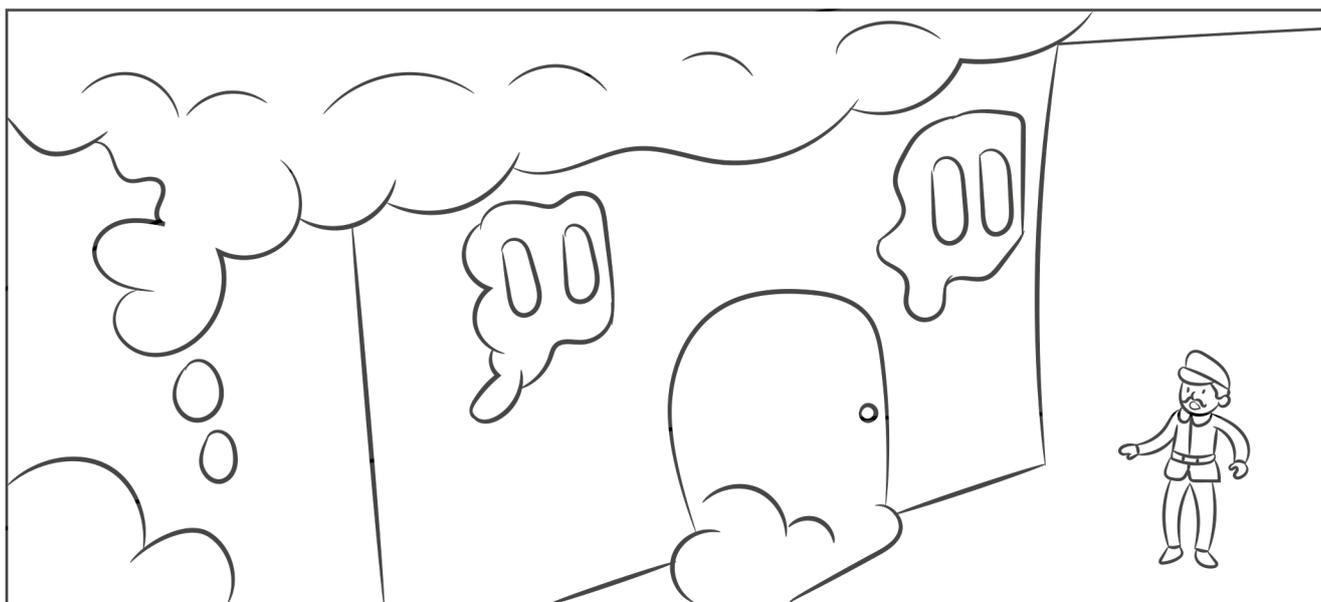
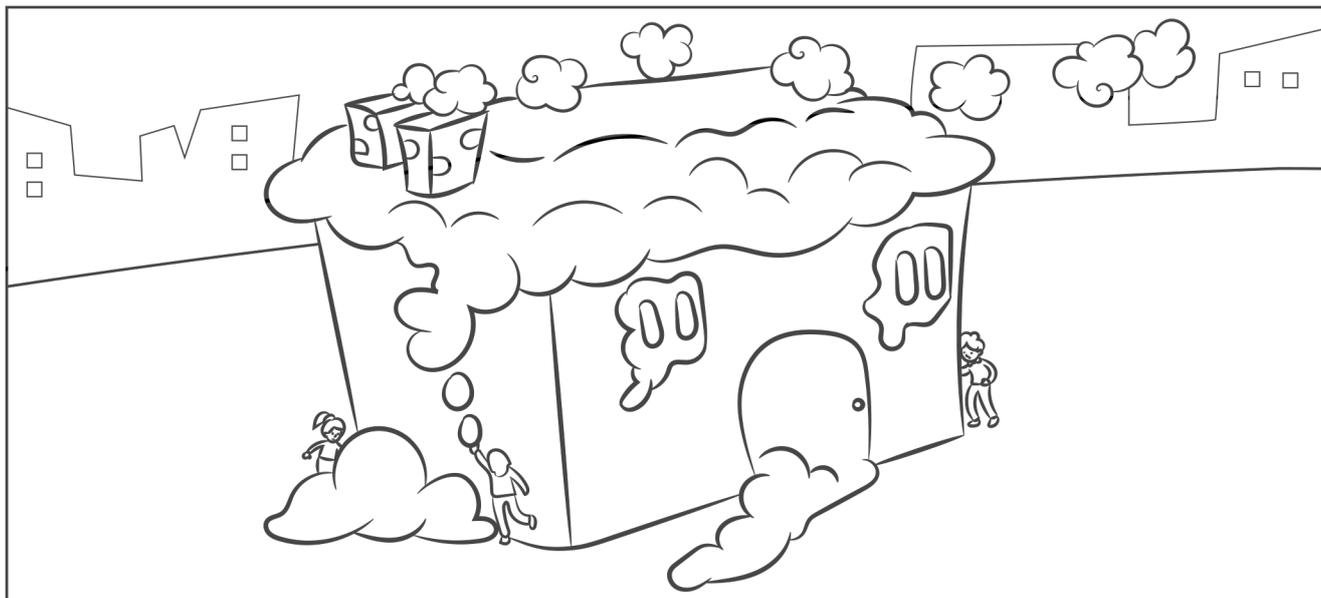
- CHE UNA FINESTRA ERA DI LEGNO
- CHE UNA FINESTRA SI SCIOGLIEVA

- **COSA SUCCESSE QUEL GIORNO?**

- TUTTI EBBERO IL MAL DI PANCIA
- NESSUNO EBBE IL MAL DI PANCIA



Infine i bambini colorano le scene e raccontano la storia.



UNA PIANTA PARTICOLARE

Il contadino Piero andò un mattino nel suo frutteto con l'intenzione di cogliere delle mele.

La pianta delle mele era in mezzo ad un prato e, mentre si avvicinava, Pietro vide tra le foglie delle macchie di diversi colori: blu, giallo, rosa, viola.

"Diavolo!" pensò "Non ho mai visto delle mele blu, cosa sarà?"

Giunto vicino alla pianta il mistero diventò chiaro: tra i rami e le foglie penzolavano, dondolando al fresco vento, centinaia di pantofole: "A chi sarà venuto in mente di attaccare tante pantofole alla mia pianta?" si domandò Pietro.

Salì sulla pianta per esaminare bene la cosa, e si accorse che le pantofole erano attaccate ai rami per mezzo di un gambo sottile. Insomma erano cresciute sulla pianta al posto delle mele.

Pietro non credeva ai propri occhi. Si pizzicò forte per sentire se era ben sveglio. Non c'era dubbio, non stava sognando.

Pietro considerò a lungo quelle belle e strane pantofole. Ce n'erano di tutti i tipi: con il fiocco, con la fibbia, con la doppia suola, con il pelo dentro e così via.

Che fare?

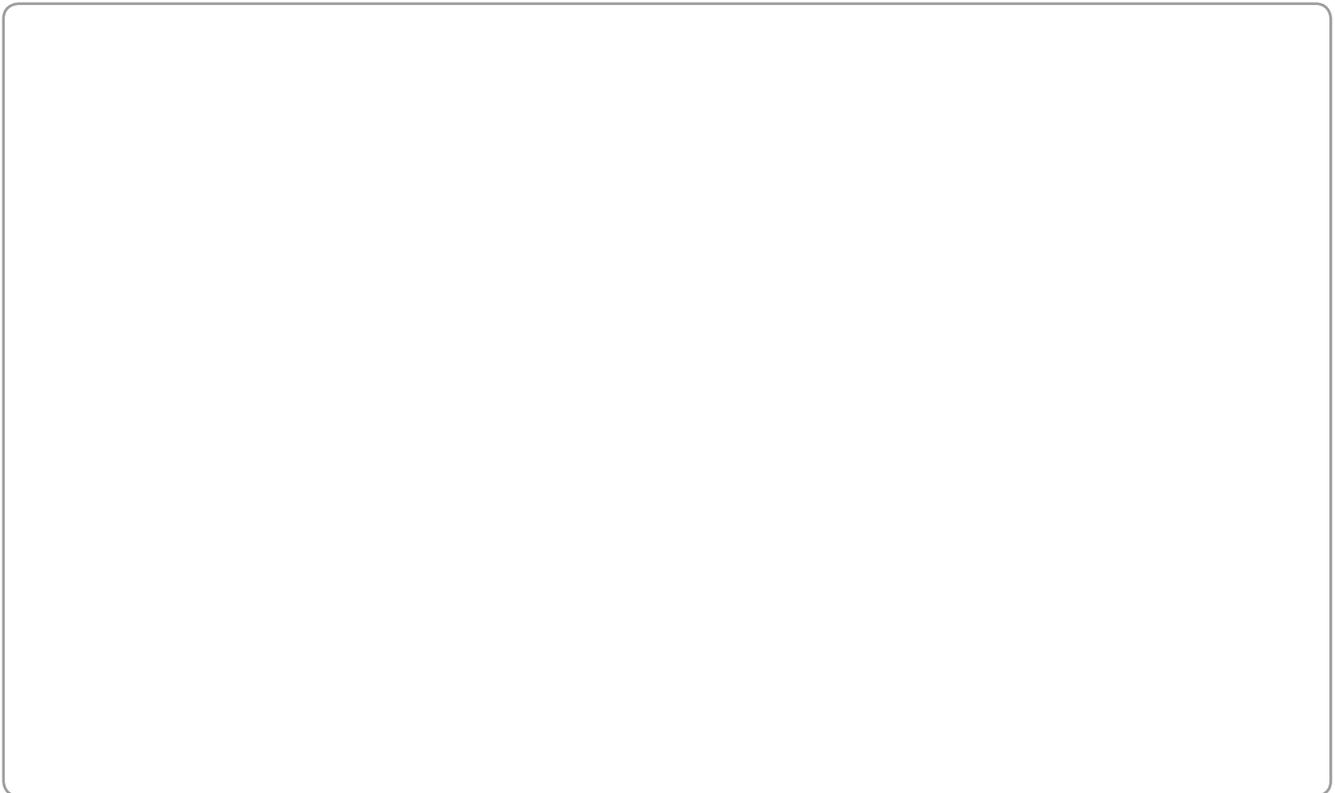
Gianni Rodari

L'insegnante legge la storia e invita i bambini a ricordare alcune parole. Dopo aver ascoltato il testo, i bambini a turno riferiscono le parole che ricordano. Poi rivolge a tutta la classe le domande di comprensione seguenti.

- Il contadino Piero andò nel frutteto. Perché?
- Cosa scoprì tra le foglie?
- Cosa fece poi il contadino Piero?
- Com'erano le pantofole?
- Che cosa farà il contadino Piero?

Divisi in piccoli gruppi, i bambini, stimolati dall'insegnante, ipotizzano il finale della storia che illustreranno nel riquadro vuoto dello schema narrativo seguente.

A questo punto colorano le scene e completano la storia, illustrando e colorando la scena finale. Poi a turno la raccontano.



Questo esercizio e i precedenti sono utili per rafforzare nei bambini l'attenzione e la memoria, allenare la fantasia, arricchire il linguaggio e imparare a organizzare le idee in ordine logico-cronologico.

1 INSIEME SOTTO L'ALBERO

Ogni mattina l'uccellino Arturo sveglia Giulio Coniglio e gli dice che tempo fa. Appena sveglio, Giulio fa un bel bagno e si lava le lunghe orecchie con la spugna gialla. Poi fa colazione con l'oca Caterina sotto l'albero più alto del bosco, pensando alla meravigliosa giornata che li aspetta.

Nicoletta Costa, *Una giornata di Giulio Coniglio*, Franco Panini

2 IL PESCIOLINO PIPPO

C'era una volta un pesciolino che si chiamava Pippo e che viveva nel mare azzurro.

Un giorno vide una schiuma bianca uscire dai tubi di scarico di una nave e galleggiare sull'acqua. Allora si tuffò in quel nuovo gioco di schiuma.

Poco dopo, però, si sentì girare la testa, si riempì di chiazze rosse, gli mancava il respiro! Per fortuna fece uno starnuto così forte, che schizzò via dalla schiuma, rimbalzò sull'acqua limpida e si allontanò velocemente.

adatt. da I. Borsetto, *Ho letto che...*, Atlas

3 LA CASA DI SETTIMIA

La strega Settimia abita in una vecchia casa che scricchiola da tutte le parti. La casa si trova in vicolo del Malocchio, al numero 13.

Settimia ci vive da moltissimi anni.

Le tende alle finestre sono di spesse ragnatele, i pipistrelli si sono sistemati in soffitta, i gatti si aggirano silenziosi per tutte le stanze e in ogni angolo abita un bel ragno.

– Per me questa è la casa più bella del mondo, – dice Settimia – ho persino un armadio per le scope!

C. e J. Hawkins, *La strega Settimia*, Edizioni EL

4 IL SASSOLINO MAGICO

Silvestro viveva in via della Ghianda.

Uno dei suoi passatempi preferiti era raccogliere sassi strani.

In un sabato di pioggia, ne trovò uno rosso, liscio e perfettamente tondo.

Mentre studiava quel sasso speciale, cominciò a tremare.

– Vorrei che smettesse di piovere – disse. Con sua grande sorpresa il sole ritornò a risplendere.

William Steig, *Silvestro e il sassolino magico*, Rizzoli

5 LA SORELLINA

Camilla aveva capito che la mamma stava aspettando un bambino. Ecco perché il papà era rimasto in città con la mamma!

– Io e Andrea dovremo sorbirci l'intruso che sta arrivando e intanto i nostri genitori ci trascurano – sbuffò Camilla. Non le andava giù per niente.

– Se arriva lei, vado via io – mugugnò Andrea.

– Siete pronti per una sorpresa grande come il mondo che non sta nel mappamondo? – chiede una sera a tavola la mamma.

– Presto, molto presto, arriverà Alice, la vostra sorellina.

– Non vi bastiamo noi due? – domanda Camilla.

– Stamattina è nata la vostra sorellina, adesso vi accompagno a vederla – dice il papà emozionatissimo.

I due bambini si avvicinano al letto della mamma e allungano il collo verso la culla. Dalla copertina spunta un musetto raggrinzito.

– Com'è brutta! – bisbiglia Camilla all'orecchio di Andrea.

– Mamma e papà non possono essere contenti, scommetto che si sono già pentiti! – le strizza l'occhio Andrea.

F. Albertazzi, L. Buongiorno, *Una sorellina per Camilla*, Piemme Junior

6 IL LUNA PARK

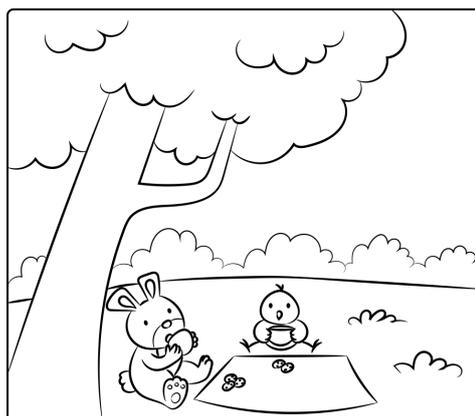
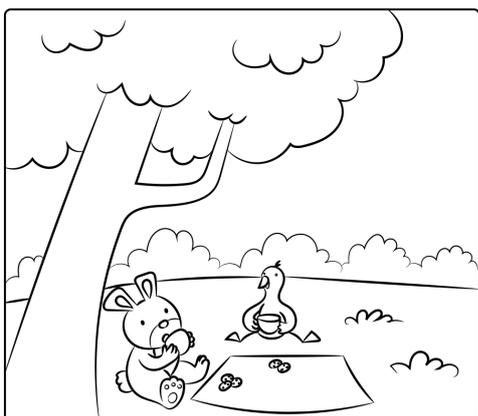
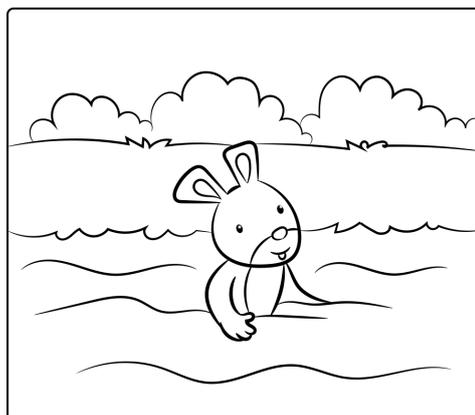
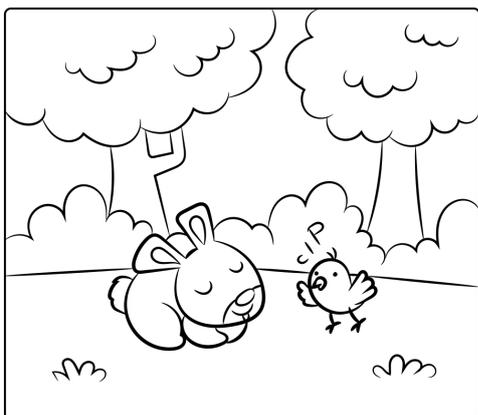
Domenica pomeriggio Bianca è andata al luna park con la sua famiglia. C'erano tante persone e lei stringeva forte la mano del papà perché aveva paura di perdersi.

La mamma spingeva il passeggino dove Matteo, il fratellino di Bianca, dormiva come un ghiro. Tutto intorno il rumore era assordante: ogni giostra faceva suonare una musica diversa e i giostrai urlavano: – Si parte per un nuovo giro. Affrettatevi! Bianca è salita con il papà sul "Brucomela", un trenino verde a forma di bruco. Il trenino saliva e scendeva e a ogni discesa lei sentiva battere forte il cuore. Quando il bruco entrava nelle gallerie buie il babbo faceva il verso del lupo, ma Bianca non aveva paura, anzi ululava più forte di lui!

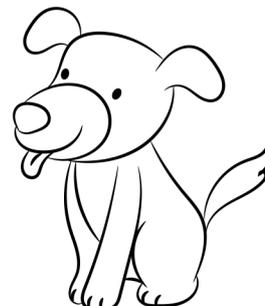
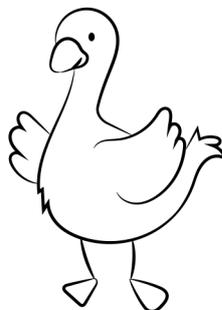
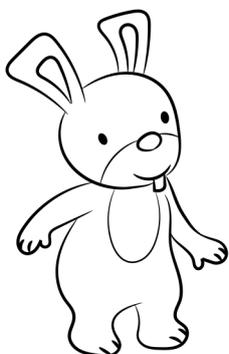
Marta Fedi, *Storie così*, Piccoli

INSIEME SOTTO L'ALBERO

- DOPO AVER ASCOLTATO LA STORIA, CANCELLA LA SCENA CHE NON C'ENTRA. INFINE COLORA LE SCENE E RACCONTA.



- CANCELLA IL PERSONAGGIO CHE NON APPARTIENE ALLA STORIA.

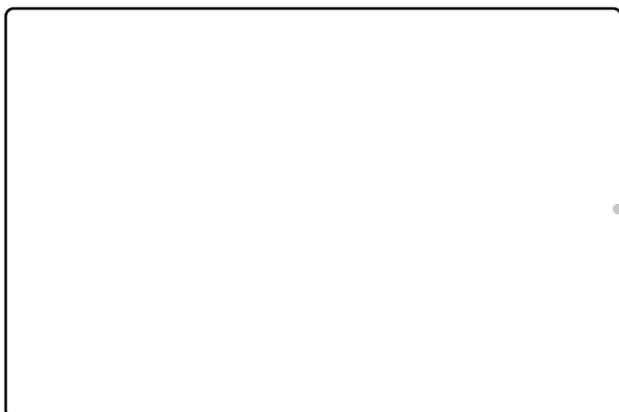
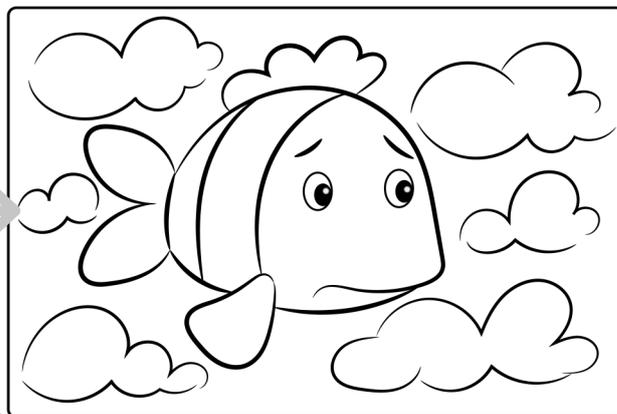
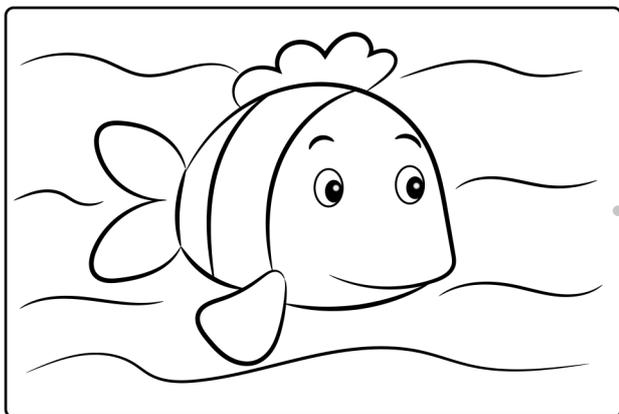


ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

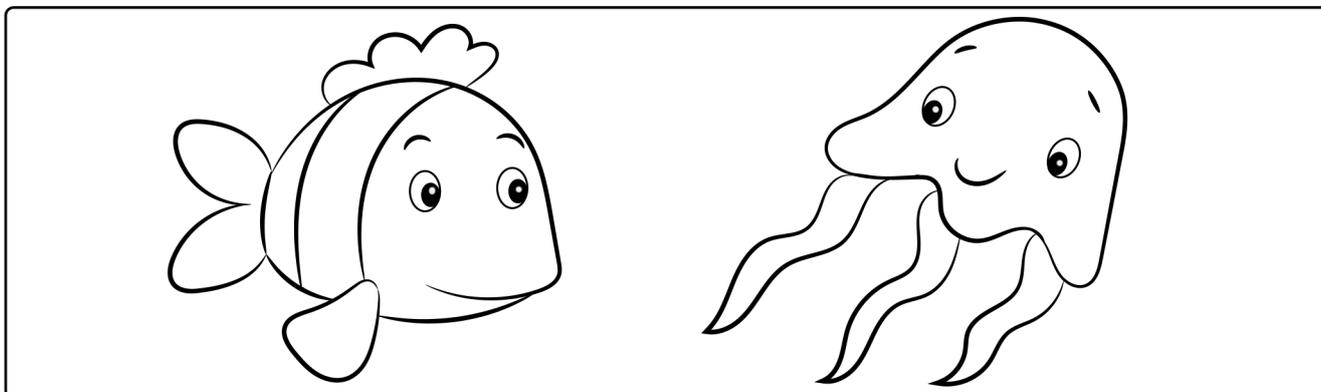
SCHEDA N° 2

IL PESCIOLINO PIPPO

➔ **COMPLETA ILLUSTRANDO LA SCENA CHE MANCA. POI COLORA E RACCONTA.**



➔ **COLORA SOLO IL PERSONAGGIO DELLA STORIA.**



ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

SCHEDA N° 3

LA CASA DI SETTIMIA

➔ LEGGI LE DOMANDE E SEGNA CON UNA X LE RISPOSTE CORRETTE.

• DOVE ABITA LA STREGA SETTIMIA?

- IN UNA NUOVA CASA
 IN UNA VECCHIA CASA

• DOVE SI TROVA LA CASA?

- IN VICOLO DEL MALOCCHIO
 IN VICOLO DEL MARMOCCHIO

• CHE COSA FANNO I GATTI?

- VANNO IN GIRO PER LE STANZE
 VANNO IN GIRO SUI TETTI

• CHI ABITA IN OGNI ANGOLO DELLA CASA?

- UN TOPOLINO
 UN BEL RAGNO

• DOVE SI SONO SISTEMATI I PIPISTRELLI?

- IN SOFFITTA
 IN GIARDINO

• COSA METTE SETTIMIA NEL SUO ARMADIO?

- LE SCARPE
 LE SCOPE

ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

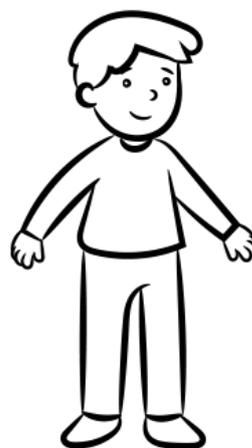
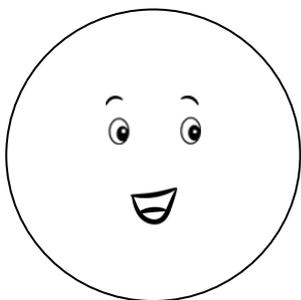
SCHEDA N° 4

IL SASSOLINO MAGICO

→ INDICA CON UNA X SE LA FRASE È VERA O FALSA.

- SILVESTRO VIVEVA IN VIA DELLA GIRANDOLA. V F
- AMAVA RACCOGLIERE SASSI STRANI. V F
- UN GIORNO SILVESTRO TROVÒ UN SASSO A FORMA DI CUORE. V F
- MENTRE STUDIAVA, VIDE IL SASSO CHE PIANGEVA. V F
- IL SASSO VOLEVA CHE SMETTESSE DI PIOVERE. V F

→ COLORA SOLO I PERSONAGGI DELLA STORIA.



ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

SCHEDA N° 5

LA SORELLINA

→ SEGNA CON UNA X LA RISPOSTA CORRETTA.

- CHI È L'INTRUSO DI CUI PARLANO ANDREA E CAMILLA?

- UN CUGINETTO IMPOSSIBILE
- UNA SORELLINA

- COSA STANNO FACENDO CAMILLA E LA SUA FAMIGLIA?

- STANNO GUARDANDO LA TIVÙ
- STANNO CENANDO

- DOVE LI ACCOMPAGNERÀ IL PAPÀ?

- AL CINEMA
- ALL'OSPEDALE

- COSA PENSANO ANDREA E CAMILLA DELLA NUOVA SORELLINA?

- CHE È BELLA
- CHE È BRUTTA

ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

SCHEDA N° 6

IL LUNA PARK

➔ SEGNA CON UNA X LA RISPOSTA CORRETTA.

• QUANDO È ANDATA BIANCA AL LUNA PARK?

DOMENICA POMERIGGIO

LUNEDÌ POMERIGGIO

• CON CHI È ANDATA?

CON I NONNI

CON LA SUA FAMIGLIA

• PERCHÉ BIANCA STRINGEVA LA MANO DEL PAPÀ?

PERCHÉ VOLEVA ANDARE SULLE GIOSTRE

PERCHÉ AVEVA PAURA DI PERDERSI

• SU QUALE GIOSTRA SONO SALITI BIANCA E IL PAPÀ?

SUL "BRUCOMELA"

SUL "VERDEBRUCO"

ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

DETTATI ORTOGRAFICI

Tra i tanti strumenti per consolidare e verificare le competenze ortografiche, il dettato gioca ancora un ruolo importante. Il bambino, infatti, viene stimolato all'ascolto del suono e la trasformazione del suono in lettere e parole lo aiuterà a migliorare sia in ortografia che nelle abilità di ascolto, concentrazione e memoria.

Inizialmente va proposto il dettato di semplici parole, poi di piccole frasi e, infine, di brevi brani.

► CA - CO - CU - CHE - CHI

Il cugino di Camilla si chiama Corrado e fa il cuoco. Lui prepara risotti con i fiocchi da leccarsi i baffi. Cuoce il riso lentamente, lo gira e rigira con il cucchiaino e a fine cottura ci aggiunge le chele di due granchi.

Sua moglie Chicca gli fa i complimenti, Corrado sorride e intanto il suo cuore batte di gioia.

► CE - CI - CIA - CIO - CIU

La mia sorellina si chiama Cecilia e non fa che ciucciarsi il ditino.

Quando ha fame lancia certi strilli da far spavento, la mamma la prende dalla culla e, tra le sue braccia, si rasserena.

Cecilia è graziosa, morbida come una ciambellina e dolce come un cioccolatino.

► GA - GO - GU - GHE - GHI

Gaia, Gustavo e Agostino comprano le noci per guarnire con i gherigli il dolce che hanno preparato per la loro nonna.

I tre fratellini poi raccolgono fiori e margherite e con essi realizzano una meravigliosa girlanda per abbellire la tavola.

► GE - GI - GIA - GIO - GIU

Gemma, Gino, Giulia e Gianni vanno alle giostre e si divertono un mondo. Dopo un po' a tutti gira un po' la testa.

I tre amici ora mangiano un gelato gigantesco, tutti attenti a non perdere neppure una goccia di quella infinita dolcezza.

A un tratto giunge il nonno e regala una bella girandola a ciascuno dei suoi tre nipotini.

Poi raggiungono una bancarella colma di giocattoli.

► QU - CU

Questa mattina l'oca Martina col cappello quadrato va a scuola di cucina per imparare a cuocere bene la bistecca.

– Ma è dura come il cuoio – le dice il cuoco maestro. Martina allora per stupirlo cuoce quattro quaglie con rametti di rosmarino.

Il risultato sorprende tutti, persino Martina.

► SCE - SCI

Le streghe fanno festa con i loro piatti preferiti: code di biscia lesse, marmellata di moscerini, gusci di uova marce con sciroppo di prugne, pesciolini saltati in padella.

Bevono acqua fresca di ruscello. Dopo aver mangiato, si divertono tantissimo a scendere veloce dallo scivolo, poi si tuffano in piscina e fanno le gare di nuoto.

► SCA - SCO - SCU

La mosca Teresina di buon mattino si fa il bagno nella vasca poi va a scuola.

Durante la ricreazione gioca in cortile a nascondino; spesso, mentre scappa, perde una scarpa o inciampa nella scopa che il bidello appoggia alla scala.

Dopo la ricreazione Teresina si nasconde sotto il banco o in una scatola per non fare i compiti.

► GLI

Attilio e Gigliola trascorrono le vacanze in campagna dai nonni.

La mattina corrono spensierati tra i tigli poi raccolgono le tenere foglie di trifoglio da dare ai conigli. Infine preparano un bel giaciglio con della paglia per Cocca, la loro gallina preferita che fa tante uova.

► GN

Sulla riva dello stagno un agnello brucava l'erba, mentre uno gnomo riempiva il suo cestino di castagne.

Ad un tratto lo gnomo scoprì tra i rami del castagno un ragno che, con impegno, tessava la sua ragnatela. Subito dopo vide nello stagno una nuvola di piume: era un bellissimo cigno.

► MB - MP

Matilde gioca all'ombra di un maestoso albero con la sua bambola di nome Ambra. All'improvviso il cielo si riempie di nuvole scure, Matilde con la sua bambola corre in casa mentre scoppia il temporale con lampi e tuoni.

Dopo un po' Matilde prende l'ombrello e va in giardino, le piace ascoltare la musica che fa la pioggia.

► SUONI COMPLESSI

Nel prato striscia il lombrichino Gigetto che ha voglia di giocare un po' con i suoi amici. Nel prato c'è un gran silenzio e un delicato e fresco profumo di fiori. Gigetto strisciando scopre le primule, le pratoline e un albero che si prepara a coprirsi di fiori.

Finalmente incontra i suoi amici, insieme giocano a palla sotto una grande margherita.

► LE DOPPIE

Il galletto Filippetto ha deciso di fare un viaggio con la gallina Corallina.

Salgono sulla barchetta rossa. Il vento spinge la piccola imbarcazione fino alla spiaggia dove ci sono tanti ombrelloni colorati.

Filippetto e Corallina scendono e camminano sulla sabbia dorata, poi si tuffano e si rincorrono felici tra le onde.

► LE DOPPIE

La coccinella Isabella gioca a palla con la formichina Mariuccia sotto una grande margherita gialla.

Dopo un po' arrivano il grillo Giacomino e la farfalla Valentina.

I quattro amici giocano a nascondino e si divertono un mondo.

► L'ACCENTO

Nel pomeriggio andrò in ospedale a trovare mio nonno. Tempo fa cascò dal motorino e ogni tanto il ginocchio gli fa male, perciò ha deciso di farsi curare perché quando cammina zoppica e si lamenta.

L'ospedale della mia città è grande e ci sono bravi dottori. Spero che lo curino bene ma che non gli facciano le siringhe perché poi si impressiona e piange.

► C'È - CI SONO

Nel pollaio c'è la gallina, c'è il gallo e ci sono i pulcini che beccano i semini.

Nella stalla ci sono le mucche e ci sono i secchi colmi di buon latte.

Nel recinto ci sono le pecorelle e c'è un agnelino che bela dolcemente, c'è una scrofa e tanti graziosi maialini che la seguono ovunque.

► L'APOSTROFO

L'anatra si tuffa nello stagno.

L'uccellino vola verso il nido.

L'anello è d'oro.

Luca va sull'altalena.

Sull'isola ci sono molti turisti.

In giardino c'è un'amaca.

Dall'aereo si vedono tante case piccine.

Nell'orto del nonno ci sono i peperoni.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ITALIANO - METODO

Nucleo tematico - Ascoltare e parlare

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno mantiene un'attenzione costante e attiva nell'ascolto. • Ascolta e comprende semplici istruzioni. • Interviene in una conversazione apportando il proprio contributo. • Esprime le proprie opinioni e le esperienze personali. • Comprende gli elementi essenziali di un racconto ascoltato e li sa riferire secondo un ordine logico e temporale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare un comportamento di ascolto attivo con il silenzio, guardando chi parla senza interrompere. • Intervenire in una conversazione, rispettando il turno di parola, ponendo domande e dando risposte pertinenti. • Ascoltare le opinioni degli altri e saper esporre le proprie. • Comprendere gli elementi essenziali di un testo ascoltato. • Raccontare un proprio vissuto o un racconto ascoltato rispettandone l'ordine logico e cronologico. • Recitare brevi filastrocche e poesie o interpretare semplici ruoli in una rappresentazione. • Arricchire il proprio lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di semplici consegne. • Partecipazione alle attività di accoglienza per integrarsi nel nuovo gruppo-classe. • Conversazioni guidate di gruppo. • Racconto di vissuti personali. • Ascolto di letture, brevi storie e filastrocche. • Racconto di brevi storie ascoltate. • Memorizzazione di filastrocche e poesie brevi.

Nucleo tematico - Leggere

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno legge testi di vario genere facenti parte della letteratura dell'infanzia.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno discrimina vocali e consonanti sia sul piano grafico che fonetico. • Riconosce e legge sillabe, digrammi, trigrammi e parole piane, con suoni complessi e raddoppiamenti. • Sa riordinare parole in disordine. • Legge e comprende semplici frasi. • Legge e coglie gli aspetti essenziali di semplici racconti con il supporto iconico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini singole o in sequenza descrivendole verbalmente. • Discriminare i grafemi (vocali e consonanti). • Associare grafema a fonema. • Leggere le sillabe, i digrammi, i trigrammi, le parole con suoni complessi e raddoppiamenti. • Leggere semplici frasi e saperne ricavare informazioni. • Leggere semplici racconti e comprenderli anche con l'ausilio di immagini. • Arricchire il lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione di vocali e consonanti sia sul piano grafico che fonetico. • Riconoscimento e lettura di sillabe, digrammi, trigrammi e con suoni complessi e raddoppiamenti. • Lettura e comprensione di semplici frasi. • Ricomposizione di parole in disordine per dare senso a una frase. • Lettura ed individuazione degli aspetti essenziali di semplici racconti con il supporto iconico.

Nucleo tematico - Scrivere

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno scrive parole e brevi frasi corrette nell'ortografia, legate all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza gli elementi essenziali del codice scritto per avviarsi gradualmente alla produzione scritta. • Scrive autonomamente o sotto dettatura semplici parole e frasi. • Scrive autonomamente frasi come didascalie. • Completa storie con una frase breve. • Esprime per iscritto un pensiero o un vissuto rispettando l'ordine logico e cronologico e le principali convenzioni ortografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Affinare le abilità oculo-manuali e fino-motorie per l'acquisizione della capacità di scrivere (i pregrafismi). • Riconoscere le vocali e saperle scrivere per completare parole supportate da immagini. • Discriminare le consonanti e saperle scrivere per completare parole con il supporto iconico. • Saper riconoscere e scrivere sillabe, digrammi, trigrammi e parole con suoni complessi e raddoppiamenti per completare parole, utilizzando i caratteri fondamentali della scrittura: stampato e corsivo. • Saper scrivere autonomamente parole come didascalie a immagini. • Scrivere semplici frasi con l'ausilio di immagini. • Scrivere per raccontare con semplici frasi una breve storia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi di coordinamento oculo-manuale. • Ripasso di tratteggi, esecuzione di percorsi grafici. • Per ogni lettera dell'alfabeto, vocali e consonanti, scrittura del relativo segno grafico. • Riconoscimento dei diversi grafemi all'inizio, all'interno e alla fine delle parole. • Scrittura di sillabe e parole. • Ricomposizione di sillabe per formare parole con il supporto iconico. • Scrittura corretta di parole con i digrammi, i trigrammi, di parole con i suoni complessi e i raddoppiamenti con l'ausilio di immagini. • Scrittura autonoma di parole anche sotto dettatura passando, in modo ortograficamente corretto, dal piano fonico al piano grafico. • Scrittura di semplici frasi come didascalie ad immagini. • Scrittura di brevi storie per descrivere immagini in sequenza o per raccontare un proprio vissuto.

Nel **Metodo** alle **vocali** e alle **consonanti** sono collegate delle **piccole storie da raccontare**, lette dall'insegnante, per stimolare nei piccoli l'**interesse** e la **curiosità**, **rafforzare l'attenzione**, la **memoria** e **arricchire il linguaggio**.

A di APE

● RIPASSA LA A

● CHE COSA FA ADA?

L' APE ADA VOLA SUI FIORI.

● RIPASSA E CONTINUA

● VAI AL QUADRO DI SCRITTURA

● RIPASSA LE A - a - a

APE ape

● RIPASSA IL TRATTEGGIO

● COLORA LA VOCALE A

M A E F V A

● PRONUNCIA I NOMI AD ALTA VOCE E SEGNA CON UNA X L'IMMAGINE CHE COMINCIA CON A.

L' APE ADA

PAG. 12

L'ape Ada viveva nel prato con la sua famiglia.
 – Dove vai? – chiedeva ogni giorno la mamma.
 – Vado in cerca dei fiori – rispondeva la piccola ape salutandola.
 La piccola ape raggiungeva il prato dei fiori colorati e preparava con i fiori più belli meravigliose collane per le sue amiche.

E di ELEFANTE

● RIPASSA LA E

● CHE COSA FA EDO?

L' ELEFANTE EDO BEVE NEL LAGO.

● RIPASSA E CONTINUA

● VAI AL QUADRO DI SCRITTURA

● RIPASSA LE E - e - e

ELEFANTE elefante

● RIPASSA IL TRATTEGGIO

● COLORA LA VOCALE E

E A E L O A

● PRONUNCIA I NOMI AD ALTA VOCE E SEGNA CON UNA X L'IMMAGINE CHE COMINCIA CON E.

L' ELEFANTE EDO

PAG. 16

Spesso l'elefante Edo raggiungeva il laghetto e faceva rifornimento d'acqua.
 – Torno subito – diceva alla sorellina, che continuava a guardare i cartoni senza rivolgergli la parola.
 Dopo un po' Edo era in giardino che innaffiava col suo bel nasone i cespugli di rose che piacevano tanto alla mamma.

I di ISTRICE

● RIPASSA LA I

● CHE COSA FA IVAN?

L' ISTRICE IVAN GIOCA CON RICCIO.

● RIPASSA E CONTINUA

● VAI AL QUADRO DI SCRITTURA

● RIPASSA LE I - i - i

ISTRICE istrice

● RIPASSA IL TRATTEGGIO

● COLORA LA VOCALE I

E I U L I A

● PRONUNCIA I NOMI AD ALTA VOCE E SEGNA CON UNA X L'IMMAGINE CHE COMINCIA CON I.

L' ISTRICE IVAN

PAG. 20

L'istrice Ivan e Riccio trovano spesso mille scuse per non andare a scuola.
 L'altro giorno raccontarono alle loro mamme che avevano mal di pancia, ma dopo un po' si incontrarono in giardino e giocarono a nascondino divertendosi un mondo. Che birbe!

O di ORSO

● RIPASSA LA O

● CHE COSA FA OMAR?

L' ORSO OMAR DORME SERENO.

● RIPASSA E CONTINUA

● VAI AL QUADRO DI SCRITTURA

● RIPASSA LE O - o - o

ORSO orso

● RIPASSA IL TRATTEGGIO

● COLORA LA VOCALE O

A O L O U A

● PRONUNCIA I NOMI AD ALTA VOCE E SEGNA CON UNA X L'IMMAGINE CHE COMINCIA CON O.

L' ORSO OMAR

PAG. 24

– Stanotte farò un sogno bellissimo – pensò l'orso Omar, osservando il cielo pieno di stelle. Per un po' restò con il naso all'insù. Poi decise di contare le stelle: uno, due, dieci, trenta... e, abbozzando un sorriso, si addormentò sereno su un tappeto di soffice erba.

U di UCCELLINO

● RIPASSA LA U

● CHE COSA FA UGO?

L' UCCELLINO UGO CANTA SUL RAMO.

● RIPASSA E CONTINUA

● VAI AL QUADRO DI SCRITTURA

● RIPASSA LE U - u - u

UCCELLINO uccellino

● RIPASSA IL TRATTEGGIO

● COLORA LA VOCALE U

U A U E O A

● PRONUNCIA I NOMI AD ALTA VOCE E SEGNA CON UNA X L'IMMAGINE CHE COMINCIA CON U.

L' UCCELLINO UGO

PAG. 28

L'uccellino Ugo, dopo aver salutato i suoi fratellini, spiccava un volo dal nido e raggiungeva l'albero delle foglioline canterine.
 – Salutiamo il sole con una bella canzone – gli dicevano le foglioline.
 L'uccellino Ugo incominciava a cinguettare dolcemente destando la curiosità di tutti gli animali del prato.

IL LEONE LEO

PAG. 40

Il leone Leo, prima di dormire, leggeva sempre una storia divertente.

Un giorno i suoi amici gli regalarono un libro che parlava di terribili mostri.

Il leone Leo lesse la storia tutta d'un fiato poi, balbettando e tremando fin sulla punta della coda, si nascose nel lettone della mamma, convinto di trovare nel suo un mostro spaventoso.

di LEONE

LEONE • leone

LEONE

● RIPASSA LA L

● PRONUNCIA IL NOME E PRESTA ATTENZIONE AL SUONO INIZIALE.

● RIPASSA LE SILLABE, COMPLETA LE PAROLE E LEGGI.

● RIPASSA E LEGGI LE SILLABE.

IL NASELLO NINO

PAG. 44

– Da grande diventerò un famoso ballerino – dice il nasello Nino alla mamma, mentre gli prepara la colazione.

– Diventerai un bravo insegnante di nuoto – interviene il babbo, ma Nino non è affatto convinto. Quando tutti schiacciano il sonnellino, lui danza tra le onde ricevendo applausi dalle meduse.

di NASELLO

NASELLO • nasello

NASELLO

● RIPASSA LA N

● PRONUNCIA IL NOME E PRESTA ATTENZIONE AL SUONO INIZIALE.

● RIPASSA LE SILLABE, COMPLETA LE PAROLE E LEGGI.

● RIPASSA E LEGGI LE SILLABE.

IL PAPERO PEPPINO

PAG. 48

– Non voglio i biscotti da inzuppare nel latte – esclamò il papero Peppino mettendo il broncio.

– Allora cerca tra i ciuffi d'erba e troverai qualcosa di più appetitoso – gli disse la mamma.

Il papero Peppino cercò tra i ciuffi d'erba e finalmente trovò un grosso verme nero che gli fece gli occhiacci.

Il papero piangendo corse a farsi consolare dalla mamma.

di PAPERO

PAPERO • papero

PAPERO

● RIPASSA LA P

● PRONUNCIA IL NOME E PRESTA ATTENZIONE AL SUONO INIZIALE.

● RIPASSA LE SILLABE, COMPLETA LE PAROLE E LEGGI.

● RIPASSA E LEGGI LE SILLABE.

LA FORMICA FABIA

PAG. 52

La formica Fabia ha deciso di fare un viaggio e di raggiungere l'isola meravigliosa di cui tutti parlano.

Saluta parenti e amici e parte con la sua inseparabile macchina fotografica.

Sull'isola scatta tante bellissime fotografie. La più bella ritrae un bellissimo fiore rosso a forma di cuore.

di FORMICA

FORMICA • formica

FORMICA

● RIPASSA LA F

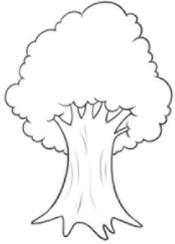
● PRONUNCIA IL NOME E PRESTA ATTENZIONE AL SUONO INIZIALE.

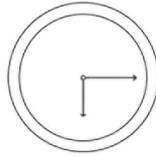
● RIPASSA LE SILLABE, COMPLETA LE PAROLE E LEGGI.

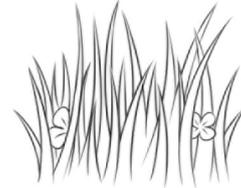
● RIPASSA E LEGGI LE SILLABE.

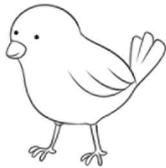
LE VOCALI

→ SCRIVI LA VOCALE INIZIALE.









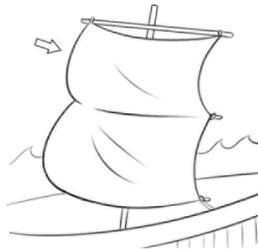




→ SCRIVI LE VOCALI MANCANTI



R _ M _



V _ L _



S _ L _



V _ S _



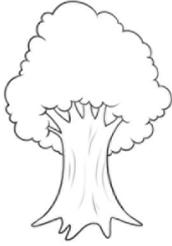
M _ L _



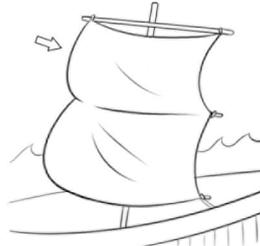
N _ D _

LE VOCALI

➔ CERCHIA LE PAROLE CHE INIZIANO CON UNA VOCALE.



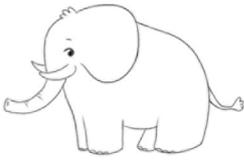
ALBERO



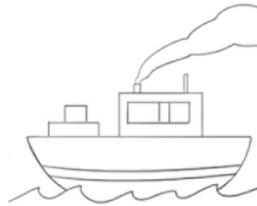
VELA



LUNA



ELEFANTE



NAVE



ISOLA

➔ RISOLVI IL CRUCIVERBA.

1

V

2

3

S

L

L

4

M

R

LE CONSONANTI L - N - P - F - T

→ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI NEI QUADRATINI LA LETTERA INIZIALE.



→ OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA LE PAROLE CON LE SILLABE GIUSTE.

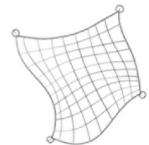
NA - PO - TE



____VE



LU____



RE____

LE - NI - FU



____PRE



____DO



____MO

LE CONSONANTI R - M - D - S

→ COLORA LE PAROLE CHE INIZIANO CON R - M - D - S.

SOLE	RUOTA	SEDIA	VELA
DADO	MARE	TOPO	MORA

→ RIORDINA LE SILLABE E SCRIVI LE PAROLE.

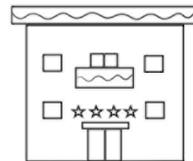
SA	RO	_____	
NA	DU	_____	
SO	NA	_____	
SI	NA	RE	_____
LA	ME	_____	

→ COMPLETA CON SA - SE - SI - SO - SU.



LE CONSONANTI V - B - Z - H

→ SCRIVI PER OGNI ILLUSTRAZIONE LA CONSONANTE INIZIALE.



→ COLLEGA LE FIGURE CON IL SUONO INIZIALE.



BI

ZU



BE

BU



VI

VI



→ COMPLETA LE PAROLE CON LA SILLABA GIUSTA.



_____LIGIA

_____RILLI

_____BRA

CA - CO - CU | CHE - CHI

→ RISCRIVI CORRETTAMENTE IN TABELLA LE PAROLE CHE CONTENGONO CA - CO - CU.

CANE - CORDA - CANNE - CONIGLIO

CUSCINO - CAMPO - CUBO - CODA

COTONE - CARRO - CURVA

CA	CO	CU

→ COMPLETA CON CHE - CHI.



ZUC_____



_____ODI



FORMI_____



_____TARRA

SUONI DOLCI CON C

→ COMPLETA CON CE - CI.



____STO



____RVO



NO____



PUL____NO

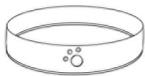
→ COMPLETA CON CIA - CIO - CIU E RICOPIA IN CORSIVO.



CUC_____



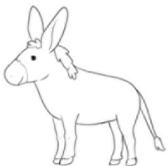
____MBELLA



____TOLA



____FFO



____CHINO



MI_____



____BATTE



ARAN_____

SUONI DURI CON G

→ RISCRIVI CORRETTAMENTE IN TABELLA LE PAROLE CHE CONTENGONO GA - GO - GU.

GATTO - ARAGOSTA - GALLO

GUFO - GUANTO - REGOLO

GUSCIO - GORILLA - REGALO

GA	GO	GU

→ COMPLETA CON GHE - GHI.



_____RO



SPI_____



MAR_____RITA



AL_____

SUONI DOLCI CON G

→ COMPLETA CON GE - GI.



_____RASOLE



_____RANIO



VI_____LE



_____LATO

→ COMPLETA CON GIA - GIO - GIU E RICOPIA IN CORSIVO.



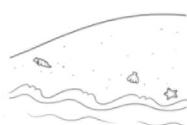
_____STRA



_____CATTOLO



_____CCA



_____SPIAG_____



_____DICE



_____VALI_____



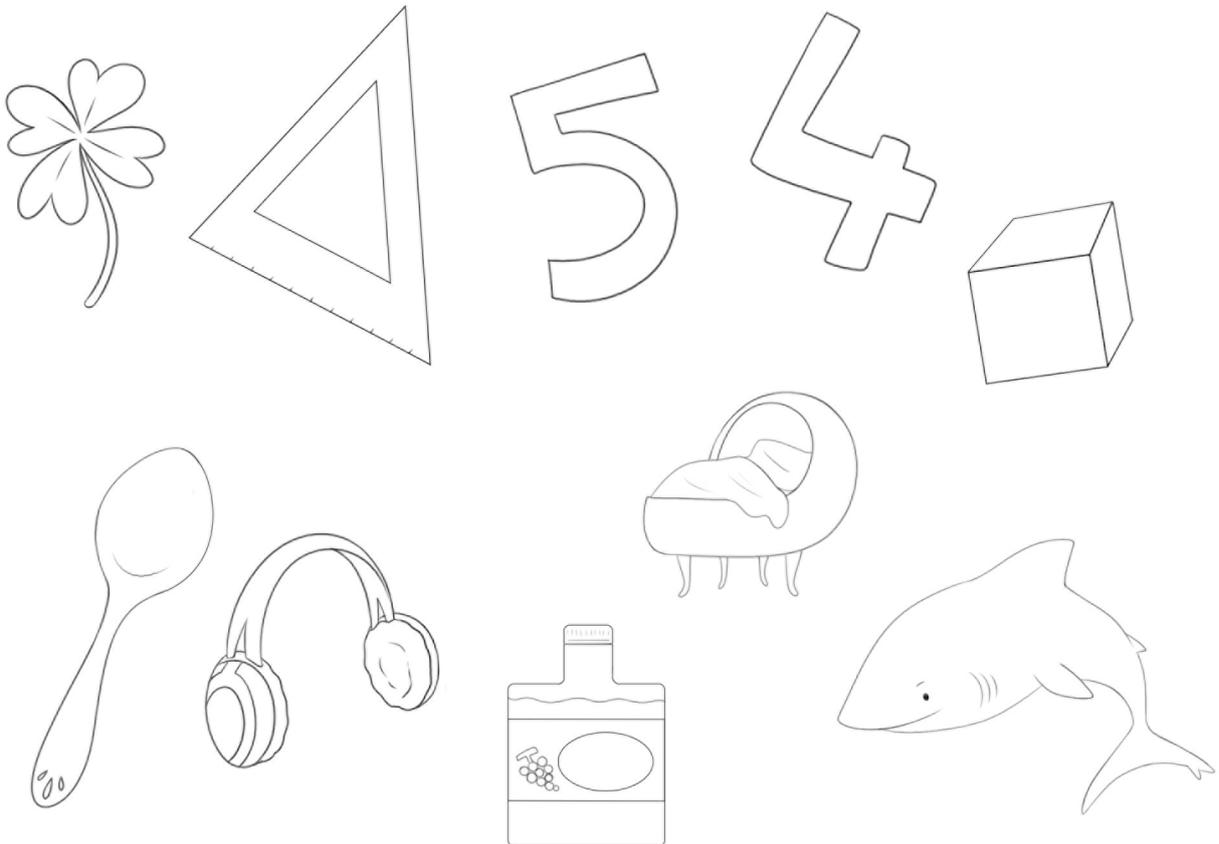
_____BBOTTO



_____RDINO

CU - QU

→ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI CORRETTAMENTE LE PAROLE IN TABELLA.



CU	QU

PAROLE IN ACQUA

→ COMPLETA LE PAROLE CON CQU.



A _ _ A



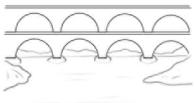
A _ _ ARIO



A _ _ ERELLI



A _ _ AZZONE



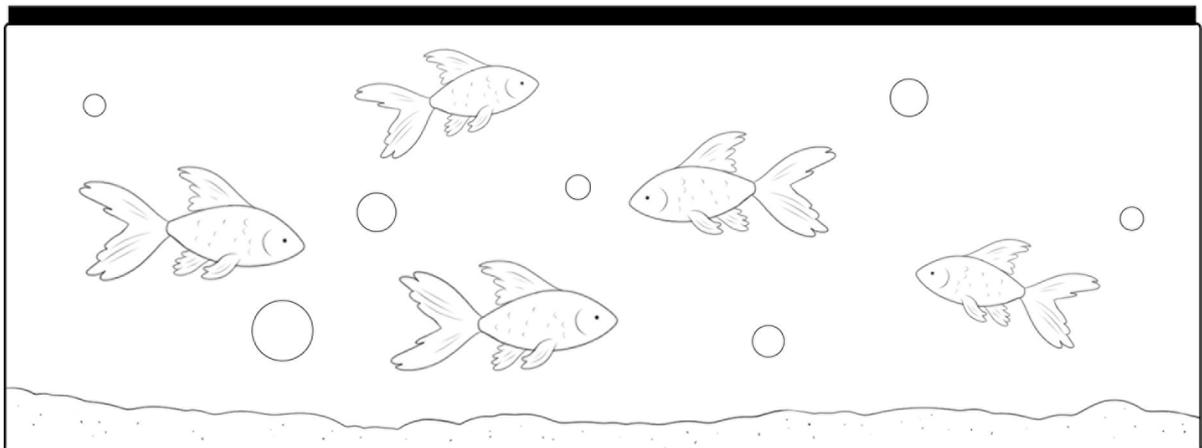
A _ _ EDOTTO



A _ _ AIO

→ COMPLETA LA FRASE INSERENDO LA PAROLA MANCANTE.

- NELL' _____ NUOTANO I PESCIOLINI ROSSI.



CU - QU

→ COMPLETA LE PAROLE CORRETTAMENTE.



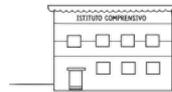
TAC_____INO



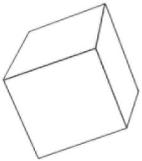
_____ORE



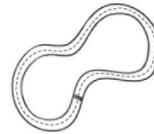
_____OCO



S_____OLA



_____BO



CIR_____ITO



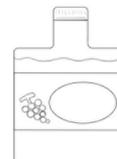
_____ERCIA



A_____ILONE



_____ADRO



LI_____ORE



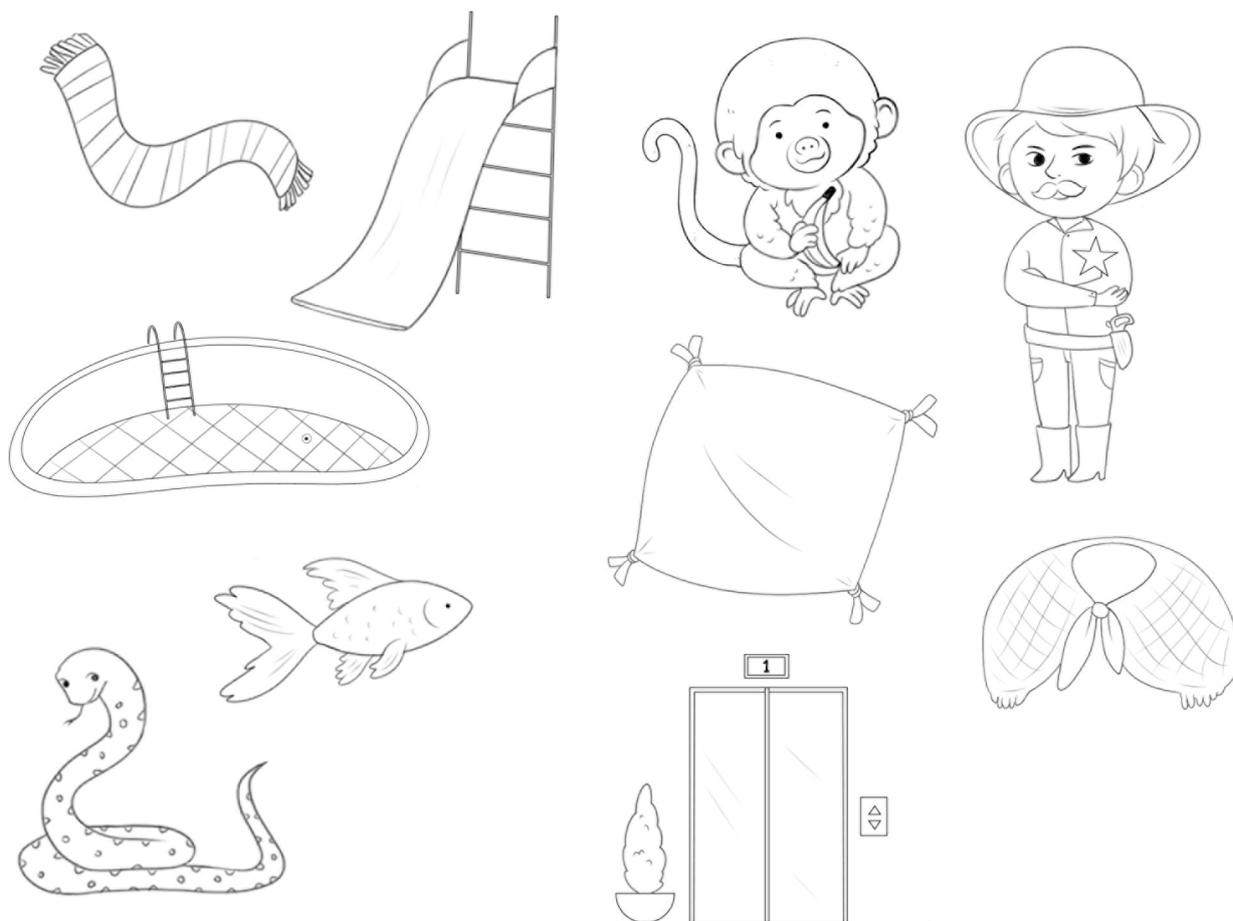
A_____ILA



CIN_____E

SCE - SCI

➔ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI CORRETTAMENTE LE PAROLE IN TABELLA.



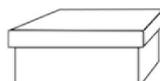
SCE	SCI

SCA - SCO - SCU - SCHE - SCHI

→ COMPLETA CON SCA - SCO - SCU E RICOPIA IN CORSIVO.



_____RPA



_____TOLA



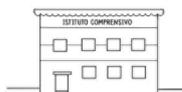
_____PA



_____LARO



_____DO



_____OLA

→ SCRIVI LE PAROLE CHE RIESCI A FORMARE.

MO

FIA

VA

SCHE

FI

SCHI

TA

BO

GLI - LI

→ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.

















→ COLORA LA CASELLA CHE CONTIENE LA PAROLA CORRETTA.

OLIO

TOVAGLIA

FOGLIA

OGLIO

TOVALIA

FOLIA

PALIA

CONILIO

MAGLIA

PAGLIA

CONIGLIO

MALIA

GN - NI

→ COMPLETA LE PAROLE CON GN O NI.



MONTA__A



CASTA__A



CI__O



CARABI__ERE



CIMI__ERA



A__ELLO



MACEDO__A



RA__O

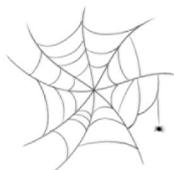


CER__ERA



__OCCHI

→ FORMA UNA FRASE CON OGNI COPPIA DI PAROLE.



RAGNATELA



CIGNO



RAGNO



STAGNO

MB - MP

→ COMPLETA CON MB O MP.



O___RELLO



I___UTO



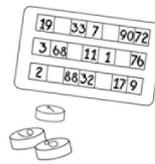
LA___ONE



LA___ADINA



CO___ASSO



TO___OLA

→ SCRIVI IN TABELLA LE PAROLE CON IL SUONO MB E MP.

POMPA

BAMBOLA

ZAMPA

CAMPO

BAMBINI

COLOMBA

ROMBO

LAMPADINA

CAMPANA

LAMPO

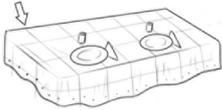
GAMBA

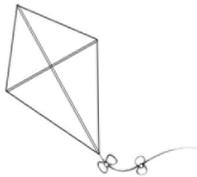
TEMPORALE

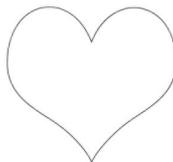
MB	MP

QUANTE PAROLE!

➔ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.









SUONI E PAROLE

→ COLORA LA CASELLA CHE CONTIENE LA PAROLA CORRETTA.

CICONIA

QUADRO

SCEDA

CICOGNA

CUADRO

SCHEDA

SERIFFO

SQUOLA

GERAGNIO

SCERIFFO

SCUOLA

GERANIO

ACQUARIO

CONCHILIA

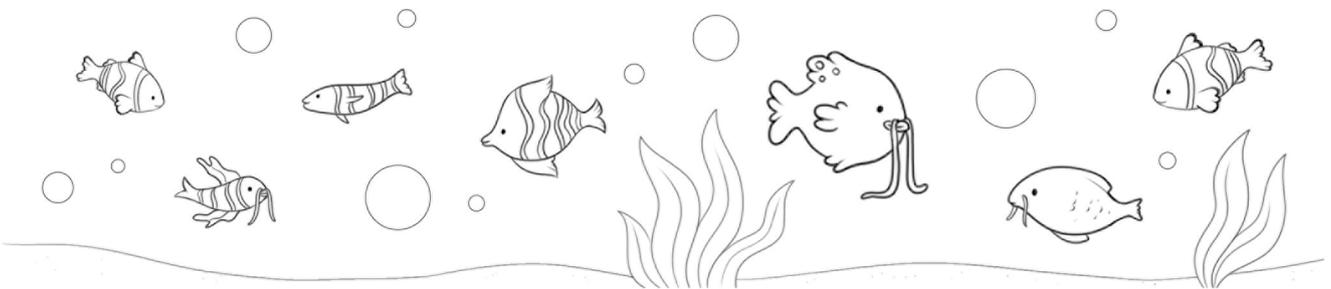
ACQUA

ACCUARIO

CONCHIGLIA

AQUA

→ OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA LA FRASE.



NEL MARE CI SONO I _____

E LE _____

SUONI DIFFICILI

→ COMPLETA CON:

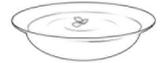
BR



___ACCIO

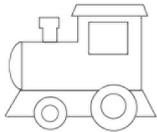


___UCO

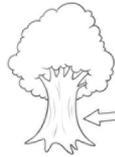


___ODO

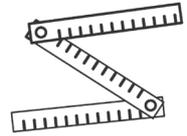
TR



___ENO



___ONCO



ME___O

PR



___INCIPE



CA___A



___ATO

CR



___OSTATA



___INIERA



___ICETO

DR



___AGO



QUA___O



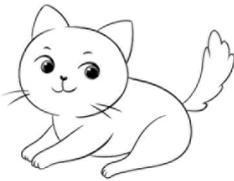
___OMEDARIO

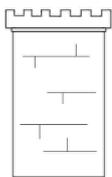
LE DOPPIE

→ SOTTOLINEA LE PAROLE CON LE DOPPIE.

LA COCCINELLA GIOCA A PALLA
 SOTTO UNA MARGHERITA GIALLA.
 NEL DESERTO C'È UN CAMMELLO
 CHE CERCA IL SUO CAPPELLO.
 L'IPPOPOTAMO È IN AMMOLLO
 LA GIRAFFA HA IL TORCICOLLO.

→ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.





LE DOPPIE

➔ COLLEGA LE SILLABE IN MODO DA FORMARE PAROLE CON LE DOPPIE. POI SCRIVILE.

STEL

TE

NOT

LO

GAL

LA

GOM

NA

COL

LA

PEN

RO

CAR

CO

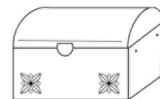
RIC

MA

➔ RADDOPPIA LE LETTERE. CHE COSA OTTIENI?



CASA ➔ _____



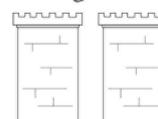
NOTE ➔ _____



CANE ➔ _____



TORI ➔ _____



LE SILLABE

➔ CON QUESTE SILLABE FORMA E SCRIVI LE PAROLE.

RO

FA

DI

NO

VA

SA

ME

LA

STRO

MO

CA

LE

CI

BE

RO

AL

QUA

NO

DER

NE

PA

STRA

GIO

➔ CON UN TRATTO VERTICALE DIVIDI LE PAROLE IN SILLABE, COME NELL'ESEMPIO.

ME | LA

COLLA

CHIESA

ROSA

CARTELLA

PASTA

MARE

CAMPANA

BAMBOLA

RISO

UNA

VESPA

MATITA

CARTA

BIGLIA

LIMONE

CASTELLO

LIBRO

PALLA

PROSCIUTTO

GATTO

MOLLA

COCCODRILLO

NIDO

L'ACCENTO

➔ COLORA LA PAROLA GIUSTA.

- Domani **faro** – **farò** la verifica di matematica.
- Il **pero** – **però** non dà frutti.
- Mio fratello non trova il **casco** – **cascò**.
- Il **porto** – **portò** è illuminato dal faro.
- Giacomo salì sul **pero** – **però**.

➔ SCRIVI IN ORDINE I GIORNI DELLA SETTIMANA. CERCHIA POI QUELLI CHE NON HANNO L'ACCENTO.

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

➔ CON LE PAROLE CAFFÈ, CITTÀ, PAPÀ FORMA ALTRETTANTE FRASI.

- _____
- _____
- _____

L'APOSTROFO

➔ RISCRIVI LE PAROLE CON L'APOSTROFO.



LO



LO



LO

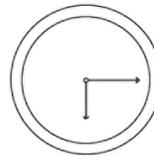


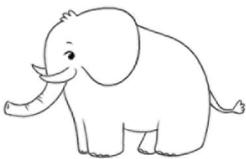
➔ SCRIVI IL NOME DI CIÒ CHE È ILLUSTRATO UTILIZZANDO CORRETTAMENTE UN O UNA (UN').

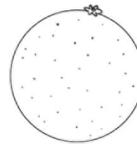












➔ COLORA IL RIQUADRO CHE SI RIFERISCE AL DISEGNO.



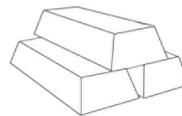
L'AGO

LAGO



LUNA

L'UNA



LORO

L'ORO



L'AGO

LAGO

USO DELL'H

➔ COMPLETA CON HO - HAI - HA - HANNO.

- Io _____ un pallone e una bicicletta.
- Tu _____ una bambola che sa camminare.
- Fabio _____ uno zainetto capiente.
- Mara e Lucia _____ i pennarelli nuovi.

➔ COMPLETA LE FRASI.

- Io ho _____
- Tu hai _____
- Marco ha _____
- Nina e Rosa hanno _____

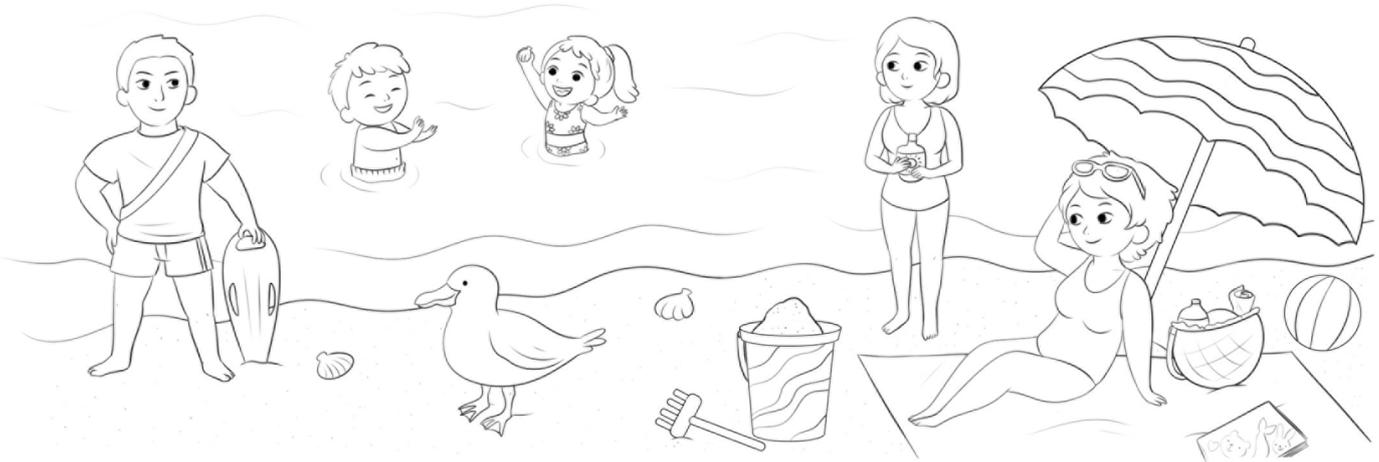
➔ COMPLETA LE FRASI CON A - HA.

Vado _____ casa di Martina. Lei _____ un bellissimo giardino con tanti alberi.

Martina _____ un cane di nome Fufi.

I NOMI E GLI ARTICOLI

→ OSSERVA L'ILLUSTRAZIONE E SCRIVI I NOMI AL POSTO GIUSTO.



NOMI DI COSE	NOMI DI PERSONE	NOMI DI ANIMALI

→ SCRIVI GLI ARTICOLI DAVANTI AI NOMI.

IL - LO - LA

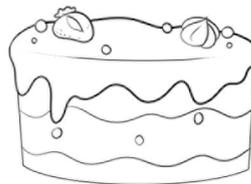
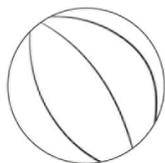
- ___ CASA
- ___ CANE
- ___ SCUDO
- ___ ISOLA

I - GLI - LE

- ___ GATTINI
- ___ SCOLARI
- ___ NONNE
- ___ INDIANI

LE QUALITÀ

➔ OSSERVA I DISEGNI E PER CIASCUNO CANCELLA LA QUALITÀ SBAGLIATA.



- | | | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> caldo | <input type="checkbox"/> quadrata | <input type="checkbox"/> salata | <input type="checkbox"/> pulita |
| <input type="checkbox"/> freddo | <input type="checkbox"/> rotonda | <input type="checkbox"/> dolce | <input type="checkbox"/> sporca |

➔ SOTTOLINEA LE QUALITÀ.

- La mamma ha i capelli lunghi, morbidi e biondi.
- Luca ha un vivace cagnolino.
- Gli occhi del mio gatto sono grandi e verdi.
- Il Sole è caldo, giallo e luminoso.
- La formica è piccola, nera e laboriosa.

➔ PER OGNI NOME SCRIVI DUE QUALITÀ.

- Mia nonna è _____
- L'auto del babbo è _____
- Il pesciolino è _____
- L'acqua è _____

LE AZIONI

➔ LEGGI LE FRASI E SOTTOLINEA LE AZIONI.

- Mara innaffia i fiori.
- Lucia dipinge con gli acquerelli.
- La nonna inforna la pizza.
- Il papà legge il giornale.
- La mamma scrive una lettera.
- Il nonno parla con un amico.
- Il cane dei vicini abbaia spesso.
- Il pulcino pigola.
- Mio e Micia dormono nel cestone.
- Massimo mangia il budino al cioccolato.
- Federica guarda i cartoni alla tivù.
- Luciana esce in cortile.

➔ SCRIVI DUE AZIONI PER OGNI NOME.

- Il Sole _____
- Il cavallo _____
- La rana _____
- La palla _____

METTI UN PO' D'ORDINE

➔ RIORDINA LE PAROLE E SCRIVI LE FRASI SUGGERITE DAI DISEGNI.



I fanno cortile
bambini in ricreazione



Lucia coccinella
una osserva



al Marco
telefono parla

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ITALIANO - LETTURE

Nucleo tematico - Ascoltare e parlare

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno mantiene un'attenzione costante e attiva nell'ascolto. • Ascolta e comprende semplici istruzioni. • Interviene in una conversazione apportando il proprio contributo. • Esprime le proprie opinioni e le esperienze personali. • Comprende gli elementi essenziali di un racconto ascoltato e li sa riferire secondo un ordine logico e temporale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare un comportamento di ascolto attivo con il silenzio, guardando chi parla senza interrompere. • Intervenire in una conversazione, rispettando il turno di parola, ponendo domande e dando risposte pertinenti. • Ascoltare le opinioni degli altri e saper esporre le proprie. • Comprendere gli elementi essenziali di un testo ascoltato. • Raccontare un proprio vissuto o un racconto ascoltato rispettandone l'ordine logico e cronologico. • Recitare brevi filastrocche e poesie o interpretare semplici ruoli in una rappresentazione. • Arricchire il proprio lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di semplici consegne. • Partecipazione alle attività di accoglienza per integrarsi nel nuovo gruppo-classe. • Conversazioni guidate di gruppo. • Racconto di vissuti personali. • Ascolto di letture, brevi storie e filastrocche. • Racconto di brevi storie ascoltate. • Memorizzazione di filastrocche e poesie brevi.

Nucleo tematico - Leggere

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno legge testi di vario genere facenti parte della letteratura dell'infanzia.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno discrimina vocali e consonanti sia sul piano grafico che fonetico. • Riconosce e legge sillabe, digrammi, trigrammi e parole piane, con suoni complessi e raddoppiamenti. • Sa riordinare parole in disordine. • Legge e comprende semplici frasi. • Legge e coglie gli aspetti essenziali di semplici racconti con il supporto iconico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini singole o in sequenza descrivendole verbalmente. • Discriminare i grafemi (vocali e consonanti). • Associare grafema a fonema. • Leggere le sillabe, i digrammi, i trigrammi, le parole con suoni complessi e raddoppiamenti. • Leggere semplici frasi e saperne ricavare informazioni. • Leggere semplici racconti e comprenderli anche con l'ausilio di immagini. • Arricchire il lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione di vocali e consonanti sia sul piano grafico che fonetico. • Riconoscimento e lettura di sillabe, digrammi, trigrammi e con suoni complessi e raddoppiamenti. • Lettura e comprensione di semplici frasi. • Ricomposizione di parole in disordine per dare senso a una frase. • Lettura ed individuazione degli aspetti essenziali di semplici racconti con il supporto iconico.

Nucleo tematico - Scrivere

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno scrive parole e brevi frasi corrette nell'ortografia, legate all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza gli elementi essenziali del codice scritto per avviarsi gradualmente alla produzione scritta. • Scrive autonomamente o sotto dettatura semplici parole e frasi. • Scrive autonomamente frasi come didascalie. • Completa storie con una frase breve. • Esprime per iscritto un pensiero o un vissuto rispettando l'ordine logico e cronologico e le principali convenzioni ortografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Affinare le abilità oculo-manuali e fino-motorie per l'acquisizione della capacità di scrivere (i pregrafismi). • Riconoscere le vocali e saperle scrivere per completare parole supportate da immagini. • Discriminare le consonanti e saperle scrivere per completare parole con il supporto iconico. • Saper riconoscere e scrivere sillabe, digrammi, trigrammi e parole con suoni complessi e raddoppiamenti per completare parole utilizzando i caratteri fondamentali della scrittura: stampato e corsivo. • Saper scrivere autonomamente parole come didascalie a immagini. • Scrivere semplici frasi con l'ausilio di immagini. • Scrivere per raccontare con semplici frasi una breve storia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi di coordinamento oculo-manuale. • Ripasso di tratteggi, esecuzione di percorsi grafici. • Per ogni lettera dell'alfabeto, vocali e consonanti, scrittura del relativo segno grafico. • Riconoscimento dei diversi grafemi all'inizio, all'interno e alla fine delle parole. • Scrittura di sillabe e parole. • Ricomposizione di sillabe per formare parole con il supporto iconico. • Scrittura corretta di parole con i digrammi, i trigrammi, le parole con i suoni complessi e i raddoppiamenti con l'ausilio di immagini. • Scrittura autonoma di parole anche sotto dettatura passando, in modo ortograficamente corretto, dal piano fonico al piano grafico. • Scrittura di semplici frasi come didascalie ad immagini. • Scrittura di brevi storie per descrivere immagini in sequenza o per raccontare un proprio vissuto.

Nucleo tematico - Riflettere sulla lingua

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'ortografia.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno rispetta nella lettura e nella scrittura le principali regole ortografiche e sintattiche. • Manipola lettere, sillabe e parole scomponendo, ricomponendo, aggiungendo o sostituendo per comprenderne la loro struttura. • Utilizza correttamente e consapevolmente la lingua per scopi comunicativi semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, comprendere ed utilizzare in modo appropriato la lingua rispettando le principali regole ortografiche e sintattiche. • Arricchire il lessico. • Utilizzare i principali segni di interpunzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione, lettura e scrittura corretta di parole con: le doppie, l'accento e l'apostrofo. • Uso consapevole della "è" che spiega e della "e" che unisce. • Utilizzo del verbo essere nelle forme "c'è - ci sono" e "c'era - c'erano". • Uso del verbo avere nelle forme "ho", "hai", "ha", "hanno". • Comprensione dei principali segni della punteggiatura per una lettura espressiva. • Gli elementi essenziali che compongono una frase: nomi, articoli, qualità, azioni. • Frasi da riordinare o da completare.

LA PICCOLA NEVE

→ IL RACCONTO È STATO DIVISO IN TRE SEQUENZE. DISEGNA NEI RIQUADRI LE SEQUENZE DELLA STORIA.

PRIMA

Giulia e Francesca, mentre giocano in cortile, trovano vicino a un vecchio vaso di terracotta una gattina molto bella con il nasino e la boccuccia rosa.

POI

Giulia e Francesca prendono la gattina e l'accarezzano.
 – È bianca come la neve! – esclama Francesca.
 – Ed è soffice come la panna – precisa Giulia.

INFINE

Le due sorelline tornano a casa con la gattina. – Neve ha sonno! – esclama Giulia adagiandola nella culla della bambola. La mamma guarda la scena e sorride.

UNA PARTITA IN DUE

Sono sceso nel cortile per giocare. C'è il deserto. Stanno tutti guardando la TV. Ma io ho il mio pallone e due alberi a fare da porta. "Ed ecco il grande campione che calcia, STUUMMP, un gol stupendo!". Peccato, con un portiere ci sarebbe stato più gusto. Ecco che arriva Francesca e raccoglie il pallone. Mi sorride. La piazzo tra i pali e ricomincio la partita. Così c'è più gusto a fare gol...

Adatt. da Enza Emira Festa, *La buffa bambina*, Mondadori

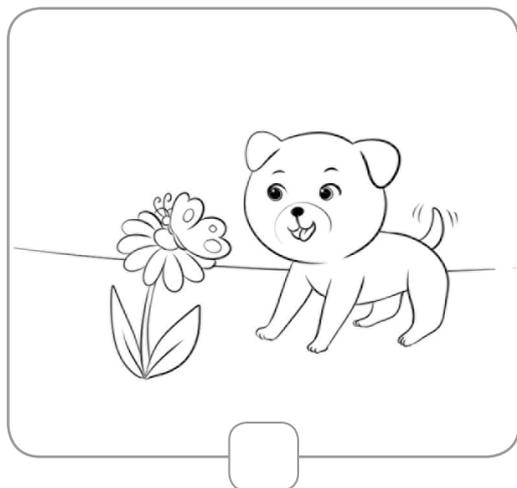
➔ COMPLETA LE FRASI.

Il bambino è solo in cortile perché tutti _____
 _____. Il bambino gioca _____
 _____. Dopo un po' arriva
 _____ e il bambino si diverte a giocare
 con lei.



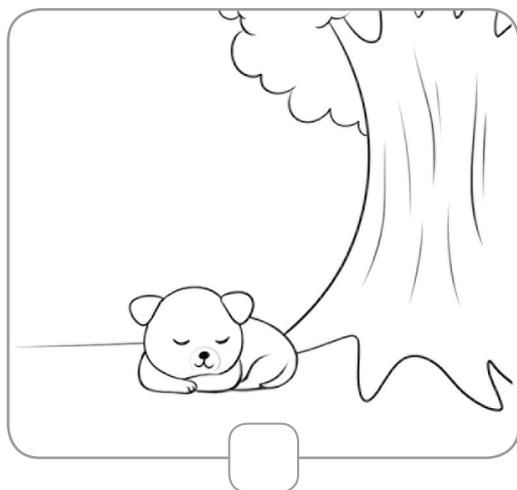
SCHIZZO E LA FARFALLA

➔ METTI IN ORDINE I DISEGNI CON I NUMERI. POI COLLEGA OGNI FRASE AL DISEGNO GIUSTO.

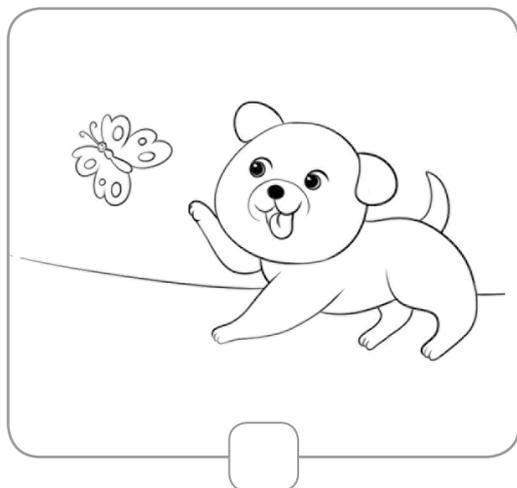


Il cagnolino Schizzo
sonnecchia beato
all'ombra di un grande
albero.

Ogni tanto spalanca un
occhio, ma subito lo
richiude.



All'improvviso si drizza sulle
zampe e trotterellando
insegue il volo di una
bellissima farfalla.



Schizzo è felice e, agitando
la coda, osserva la farfalla,
che si è posata su un fiore
confondendosi con i petali
colorati.

I MOCASSINI

Mara è una bambina di sette anni e non sa fare i nodi ai lacci delle scarpe: per questo mette sempre i mocassini. Un giorno Mara va a giocare a pallone nel cortile della scuola. Dà un calcio molto forte alla palla e un mocassino vola via. Tutti i compagni lo cercano, ma il mocassino non si trova! Mara torna a casa con un piede scalzo. Tutti la guardano e lei si vergogna. Mara decide allora di imparare a fare i nodi ai lacci delle scarpe.

Alda Monico Cortese, *La cornacchia ladra*, Tecnodid



➔ VERO O FALSO? SEGNA CON UNA X.

- Mara è una bambina di cinque anni.
- Mara non sa fare i nodi ai lacci delle scarpe.
- Mara dà un calcio alla palla e il mocassino vola via.
- I compagni di Mara trovano il mocassino.
- Mara torna a casa felice.

V F

V F

V F

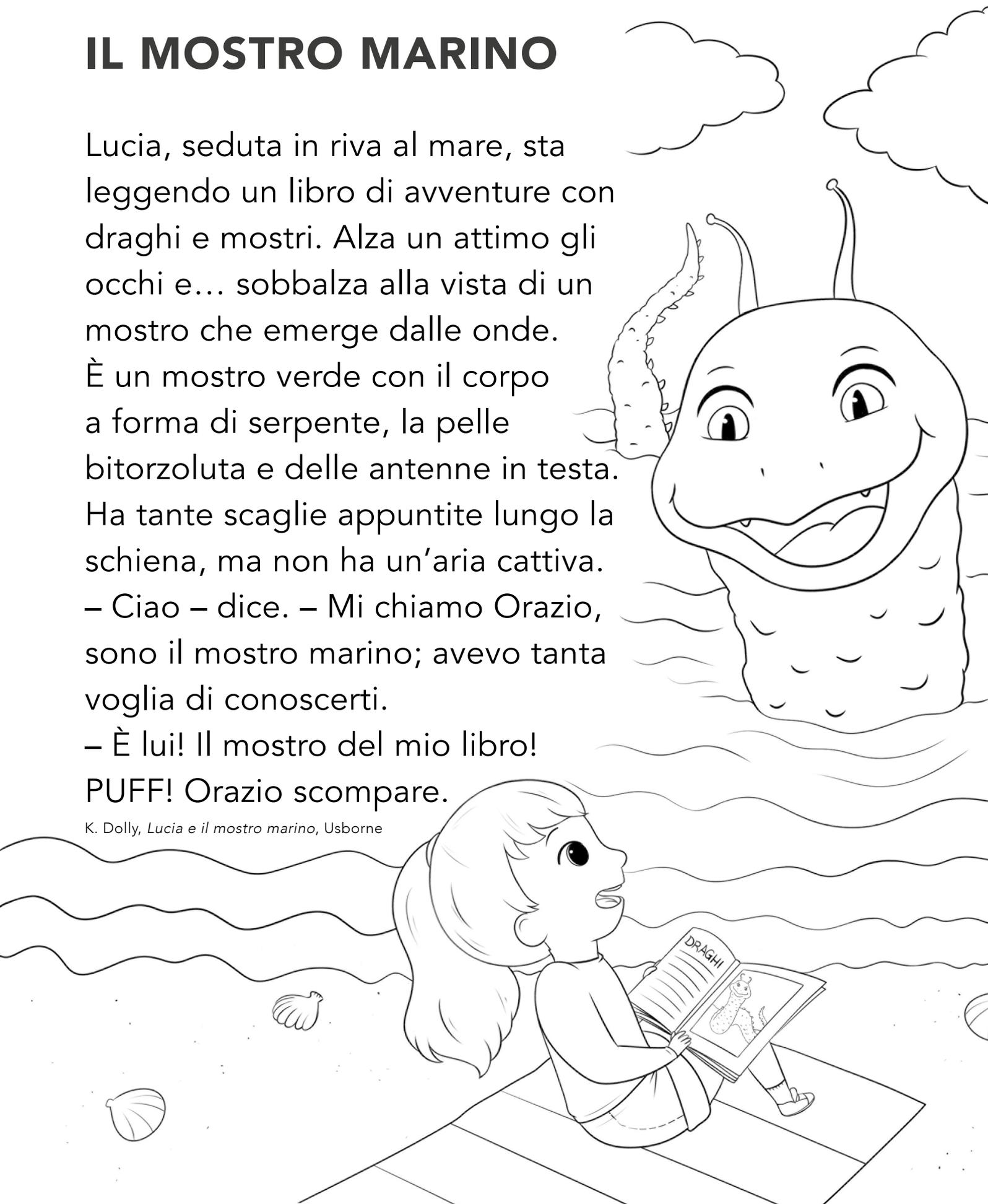
V F

V F

IL MOSTRO MARINO

Lucia, seduta in riva al mare, sta leggendo un libro di avventure con draghi e mostri. Alza un attimo gli occhi e... sobbalza alla vista di un mostro che emerge dalle onde. È un mostro verde con il corpo a forma di serpente, la pelle bitorzoluta e delle antenne in testa. Ha tante scaglie appuntite lungo la schiena, ma non ha un'aria cattiva. – Ciao – dice. – Mi chiamo Orazio, sono il mostro marino; avevo tanta voglia di conoscerti. – È lui! Il mostro del mio libro! PUFF! Orazio scompare.

K. Dolly, *Lucia e il mostro marino*, Usborne



- Cosa sta facendo Lucia seduta in riva al mare?
 - Mangia un ghiacciolo
 - Legge un libro con draghi e mostri
- Cosa vede Lucia?
 - Un mostro
 - Un delfino
- Cosa dice il mostro a Lucia?
 - Che vuole mangiarla
 - Che ha voglia di conoscerla
- Cosa scopre Lucia?
 - Che il mostro è quello del suo libro
 - Che il mostro ha tanti occhi

→ COLORA SOLO I PERSONAGGI DELLA STORIA.



LA SCOPA VOLANTE

La strega più piccola della montagna raccolse il suo cappello e guardò con tristezza la scopa volante. Non avrebbe più potuto usarla, perché era andata a sbattere contro un albero.

La scopa era andata in pezzi ed era la quinta scopa che faceva quella fine.

– Abatterò tutti questi alberi! Tutti! – urlò furente.

– Non posso sprecare altre scope. Le scope volanti costano troppo.

G. C. Diaz, *La strega della montagna*, Piemme



➔ **RISPONDI.**

- Perché la strega più piccola della montagna guardò con tristezza la sua scopa volante?

- Quante scope aveva già rovinato?

- Perché la strega voleva abbattere gli alberi?

LA FESTA DEL MOSTRO

Il mostro si svegliò. Aprì gli occhi e si grattò il collo con un artiglio.

Era il suo compleanno, allora si disse "Buon compleanno, mostro".

"Grazie mille" si rispose.

Doveva parlare da solo perché non aveva amici: nessuno voleva stare con un mostro così brutto.

Il mostro si cantò "Tanti auguri a me" così forte che la caverna cominciò a tremare.

Poi decise di prepararsi una mostruosa festa di compleanno con torta, candeline e tutto il resto.

Andrew Matthews, *Carissimi mostri*, Mondadori



➔ **COMPLETA INSERENDO CORRETTAMENTE LE PAROLE.**

auguri - amici - canzoncina - caverna - torta - compleanno

Era il _____ del mostro, allora si fece gli _____.

Siccome il mostro non aveva _____ si cantò la _____ di auguri così forte che la _____ cominciò a tremare.

Poi decise di prepararsi una festa con _____, candeline e tutto il resto.

UN PAESE INCANTATO

In un bosco di castagni tra le montagne c'è una grande quercia che ha attorno dei tigli profumati. Intorno ci sono anche molte casette con il tetto dipinto di un bel colore verde.

I muri delle casette sono di tanti colori. C'è una casetta che ha i muri blu come il mare, difatti ci sono dipinti anche molti pesci. Nelle case ci sono tante finestre rotonde, a cuore, quadrate, a forma di goccia, triangolari, tutte illuminate e tutte colorate.

P. Carpi, *Il paese dei maghi*, Vallardi



- Dove si trovano le casette?

- Intorno ai tigli profumati
- Intorno a una grande quercia

- Come sono i tetti delle case?

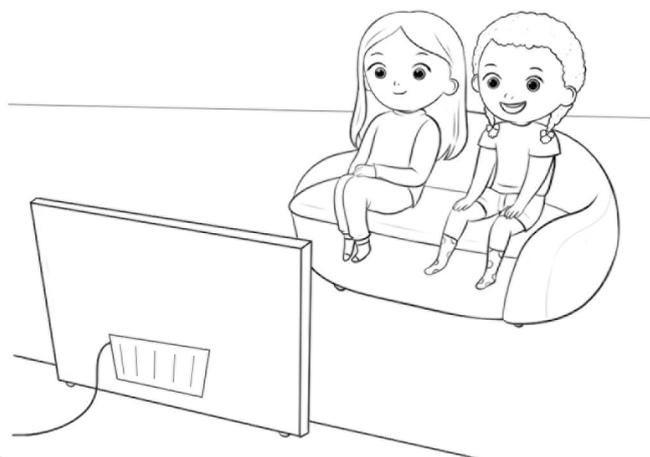
- Verdi
- Rossi

- Come sono le finestre delle case?

- Tutte rotonde
- Di varie forme

SARA E LUDOVICA

→ OSSERVA LE ILLUSTRAZIONI E COMPLETA IL RACCONTO.

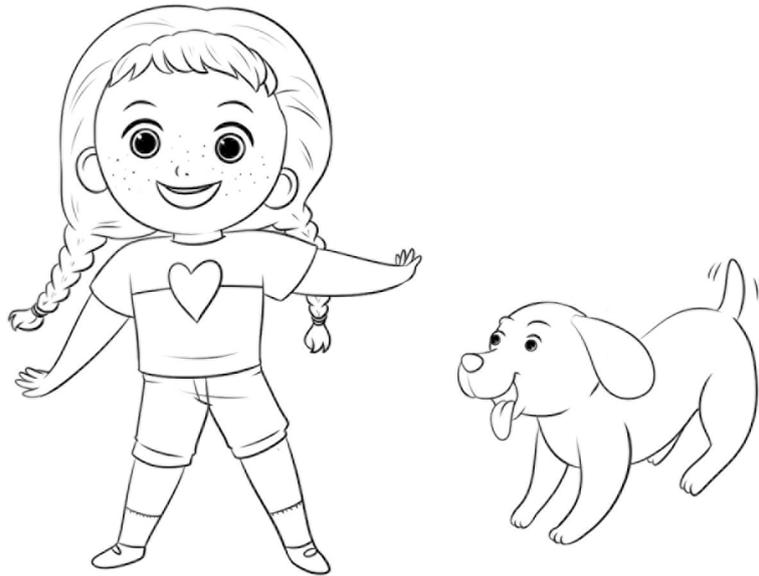


Dopo aver pranzato,
Sara e Ludovica
fanno i compiti.



CARLA E FLIP

➔ AIUTANDOTI CON LE DOMANDE SCRIVI IL TESTO.



- Carla è allegra o triste?
- Come sono i suoi capelli? E i suoi occhi?
E la sua bocca?
- Com'è vestita Carla?
- Com'è il suo cagnolino Flip, tranquillo o vispo?

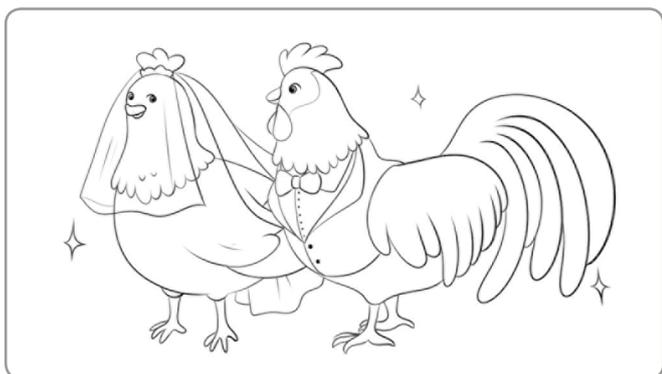
➔ COSA COMBINÒ UN GIORNO FLIP? IMMAGINA, ILLUSTRASUL QUADERNO E RACCONTA A VOCE.

LE MAGIE DI FATA CORALLINA

➔ OSSERVA LE ILLUSTRAZIONI E, PER OGNUNA, SCRIVI UNA FRASE CHE LA RAPPRESENTA.









IL DRAGO FILIPPO

Tanto tempo fa viveva nel fitto bosco un drago di nome Filippo. Filippo era un drago molto ubbidiente.

– Riscalda la minestra – gli diceva la mamma e Filippo, mandando dal naso tante belle fiamme, la riscaldava in un baleno.

D'inverno il piccolo drago si raffreddava e il suo naso iniziava a gocciolare sempre più forte, così il poverino incominciava a piangere, tanto era disperato.



➔ IN CHE MODO RIUSCIRÀ A GUARIRE IL PICCOLO DRAGO FILIPPO? SCRIVI IL FINALE DELLA STORIA.

LA TIGRE

La tigre ha il corpo robusto e agile, ricoperto da una fitta pelliccia. Il pelo è di colore arancione o bianco, con strisce nere. Ha un muso corto, da cui spuntano lunghi baffi. Le orecchie sono arrotondate; gli occhi sono chiari e adatti a cacciare di notte. La tigre è carnivora e perciò è dotata di denti molto affilati.



→ COMPLETA SCRIVENDO LE INFORMAZIONI RICAVATE DAL TESTO.

La tigre

corpo: _____

pelo: _____

muso: _____

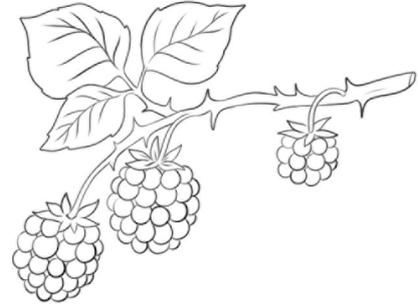
orecchie: _____

occhi: _____

alimentazione: _____

LA MORA E LA FRAGOLA

La mora ha fusti spinosi, piccole foglie verdi dentate, i fiori sono bianchi, i frutti sono rossi e neri.



La fragola ha foglie piccole, di un verde brillante, i fiori sono formati da cinque petali bianchi, i frutti sono rossi e gustosi.

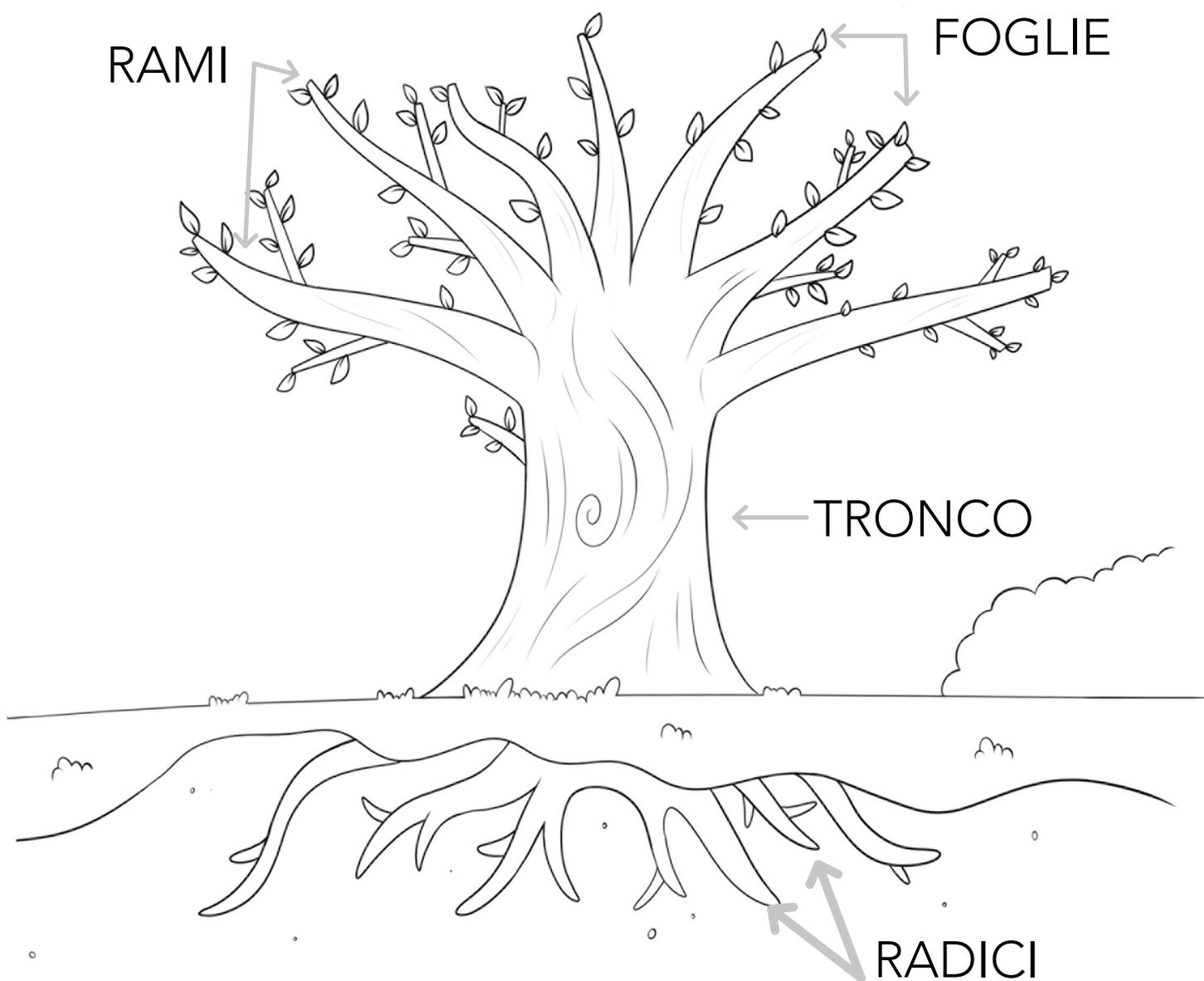


➔ COMPLETA.

• La mora ha _____

• La fragola ha _____

LE PARTI DELLA PIANTA



→ COMPLETA.

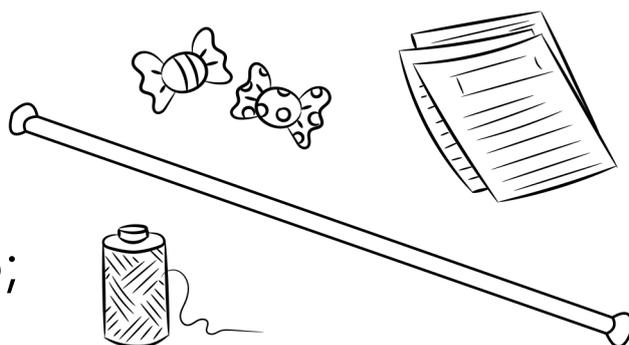
• La pianta è composta da _____

CARAMELLE DA ARREDAMENTO

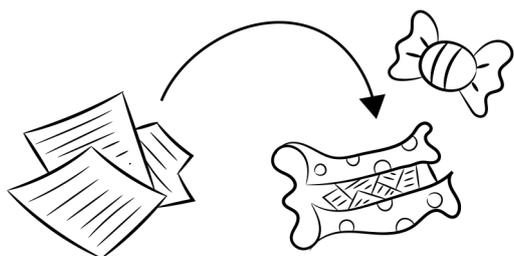
→ SEGUENDO LE ISTRUZIONI, REALIZZA LA TENDA DI CARAMELLE.

OCCORRENTE

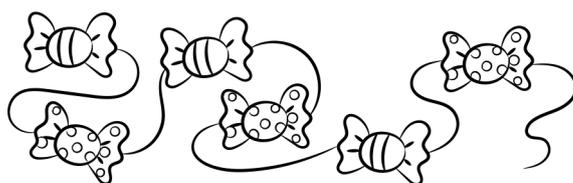
- carta di caramelle;
- carta di giornale;
- filo di cotone robusto;
- asta portatenda.



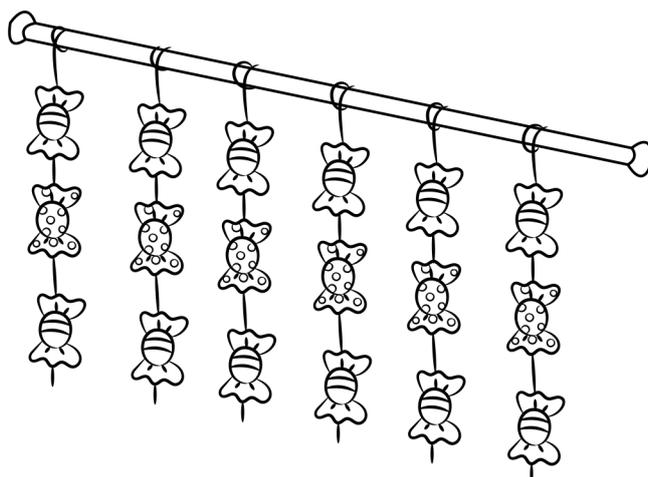
1. Incartare pezzetti di carta di giornale negli involucri delle caramelle.



2. Formare lunghe sequenze di caramelle annodate a un filo.



3. Legare una serie di questi fili all'asta e appendere la tenda.



PROGRAMMAZIONE ANNUALE

STORIA

Nucleo tematico - Organizzare informazioni con le parole del tempo

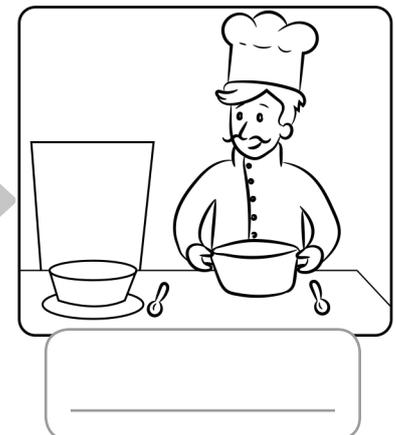
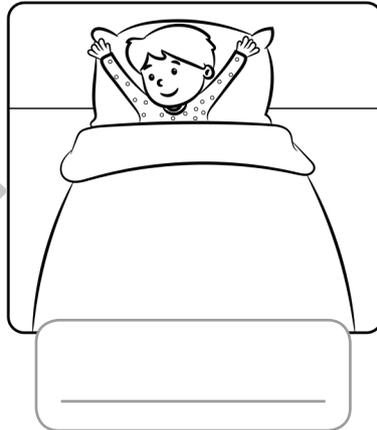
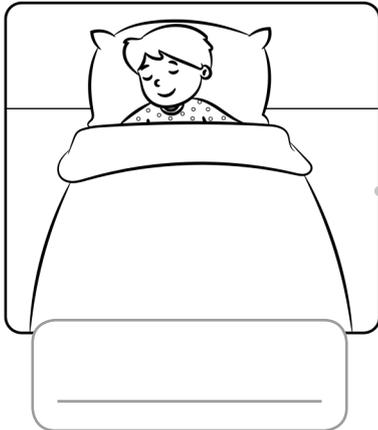
Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

- L'alunno riconosce elementi significativi del passato e del suo ambiente di vita.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individua successioni, contemporaneità, durate e periodizzazioni.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno usa correttamente i principali indicatori temporali. • Coglie negli eventi i concetti di successione, contemporaneità, durata e ciclicità. • Sa individuare semplici relazioni di causa-effetto. • Individua, in base all'esperienza personale, i cambiamenti che avvengono su persone, animali e cose. • Sa ricostruire in successione cronologica immagini o vissuti personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il concetto di tempo ed il suo scorrere: tempo storico e meteorologico. • Cogliere i mutamenti che si verificano con lo scorrere del tempo. • Ordinare fatti in successione utilizzando gli indicatori prima/adesso/dopo/infine. • Comprendere il concetto di contemporaneità e durata. • Cogliere negli eventi i rapporti di causa-effetto. • Cogliere il concetto di ciclicità nei fenomeni naturali (parti della giornata, settimana, mesi e stagioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parole del tempo: prima/dopo; ora/dopo; prima/adesso/dopo/infine; • Il senso dello scorrere del tempo e i suoi mutamenti. • La ciclicità: i momenti della giornata, la settimana, i mesi e le stagioni. • Le relazioni di causa-effetto e il significato dei connettivi logici "perché" e "perciò". • Ordinamento in successione cronologica coerente di immagini ed eventi del proprio vissuto personale.

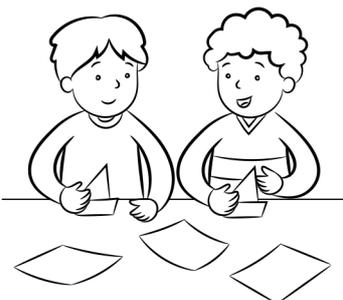
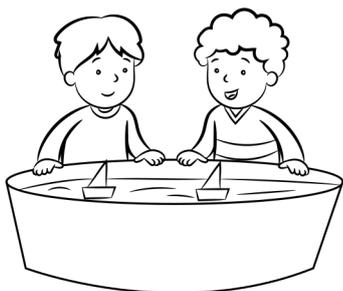
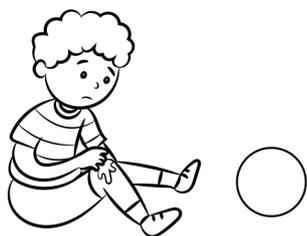
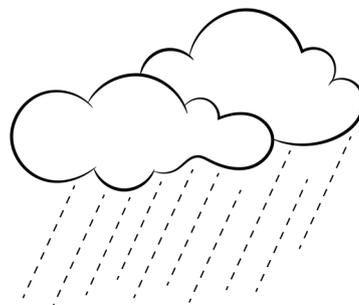
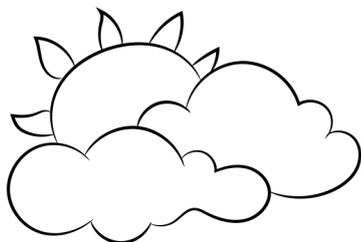
PRIMA - ADESSO - DOPO

➔ OSSERVA E COMPLETA CON PRIMA - ADESSO - DOPO.



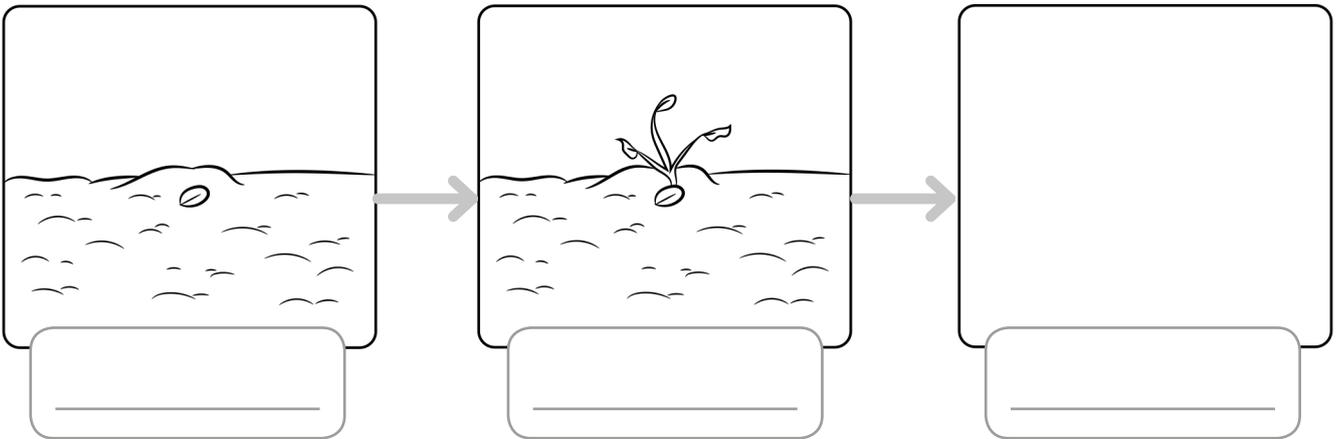
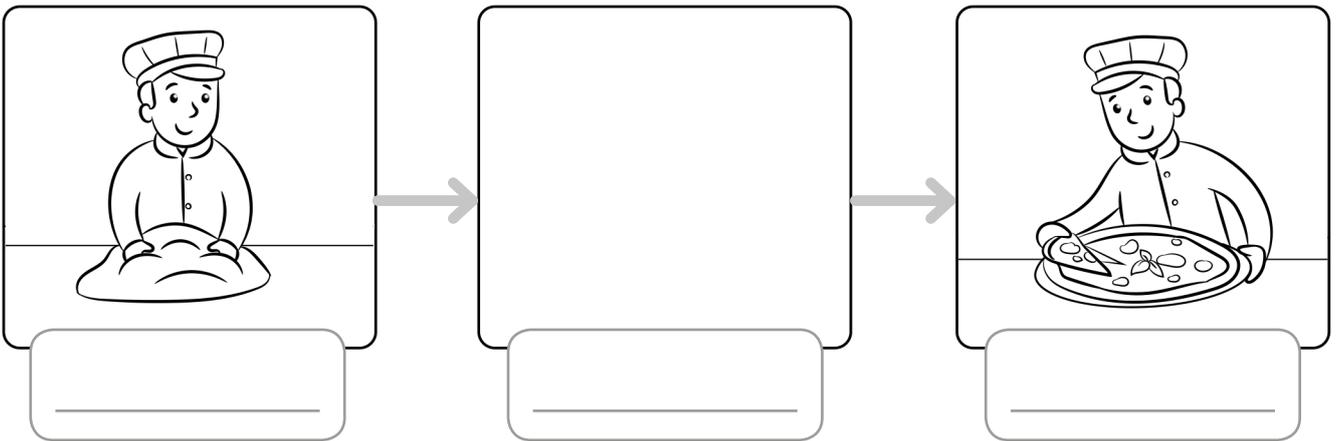
PRIMA - DOPO - INFINE

→ OSSERVA E COMPLETA CON PRIMA - DOPO - INFINE.



PRIMA - DOPO - INFINE

➔ OSSERVA E COMPLETA CON LE ILLUSTRAZIONI. POI SCRIVI
PRIMA - DOPO - INFINE E RACCONTA LE STORIE.

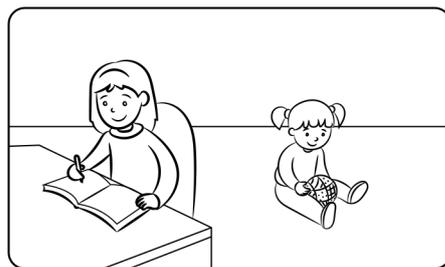


MENTRE - NELLO STESSO MOMENTO

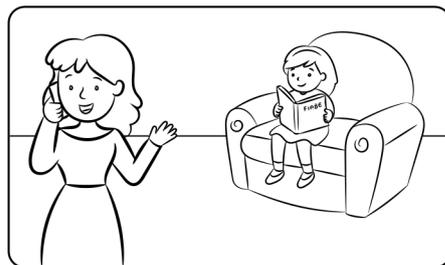
➔ OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA LA FRASE CON MENTRE E NELLO STESSO MOMENTO.

MENTRE

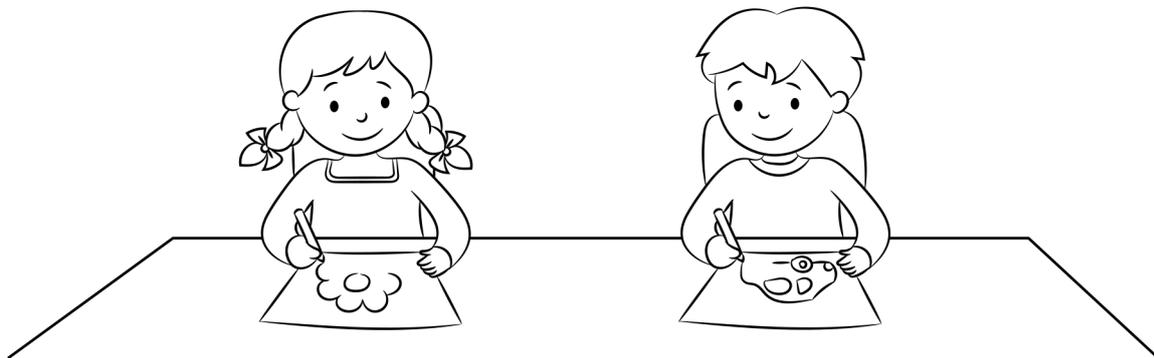
- LUCIA FA I COMPITI
_____ SUA SORELLA
ADA GIOCA CON LA PALLA.



- _____ LA MAMMA
PARLA AL TELEFONO,
CARLA LEGGE UNA STORIA.



NELLO STESSO MOMENTO

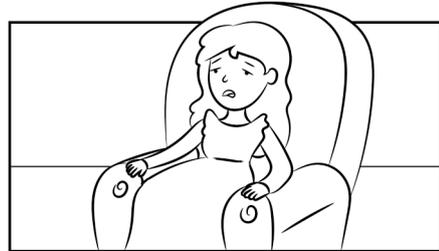


- LIA DISEGNA UN FIORE _____
_____ LUCA DISEGNA UNA
MACCHININA.

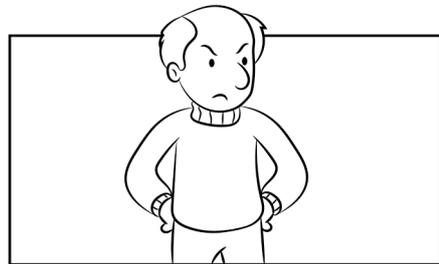
PERCHÉ - PERCIÒ

➔ OSSERVA LE ILLUSTRAZIONI E COMPLETA LE FRASI CON PERCHÉ O PERCIÒ.

- La mamma è stanca
_____ ha lavorato molto.



- Il nonno è arrabbiato
_____ non trova gli occhiali.



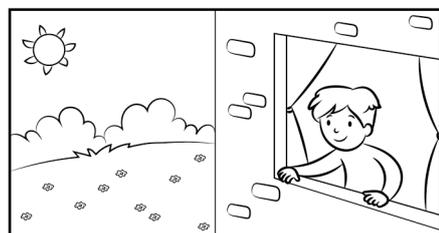
- Luca è preoccupato
_____ ha smarrito le chiavi di casa.



- Ho preso un buon voto
_____ sono felice.

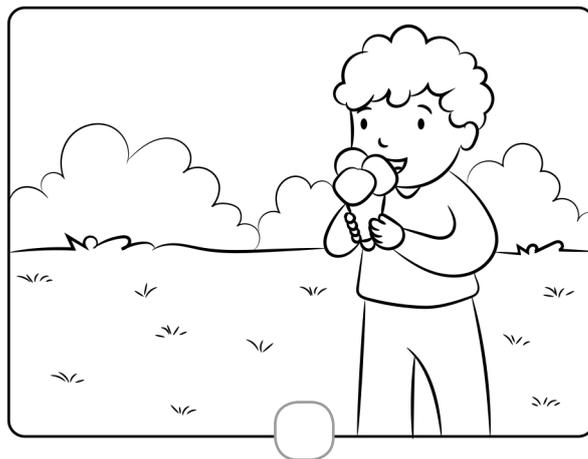
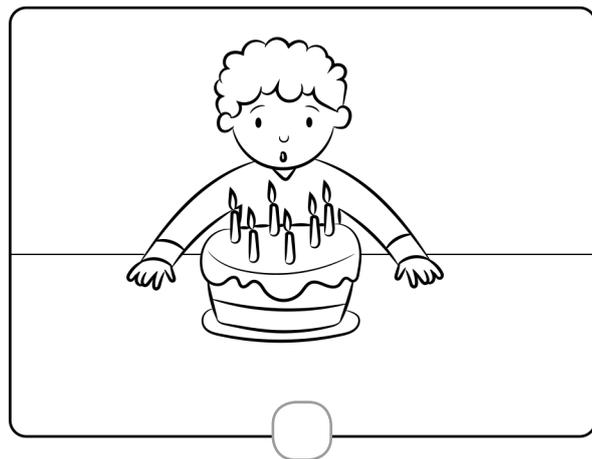
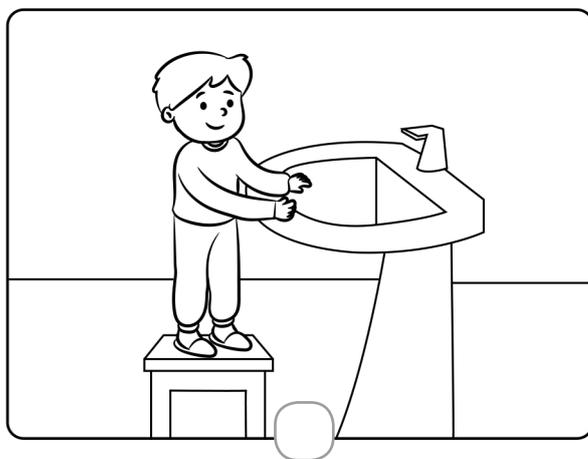
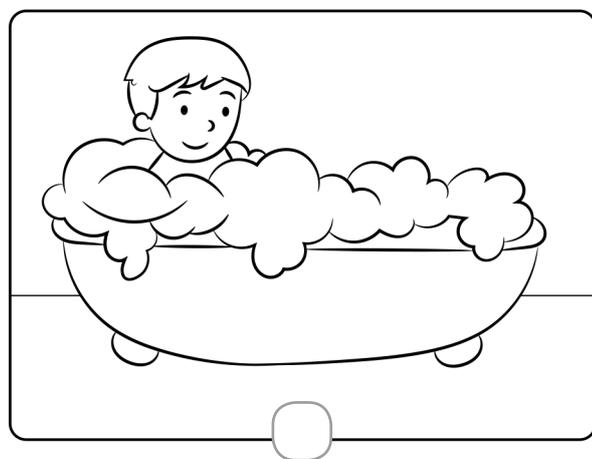
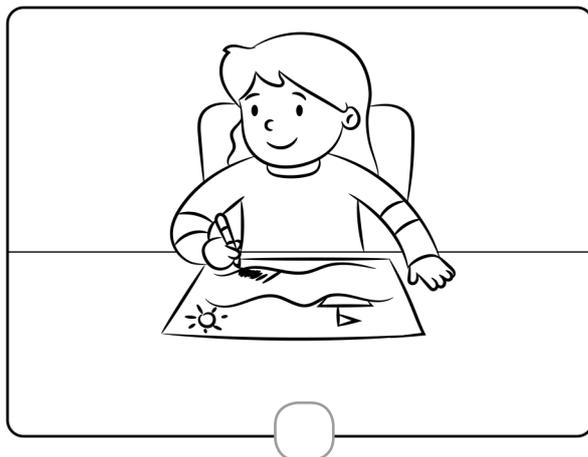
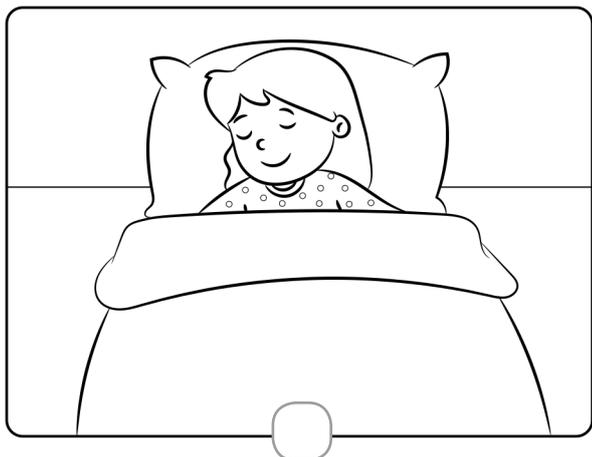


- Oggi il cielo è sereno
_____ potrò giocare in giardino.



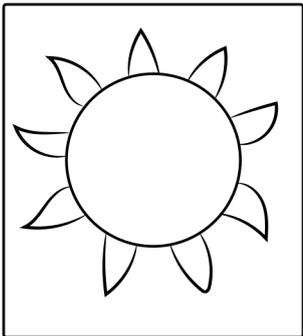
PERCHÉ - PERCIÒ

➔ OSSERVA LE ILLUSTRAZIONI E, PER OGNI COPPIA, INDICA CON UNA X L'AZIONE PIÙ LUNGA.

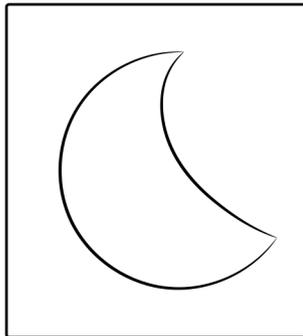


IL GIORNO E LA NOTTE

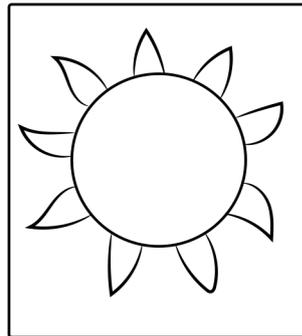
CHE COSA VERRÀ DOPO IL GIORNO?
E DOPO ANCORA?



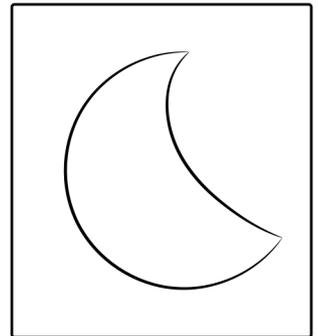
GIORNO



NOTTE



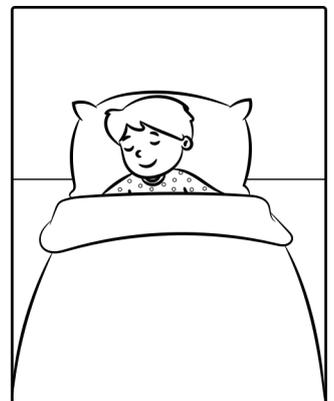
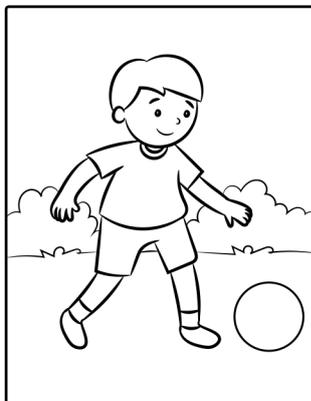
GIORNO



NOTTE

Le parti della giornata sono:
mattina, pomeriggio, sera, notte.

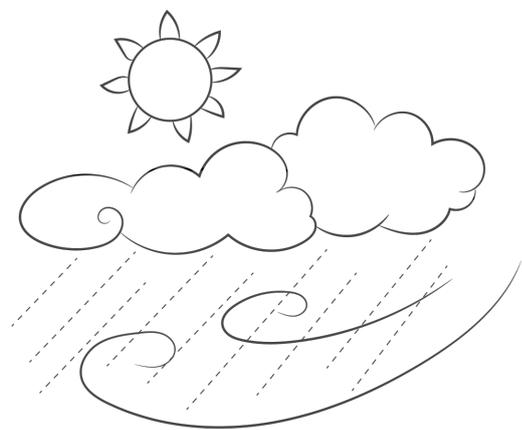
➔ OSSERVA LE ILLUSTRAZIONI E SCRIVI IN QUALE MOMENTO DELLA GIORNATA SI SVOLGONO.

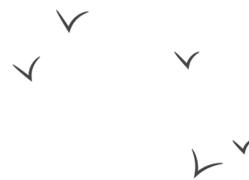
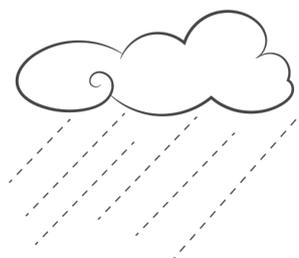
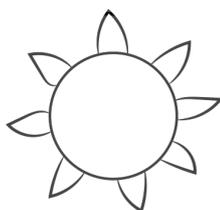


I GIORNI DELLA SETTIMANA

➔ LEGGI LA POESIA E SCRIVI I GIORNI DELLA SETTIMANA NEI RISPETTIVI RIQUADRI.

Lunedì cielo nuvoloso
 martedì pioggia
 mercoledì e giovedì vento
 venerdì cielo sereno
 sabato splende il sole
 domenica gioco in giardino per ore.

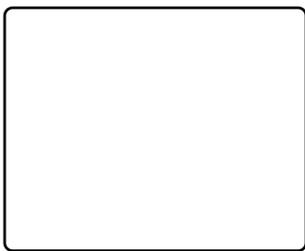




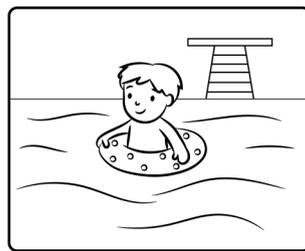
IERI - OGGI - DOMANI

Oggi è il giorno in cui siamo (sono fatti del presente); **ieri** è il giorno prima di oggi (sono fatti del passato); **domani** è il giorno che viene dopo oggi (sono fatti del futuro).

➔ COMPLETA ILLUSTRANDO I DISEGNI MANCANTI.



IERI



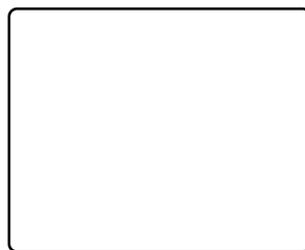
OGGI



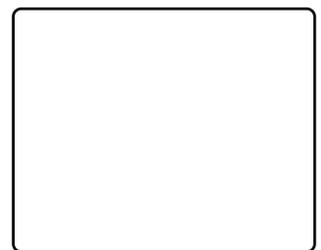
DOMANI



IERI



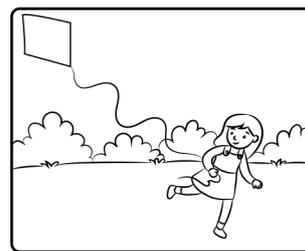
OGGI



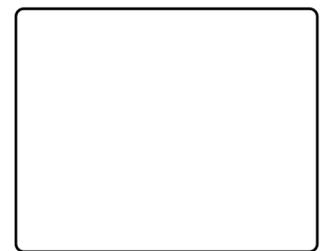
DOMANI



IERI



OGGI



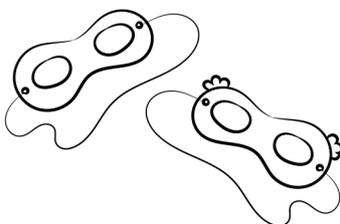
DOMANI

I MESI DELL'ANNO

→ COMPLETA CON I NOMI DEI MESI CHE MANCANO.



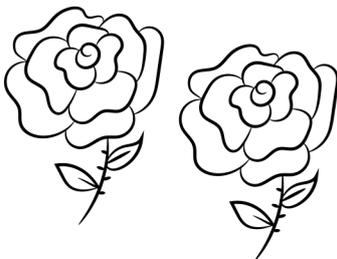
GENNAIO





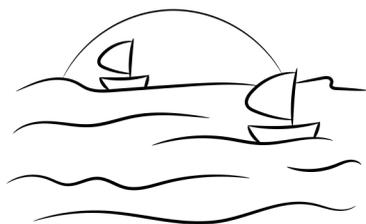


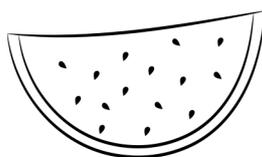
APRILE



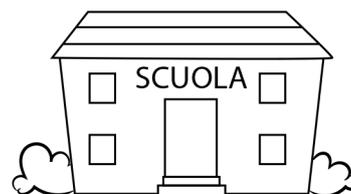


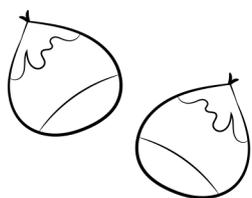
GIUGNO

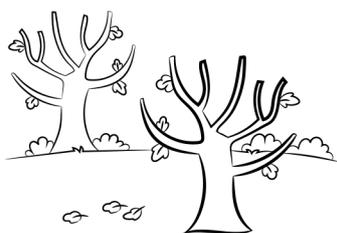




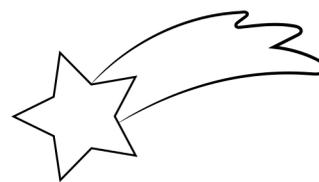
AGOSTO





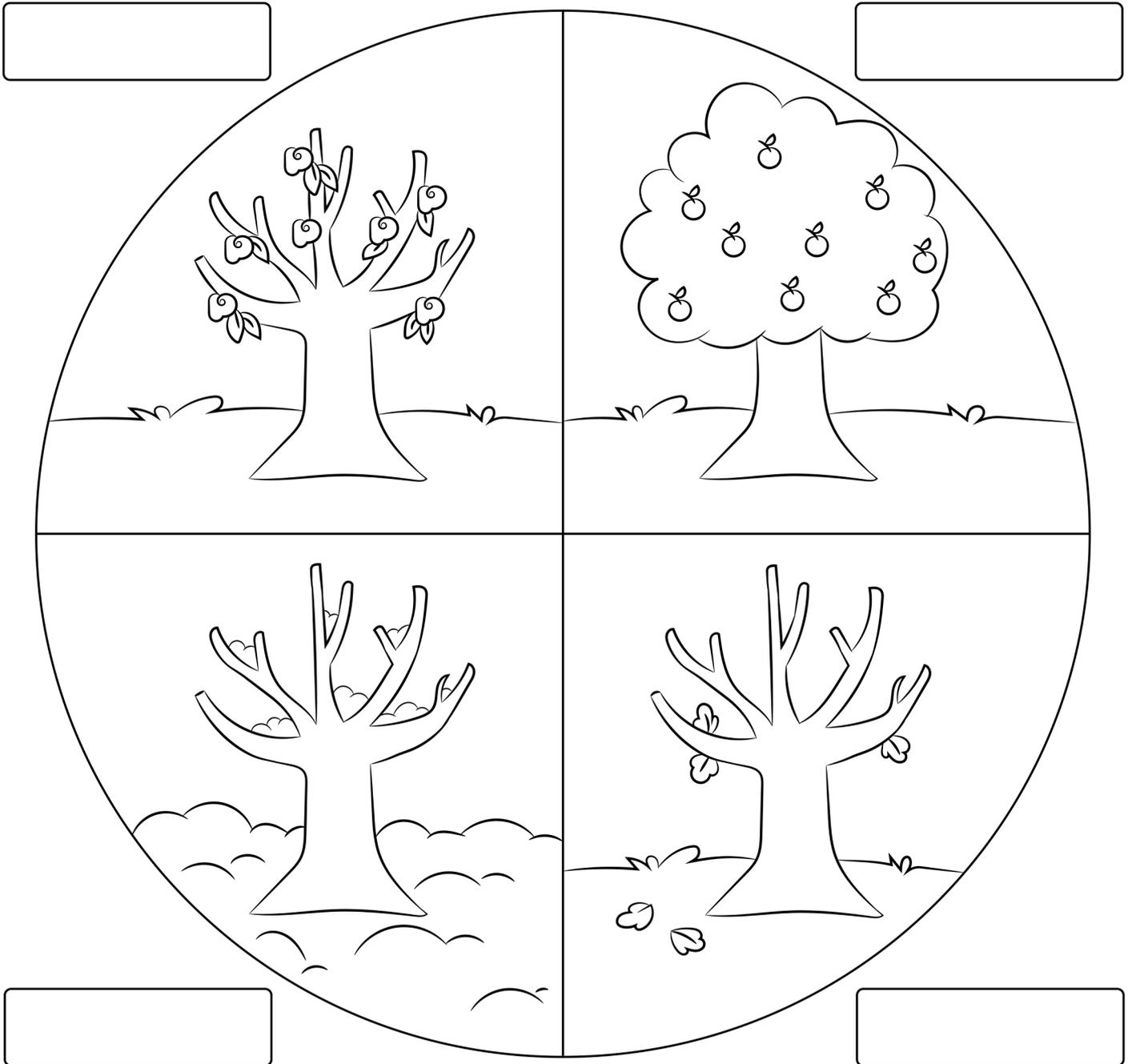


NOVEMBRE



LE STAGIONI

➔ OSSERVA E SCRIVI I NOMI DELLE STAGIONI.



➔ QUALE STAGIONE VIENE PRIMA E QUALE DOPO?

ESTATE

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

GEOGRAFIA

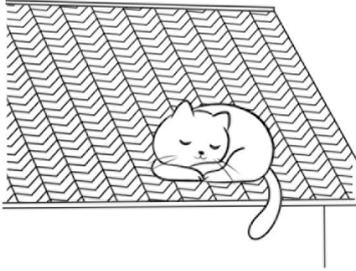
Nucleo tematico - Le parole dello spazio e l'orientamento

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa orientarsi nello spazio fisico e rappresentato secondo i basilari punti di riferimento topologici. • Sa descrivere e rappresentare semplici percorsi e reticoli. • Sa individuare la posizione di un oggetto a seconda dei punti di osservazione sia nello spazio vissuto che in quello raffigurato. • Riconosce gli spazi del proprio vissuto quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare in modo adeguato gli indicatori spaziali. • Rappresentare graficamente percorsi e reticoli. • Riconoscere le posizioni di un oggetto secondo diversi punti di vista. • Individuare e descrivere gli spazi del proprio vissuto quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli indicatori spaziali: sopra/sotto; davanti/dietro; lontano/vicino; dentro/fuori; in alto/in basso; destra/sinistra. • Rappresentazione grafica di percorsi. • Individuazione o raffigurazione su un reticolo di oggetti. • Le diverse posizioni che può assumere un oggetto a seconda del punto di vista dell'osservatore. • Riconoscimento ed identificazione di spazi aperti e chiusi. • Gli spazi del proprio vissuto: la scuola, l'aula, la casa, il quartiere.

SOPRA - SOTTO

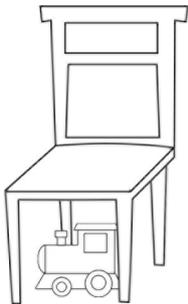
→ COMPLETA LE FRASI CON SOPRA O SOTTO.



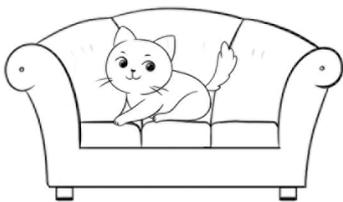
IL GATTO È _____ IL TETTO.



I BIMBI GIOCANO _____
L'ALBERO.



IL TRENINO È _____ LA
SEDIA.



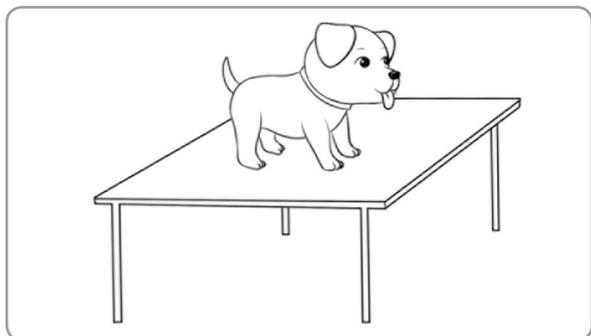
IL GATTO È _____ IL
DIVANO.



LA FORMICA È _____ IL
FIORE.

SOPRA - SOTTO

→ OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA CON SOPRA O SOTTO.



IL CANE È _____
AL TAVOLO.



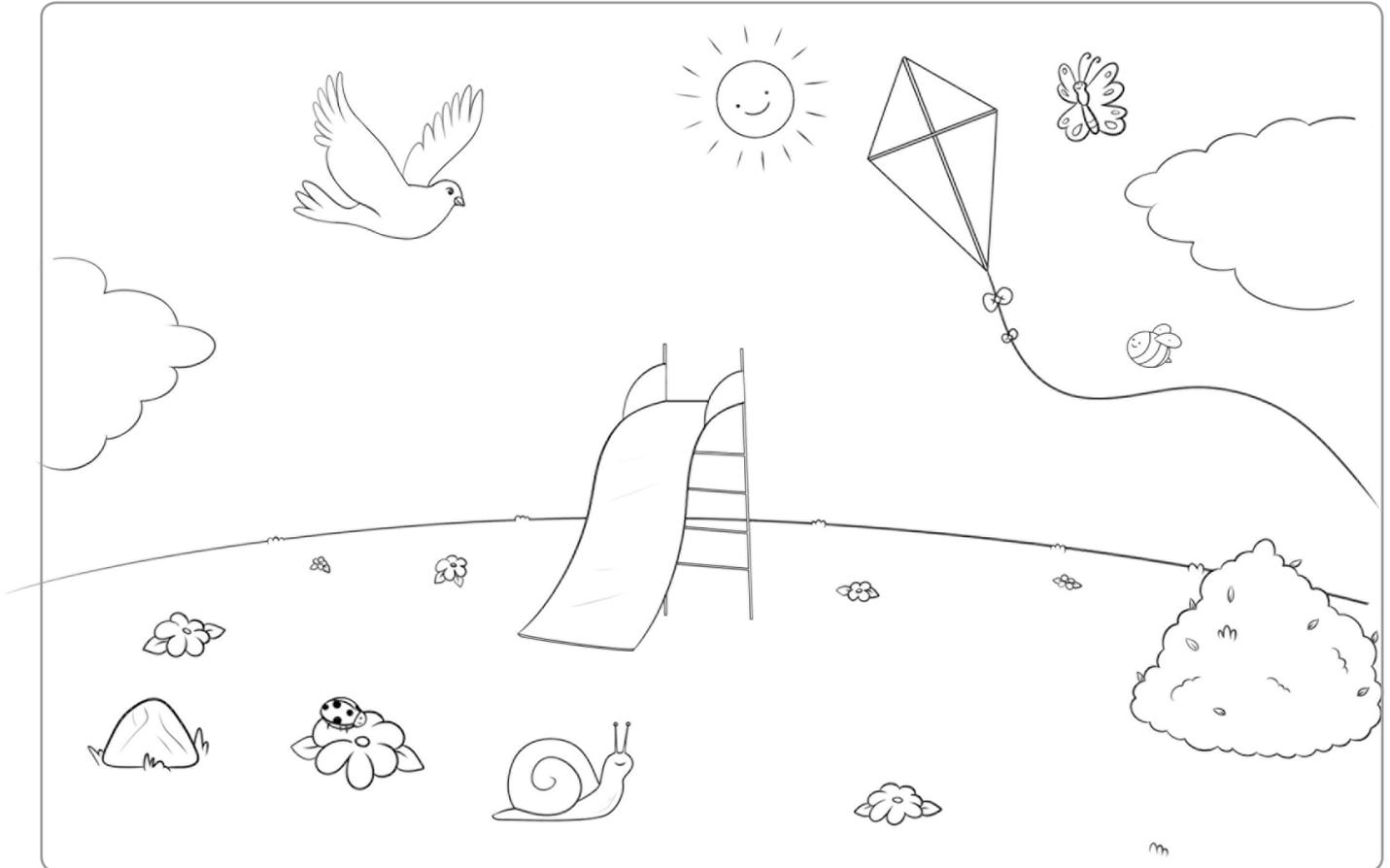
LA PALLA È _____
LA SEDIA.

→ DISEGNA SUL BANCO LA MATITA E SOTTO IL BANCO LA GOMMA.



IN ALTO - IN BASSO

➔ OSSERVA LA SCENA E COMPLETA LA TABELLA.



ELEMENTI IN ALTO

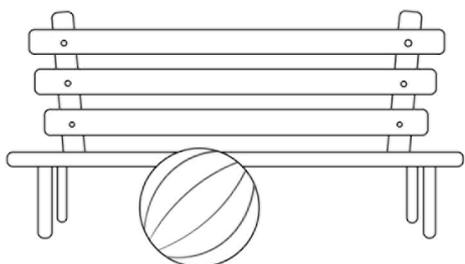
ELEMENTI IN BASSO

DAVANTI - DIETRO

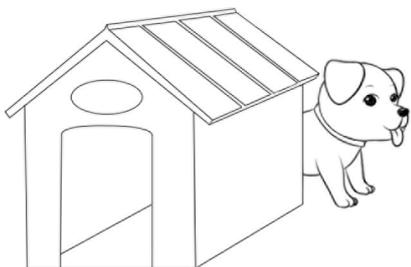
➔ COMPLETA LE FRASI CON DAVANTI O DIETRO.



L'AQUILONE È _____
IL CESPUGLIO.



LA PALLA È _____
ALLA PANCHINA.

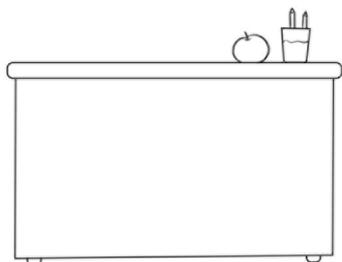


IL CANE È _____
ALLA SUA CUCCIA.



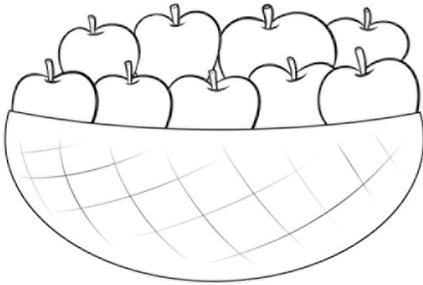
IL BAMBINO È _____
ALLA FONTANA.

➔ DISEGNA LA MAESTRA DAVANTI ALLA CATTEDRA.



DENTRO - FUORI

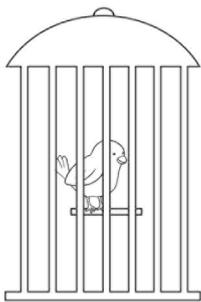
→ COMPLETA LE FRASI CON DENTRO O FUORI.



_____ IL CESTINO CI
SONO LE MELE.



UNA BAMBINA È
_____ IL CERCHIO,
UNA _____.



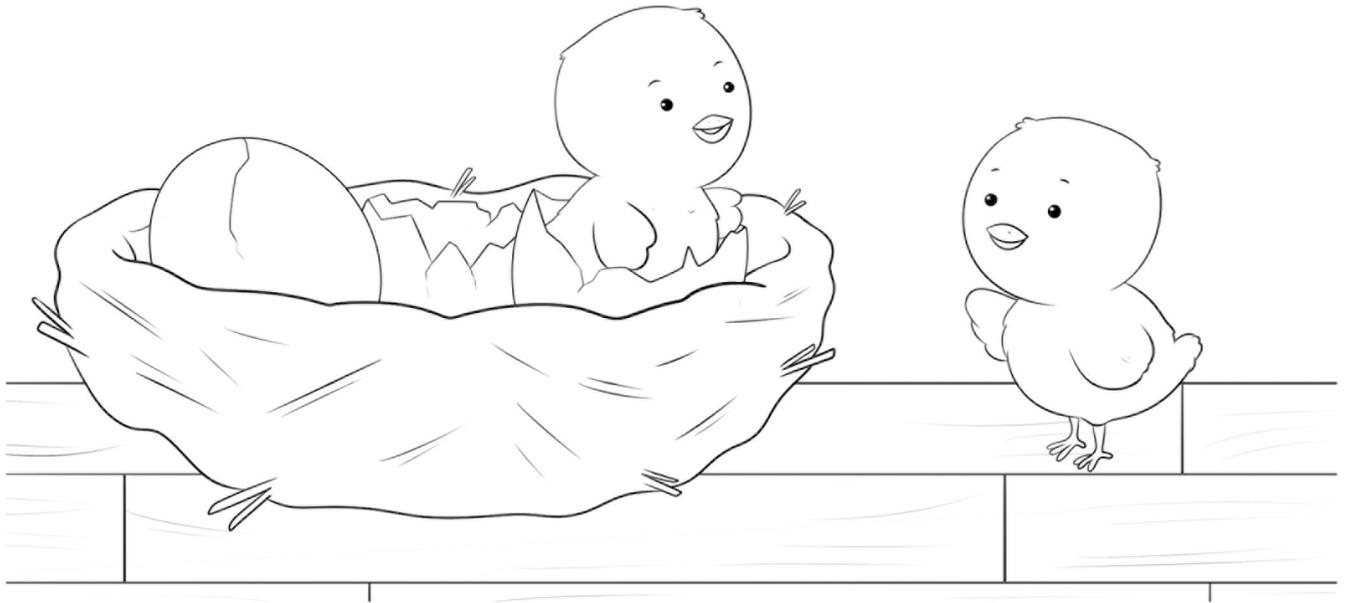
L'UCCELLINO È _____
LA GABBIETTA.



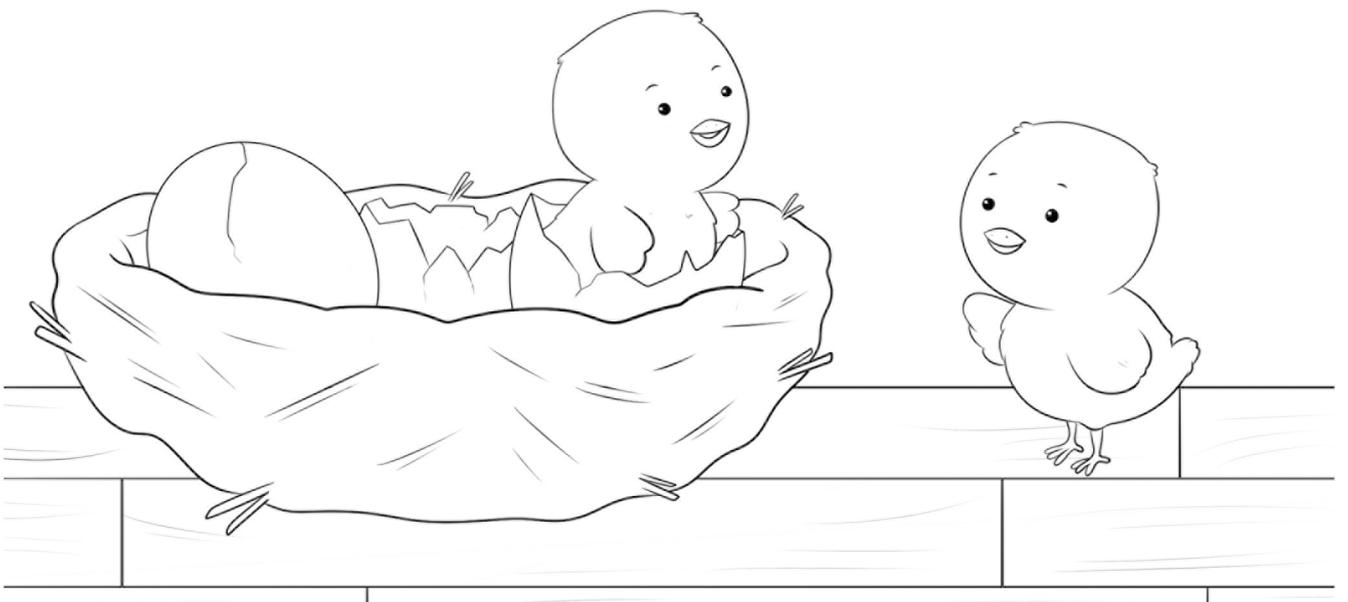
LO SCOIATTOLO È
_____ L'ALBERO, IL
PASSERO _____.

DENTRO - FUORI

→ COLORA IL PULCINO CHE SI TROVA DENTRO IL NIDO.



→ COLORA IL PULCINO FUORI DAL NIDO.



VICINO - LONTANO

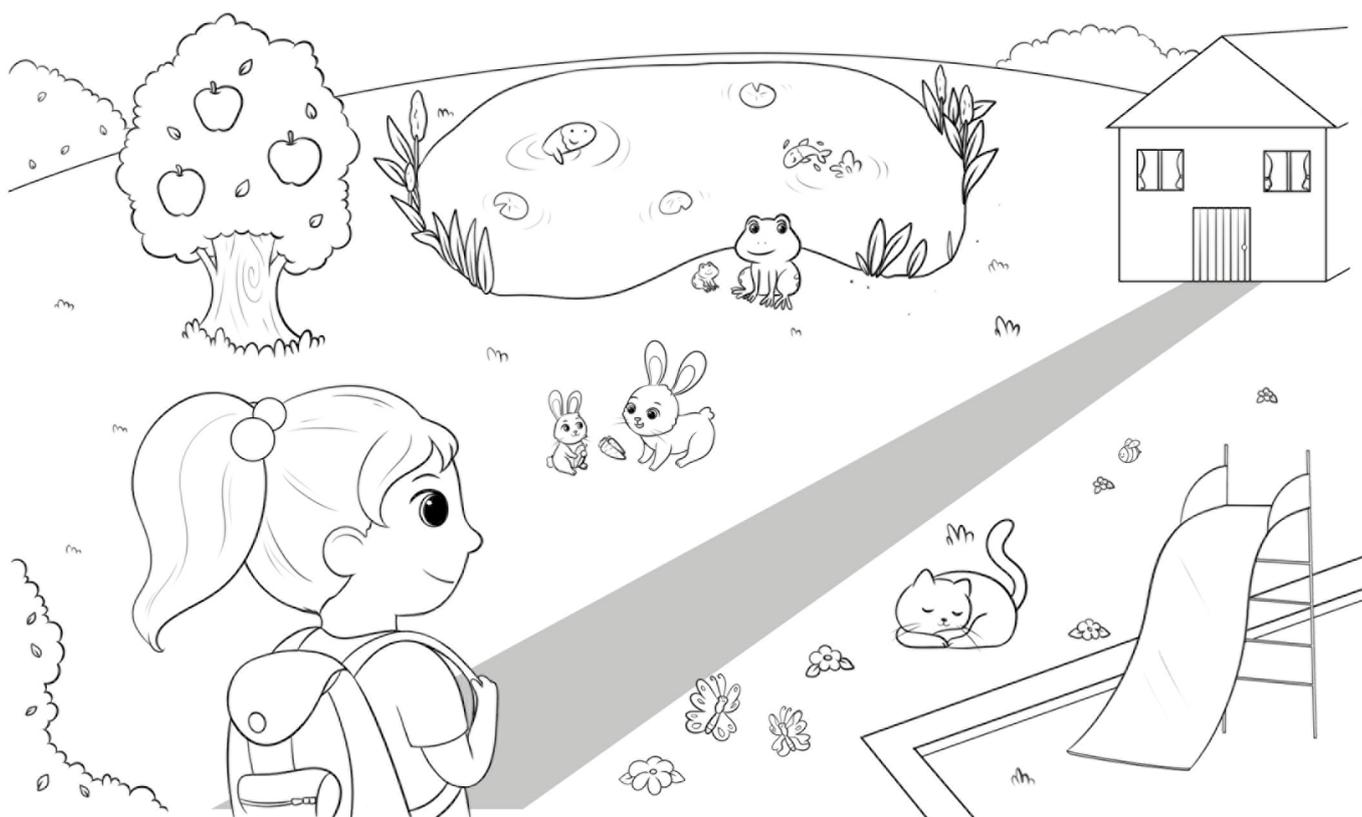
➔ COLORA IL BAMBINO LONTANO DALL'ALBERO E CERCHIA QUELLO VICINO.



DESTRA - SINISTRA

➔ OSSERVA L'IMMAGINE E COMPLETA LE FRASI.

Per andare a casa di Luisa, Chiara percorre la strada segnata di grigio.

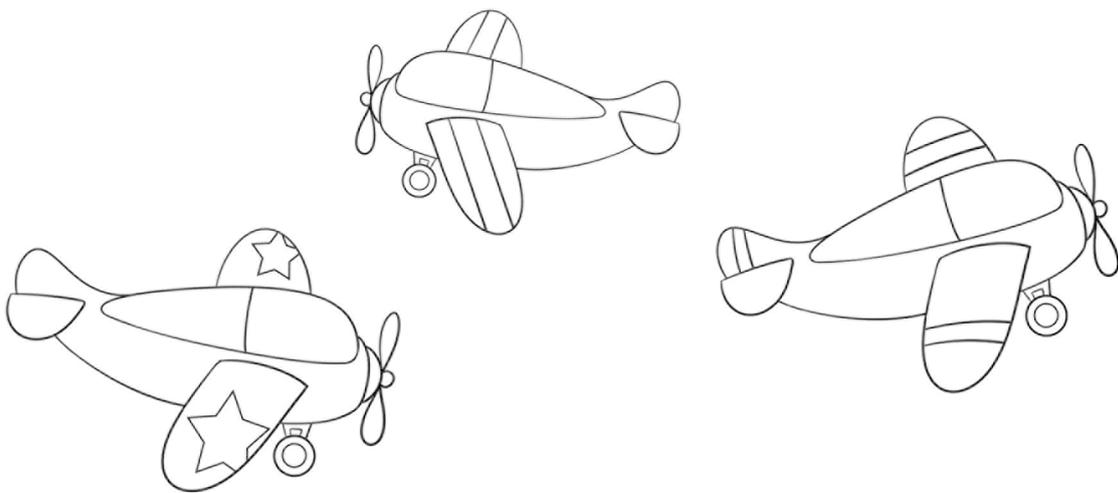


**Chiara alla sua destra
vede:**

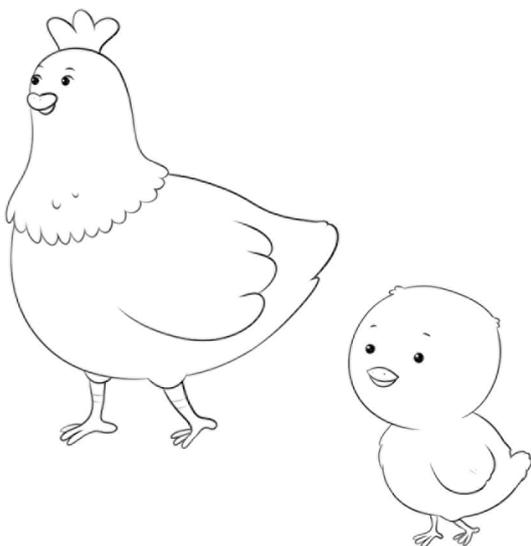
**Chiara alla sua sinistra
vede:**

VERSO DESTRA - VERSO SINISTRA

➔ COLORA GLI AEREI CHE VANNO VERSO DESTRA E CERCHIA QUELLI CHE VANNO VERSO SINISTRA.



➔ DISEGNA DUE GALLINE CHE VANNO VERSO DESTRA.



SPAZI E FUNZIONI

→ COLLEGA OGNI AMBIENTE ALLA SUA FUNZIONE.

Supermercato

Scuola

Ospedale

Parco giochi

Biblioteca

Palestra

Imparare a leggere e a scrivere

Fare ginnastica

Prendere i libri in prestito

Fare la spesa

Giocare

Curarsi

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

MATEMATICA

Nucleo tematico - Numeri

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il 20. • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Istituire corrispondenza biunivoca tra gli elementi di due insiemi. • Riconoscere la numerosità di due insiemi attraverso corrispondenze tra gli elementi. • Confrontare quantità attraverso corrispondenze tra gli elementi. • Leggere e scrivere i numeri da 0 a 20. • Operare con i numeri noti. • Associare il simbolo numerico alla quantità e viceversa. • Stabilire la relazione "uno in più, uno in meno". • Riconoscere la sequenza numerica da 1 a 20 e operare sulla linea dei numeri fino a 20. • Individuare il numero precedente e il numero successivo. • Utilizzare correttamente i termini "maggiore", "minore", "uguale" e stabilire una relazione d'ordine tra numeri con i simboli. • Ordinare i numeri in ordine crescente e in ordine decrescente. • Conoscere i numeri ordinali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confronto e ordinamento di oggetti in relazione a determinati attributi (es.: dal più piccolo al più grande). • Uso dei più comuni quantificatori. • Confronto di quantità (di più, di meno). • La relazione tanti-quantità. • Filastrocca dei numeri. • Esercizi sulla corrispondenza quantità-numero. • Giochi con i regoli. • Conteggi di oggetti (figure, sassolini, palline, tappi ecc.). • Costruzione della linea dei numeri. • Scrittura e lettura dei numeri naturali da 0 a 20. • I numeri con l'insieme, con le dita, con i regoli, sull'abaco e sulla linea dei numeri.

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Operare con l'addizione in situazioni rappresentate graficamente. • Formare le coppie additive del 10. • Eseguire addizioni con i regoli, con le dita e sulla linea dei numeri. • Leggere, comprendere e risolvere situazioni problematiche illustrate. • Comprendere il concetto di operatore dell'addizione. • Eseguire mentalmente semplici addizioni. • Completare sequenze numeriche. • Operare con la sottrazione in situazioni rappresentate graficamente. • Eseguire sottrazioni con i regoli, con le dita e sulla linea dei numeri. • Comprendere il concetto di operatore della sottrazione. • Eseguire mentalmente semplici sottrazioni. • Sviluppare automatismi di calcolo. • Effettuare e registrare raggruppamenti in basi diverse. • Acquisire il concetto di decina. • Effettuare e registrare raggruppamenti in base dieci. • Raggruppare per operare cambi. • Rappresentare sull'abaco i numeri noti. • Consolidare il valore di posizione delle cifre operando con l'abaco. • Memorizzare la sequenza dei numeri da 0 a 20 e viceversa. • Individuare il numero precedente e il numero successivo. • Calcolare il risultato di un'operazione attraverso gli operatori. • Eseguire operazioni su tabelle a doppia entrata. • Comprendere che l'addizione e la sottrazione sono operazioni inverse. | <ul style="list-style-type: none"> • Concetto di maggiore, minore, uguale. • Uso in ambiti diversi delle espressioni "precedente" e "successivo". • La decina e la sua rappresentazione sull'abaco, in tabella e con i regoli. • Il valore posizionale del numero. • I numeri ordinali. • Primo approccio ad addizione e sottrazione in contesti concreti. • L'operazione di addizione. • L'operazione di sottrazione. • Sottrazione come resto e differenza. • Addizioni e sottrazioni con l'uso di materiale strutturato e non. • Raggruppamenti di oggetti. • Il numero per confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti. • Giochi di raggruppamento con basi diverse. • Giochi in gruppo in palestra. |
|---|---|

Nucleo tematico - Spazio e figure

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere linee aperte e linee chiuse. • Acquisire il concetto di confine. • Riconoscere confini e regioni. • Riconoscere regione interna, esterna, confine. • Discriminare linee semplici e linee intrecciate. • Classificare le linee. • Individuare e rappresentare con vettori il verso e la direzione di un percorso. • Eseguire percorsi sul reticolo. • Individuare la posizione di un punto o di un oggetto nel piano mediante coordinate. • Individuare la casella di una mappa mediante coordinate. • Riconoscere figure geometriche solide e figure geometriche piane. • Individuare e produrre simmetrie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spostamenti lungo percorsi assegnati. • Esecuzione e rappresentazione grafica di semplici percorsi anche mediante codici. • Percorsi liberi e guidati. • Giochi con percorsi e su piano quadrettato. • Esercizi di discriminazione tra linee aperte e linee chiuse, regioni e confini. • Individuazione nel mondo circostante e nel disegno delle principali figure del piano e dello spazio. • Individuazione di simmetrie in oggetti e figure date, produzione delle stesse con il disegno. • Giochi in gruppo in palestra.

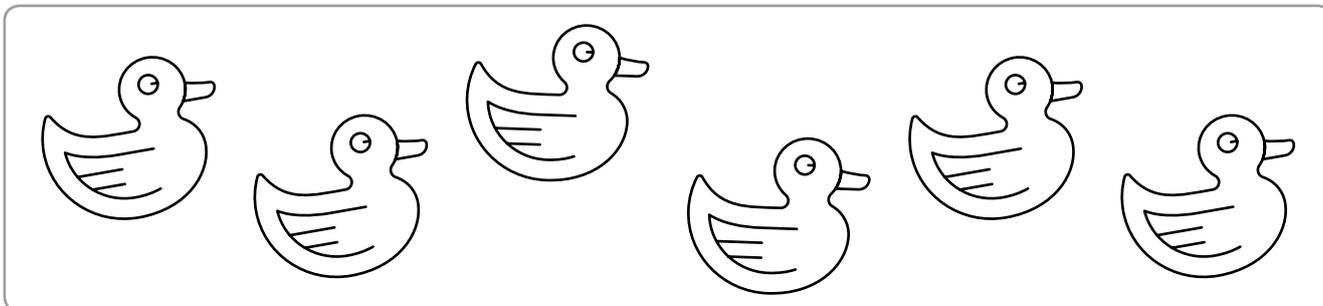
Nucleo tematico - Relazioni, dati, previsioni

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno utilizza i più comuni strumenti di misura; ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici); riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.

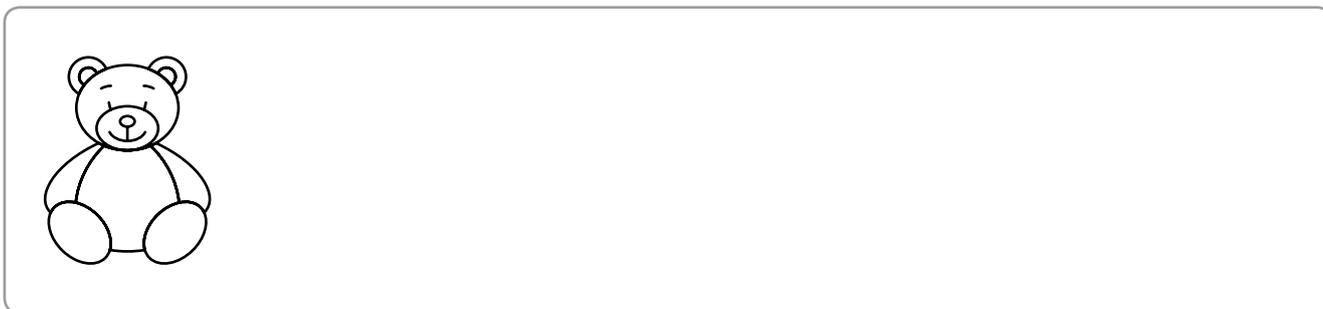
Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno misura grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). • Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare grandezze misurabili ed effettuare confronti. • Stabilire una relazione d'ordine tra più elementi. • Misurare lunghezze con unità arbitrarie. • Misurare pesi con unità arbitrarie. • Misurare capacità con unità arbitrarie. • Conoscere e utilizzare l'euro. • Individuare elementi con una caratteristica in comune. • Riconoscere l'elemento estraneo. • Operare con insiemi eterogenei. • Individuare la relazione di appartenenza/non appartenenza. • Individuare elementi in base alla negazione di una caratteristica. • Comprendere il significato dei quantificatori. • Stabilire e riconoscere relazioni e rappresentarle in tabella. • Completare rappresentazioni di dati. • Leggere, interpretare e analizzare dati statistici al fine di completare semplici istogrammi. • Leggere, interpretare e analizzare ideogrammi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di misura. • Confronti e misurazioni. • Le misurazioni per conteggio. • Le misurazioni con oggetti di uso quotidiano. Conoscenza e utilizzo dell'euro in semplici contesti. • Semplici calcoli con l'euro. • Classificazione di oggetti e persone in base ad una caratteristica comune. • Riconoscimento della relazione di appartenenza di un elemento a un insieme assegnato. • Riconoscimento dell'elemento intruso. • Uso dei connettivi "e", "non". • Uso dei più comuni quantificatori. • Prime semplici osservazioni statistiche. • Raccolta di dati e creazione di un istogramma. • Organizzazione di dati con semplici ideogrammi. • Lettura, comprensione e completamento di semplici rappresentazioni di dati statistici.

TUTTI, QUALCHE, NESSUNO, OGNI

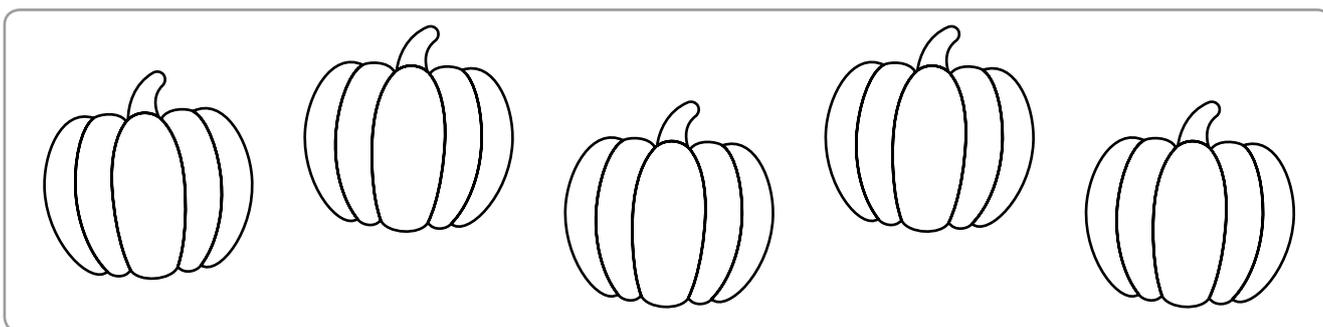
→ COLORA TUTTE LE OCHETTE.



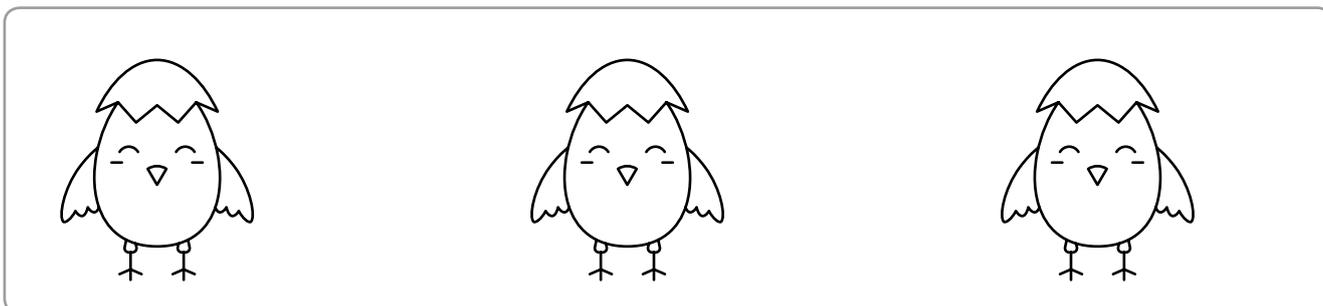
→ DISEGNA QUALCHE ORSETTO.



→ NESSUNA ZUCCA È VERDE. COLORA.

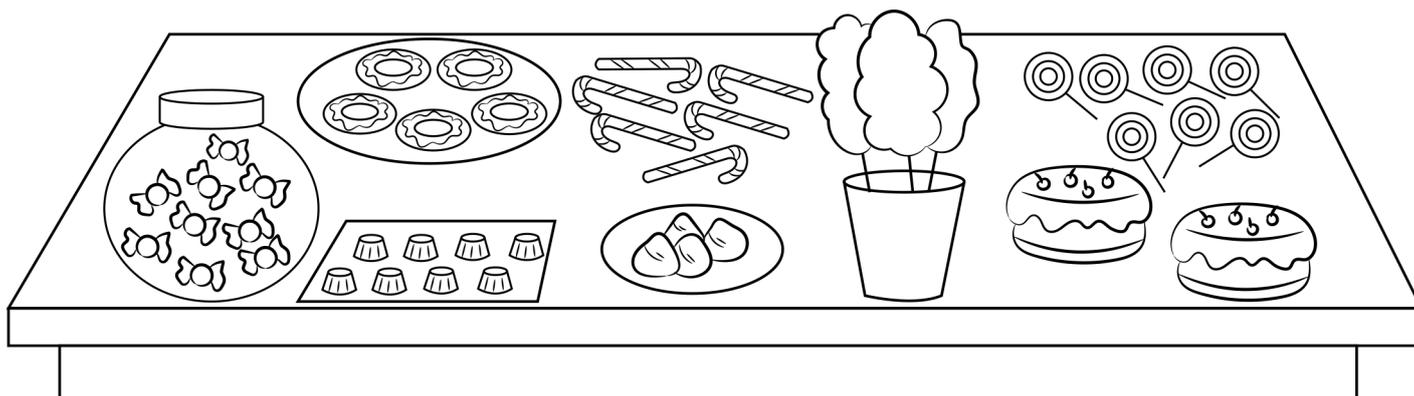


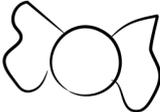
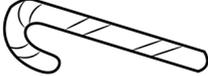
→ DISEGNA E COLORA UN UOVO VICINO AD OGNI PULCINO.



QUANTI SONO?

➔ IN COPPIA OSSERVATE L'IMMAGINE, POI CONTATE GLI OGGETTI E COMPLETATE LA TABELLA CON IL NUMERO GIUSTO, IN CIFRA E IN PAROLA.



	7	SETTE
		
		
		
		
		
		
		

I NUMERI ORDINALI

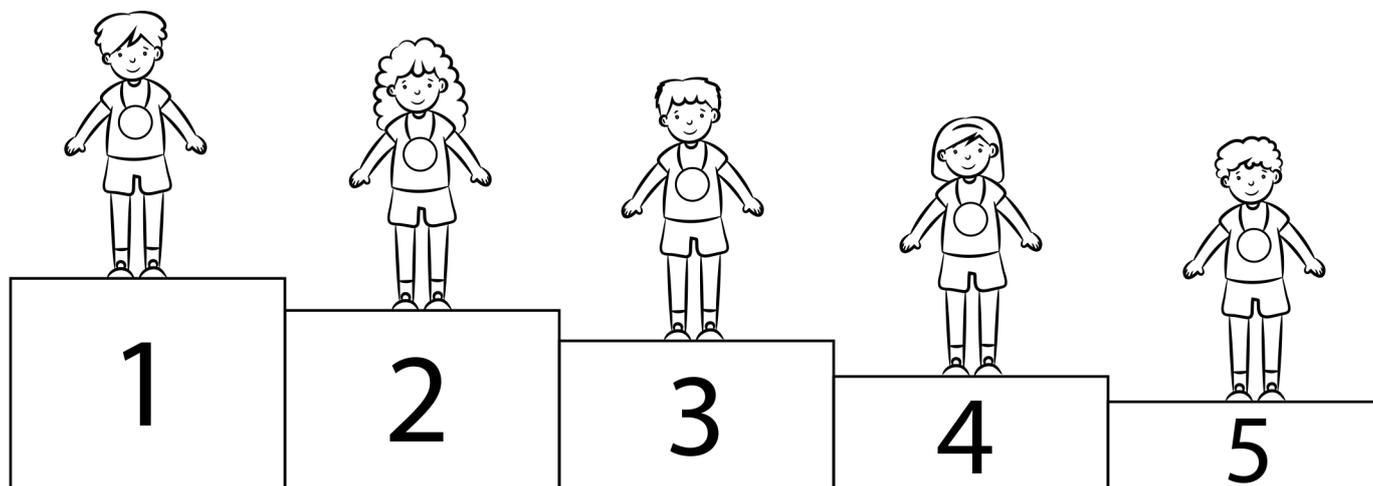
➔ OSSERVA L'ORDINE IN CUI SONO SCRITTE LE PAROLE E COMPLETA LE FRASI.

A
M
I
C
O
F
R
E
D

- LA SECONDA LETTERA È _____
- LA QUARTA LETTERA È _____
- LA NONA LETTERA È _____
- LA SETTIMA LETTERA È _____
- LA QUINTA LETTERA È _____
- LA PRIMA LETTERA È _____
- LA TERZA LETTERA È _____
- L'OTTAVA LETTERA È _____
- LA SESTA LETTERA È _____

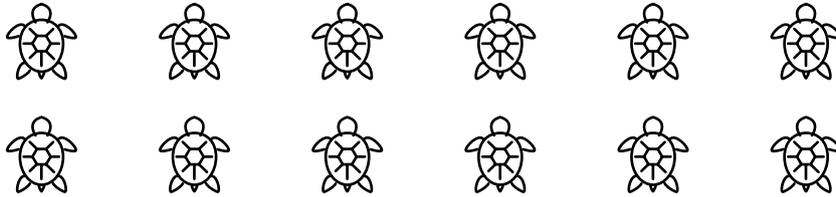
➔ OSSERVA I BAMBINI SUL PODIO E COLORA LE MEDAGLIE SEGUENDO LE INDICAZIONI:

- DI GIALLO LA PRIMA E LA QUARTA,
- DI AZZURRO LA SECONDA,
- DI MARRONE LA TERZA,
- DI ARANCIONE LA QUINTA.

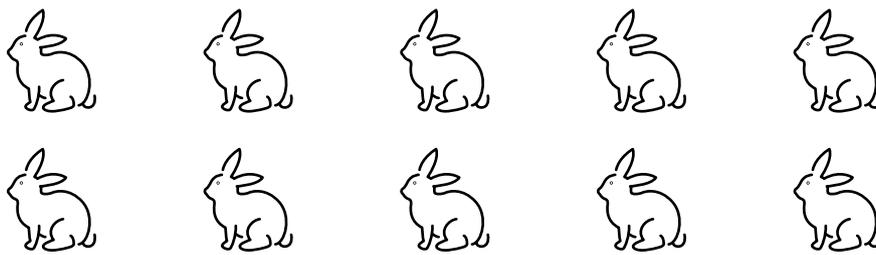


RAGGRUPPIAMO PER 10

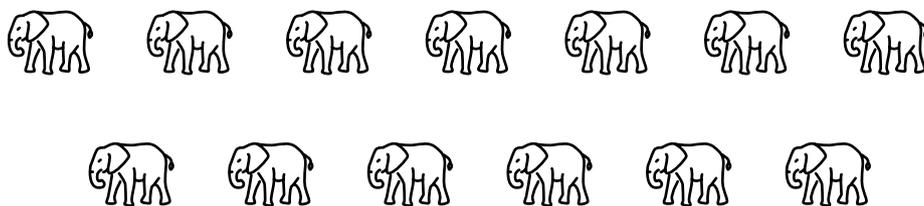
→ RAGGRUPPA PER 10 E RISPONDI ALLE DOMANDE.



- QUANTI GRUPPI HAI FORMATO? _____
- QUANTE TARTARUGHE SONO RIMASTE FUORI DAL GRUPPO? _____



- QUANTI GRUPPI HAI FORMATO? _____
- QUANTI CONIGLI SONO RIMASTI FUORI DAL GRUPPO? _____



- QUANTI GRUPPI HAI FORMATO? _____
- QUANTI ELEFANTI SONO RIMASTI FUORI DAL GRUPPO? _____

ORA TOCCA AL 20

➔ COMPLETA IL TABELLONE CON LA SERIE DEI NUMERI DA 0 A 20.

0					
			9		
		18			

➔ RISCRIVI I NUMERI ORDINANDOLI DAL MINORE AL MAGGIORE.

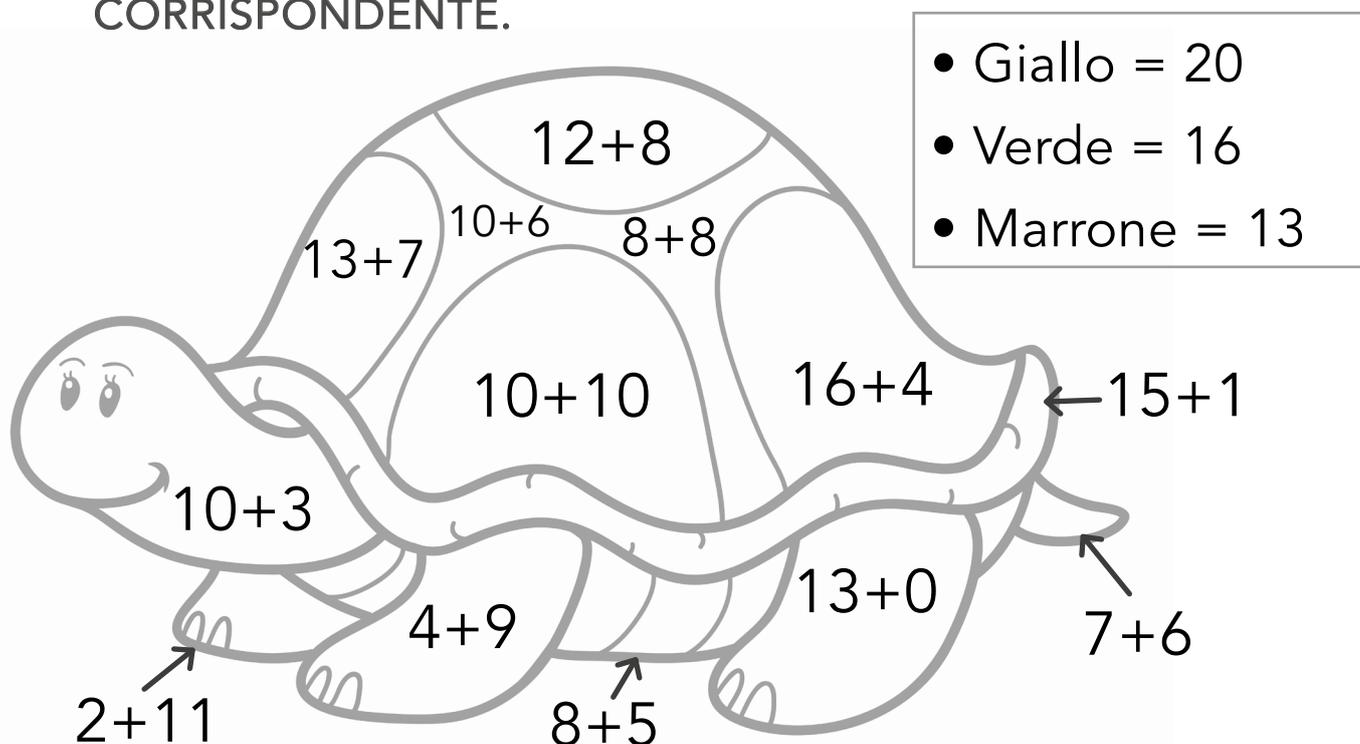
8	12	19	2	15	20	9	7
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

➔ RISCRIVI I NUMERI ORDINANDOLI DAL MAGGIORE AL MINORE.

19	11	10	3	14	17	5	9
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

GIOCHIAMO CON LE ADDIZIONI

➔ IN COPPIA ESEGUITE LE ADDIZIONI, CONTROLLATE IL RISULTATO E COLORATE LO SPAZIO CON IL COLORE CORRISPONDENTE.



➔ COLLEGA LE ADDIZIONI AL RISULTATO GIUSTO.

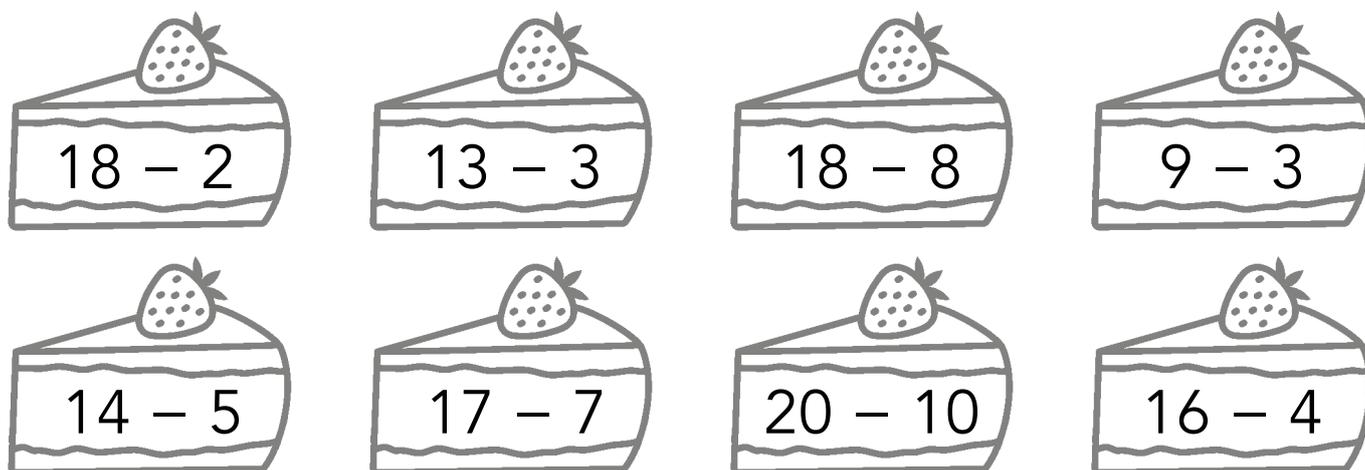
$5 + 6$	$6 + 3$	11	18
$7 + 7$	$5 + 7$	14	
	$10 + 8$	12	9

➔ ESEGUI LE ADDIZIONI E COLORA LA NUVOLA CON IL RISULTATO MAGGIORE.

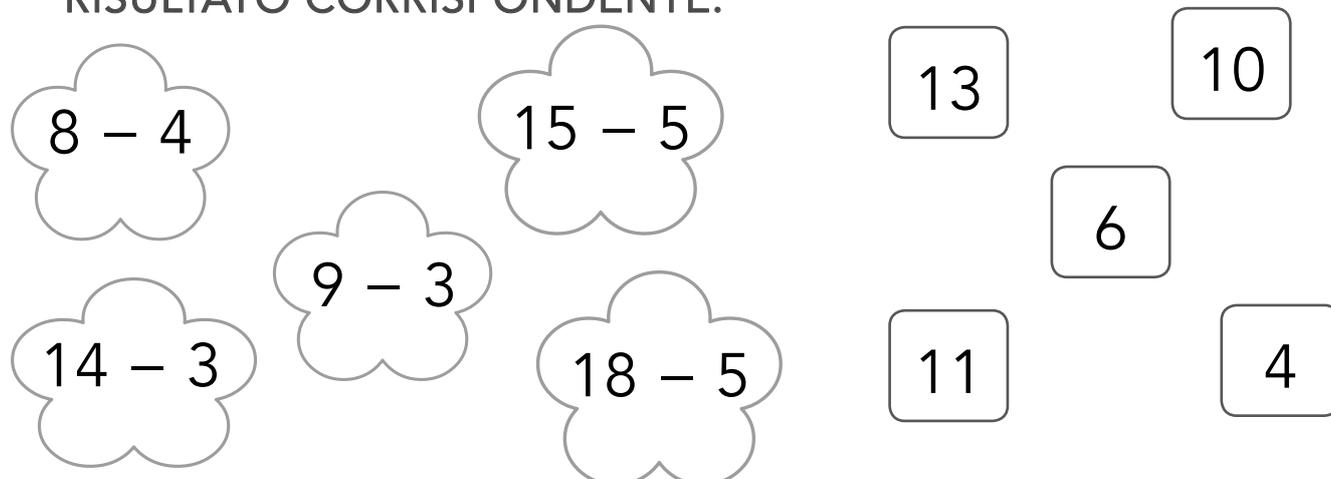


GIOCHIAMO CON LE SOTTRAZIONI

➔ ESEGUI LE SOTTRAZIONI E COLORA SOLO LE FETTE DI TORTA IN CUI LA SOTTRAZIONE DÀ COME RISULTATO 10.



➔ ESEGUI LE SOTTRAZIONI NEI FIORI E COLLEGALI AL RISULTATO CORRISPONDENTE.



➔ IN COPPIA, SCOPRITE QUALE NUMERO È NASCOSTO SOTTO LA MACCHIA.

$$15 - \text{macchia} = 11$$

$$7 - \text{macchia} = 3$$

$$19 - \text{macchia} = 9$$

$$12 - \text{macchia} = 9$$

$$8 - \text{macchia} = 0$$

$$17 - \text{macchia} = 10$$

$$6 - \text{macchia} = 5$$

$$10 - \text{macchia} = 5$$

PROBLEMI IN FONDO AL MARE

➔ LEGGI, COMPLETA I DATI E RISOLVI I PROBLEMI.

1. La sirenetta per il suo compleanno ha invitato 5 granchi e 7 delfini.
Quanti invitati ci sono in tutto?



Dati

- Granchi _____
- Delfini _____

Operazione

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Risposta

2. Sulla torta la sirenetta ha messo 10
candeline, ma ne spegne solo 6.
Quante candeline restano accese?



Dati

- Candeline _____
- Candeline spente _____

Operazione

$$\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Risposta

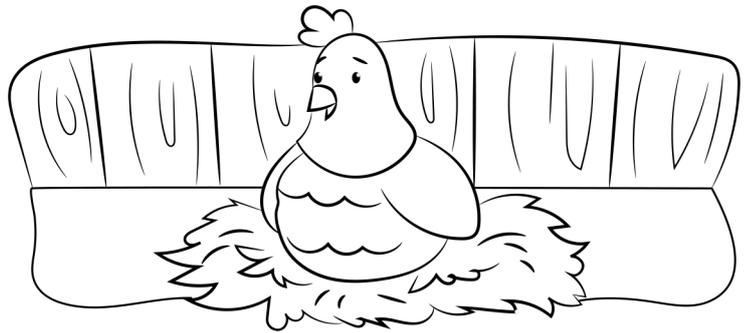
PROBLEMI IN FATTORIA

➔ LEGGI E CERCHIA L'OPERAZIONE CHE DEVI ESEGUIRE PER RISOLVERE IL PROBLEMA. POI CALCOLA E RISPONDI.

1. La gallina Pina ieri ha deposto 8 uova ed oggi ne ha deposte 5. Quante uova in tutto?

Dati

- Uova di ieri _____
- Uova di oggi _____



Operazione

$8 + 5 = \underline{\quad}$

$8 - 5 = \underline{\quad}$

Risposta

2. Il coniglio Ugo ha raccolto 9 carote e subito ne ha mangiate 4. Quante carote gli restano ora?

Dati

- Carote raccolte _____
- Carote mangiate _____



Operazione

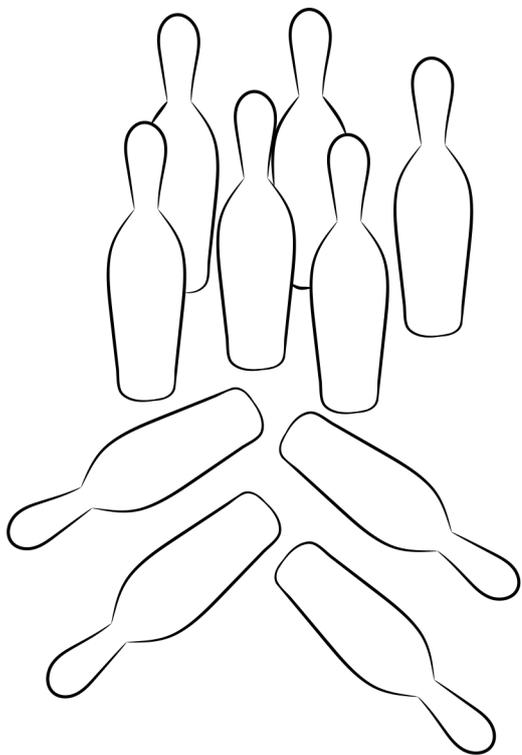
$9 + 4 = \underline{\quad}$

$9 - 4 = \underline{\quad}$

Risposta

PROBLEMI IN GRUPPO

➔ DIVISI IN GRUPPI, INVENTATE UN PROBLEMA, OSSERVANDO L'IMMAGINE E LEGGENDO LA DOMANDA. POI RISOLVETELO.



- Quanti birilli sono caduti?

Operazione

Risposta

➔ SEMPRE IN GRUPPO, LEGGETE IL TESTO E INDICATE CON UNA X LA DOMANDA CORRETTA. POI RISOLVETE.

- In un cestino ci sono 5 mele, in un altro ci sono 6 pere.

- Quanti frutti restano?
- Quanti frutti in tutto?



Operazione

Risposta

MI DIVERTO CON I RETICOLI

➔ IN COPPIA COLORATE DI ROSSO LE CASELLE DEL RETICOLO SEGUENDO LE INDICAZIONI. CHE COSA APPARIRÀ?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

COLORATE LE CASELLE:

- B,2
- E,2
- H,6
- B,3
- E,7
- I,1
- B,4
- F,3
- I,5
- C,1
- F,8
- L,2
- C,5
- G,2
- L,3
- D,1
- G,7
- L,4
- D,6
- H,1

• È apparso _____

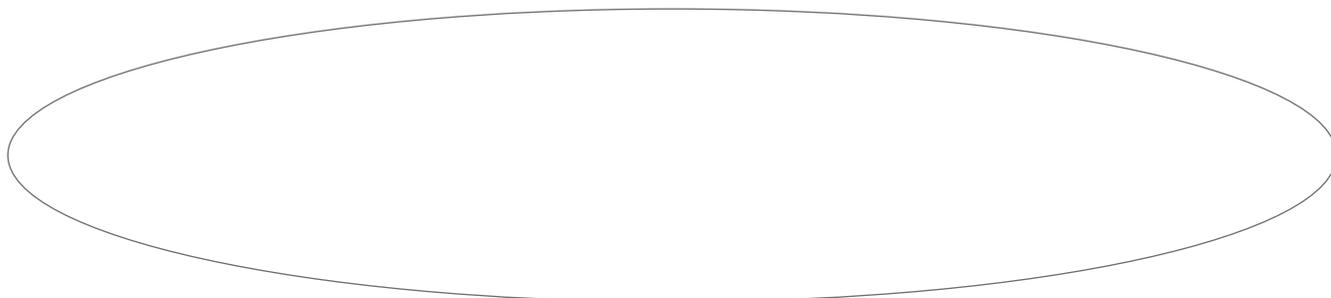
➔ SCRIVI LE COORDINATE CHE HA SEGUITO FRED PER ARRIVARE ALLA SUA CUCCIA.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

- _____ • _____
- _____ • _____
- _____ • _____
- _____ • _____

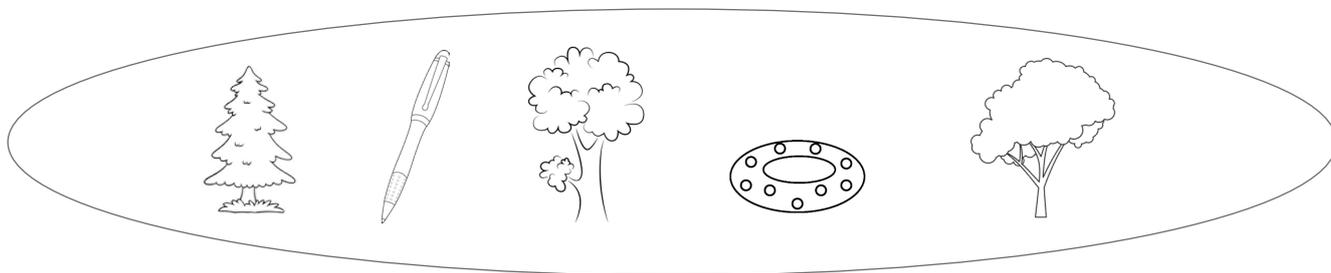
COSE IN COMUNE

➔ DISEGNA UN INSIEME DI STRUMENTI MUSICALI E INSERISCI UN ELEMENTO INTRUSO. POI RISPONDI.



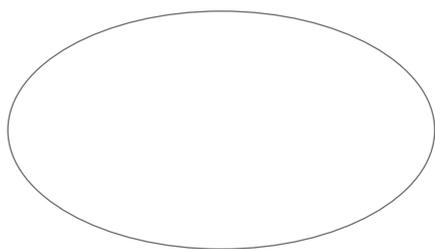
- Qual è l'intruso che hai inserito? _____
- Perché è un intruso? _____

➔ COLORA SOLO GLI ELEMENTI CHE HANNO UNA CARATTERISTICA IN COMUNE. POI RISPONDI.

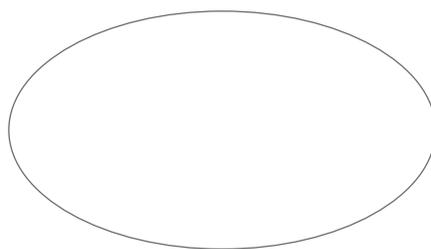


- Quale caratteristica hanno in comune?

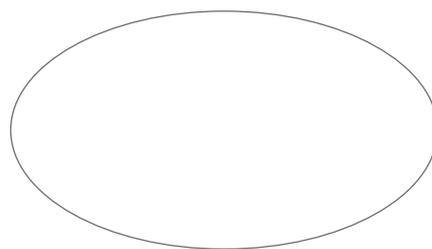
➔ DISEGNA INSIEMI A TUO PIACERE, POI SCRIVI DI OGNUNO LA CARATTERISTICA IN COMUNE.



Sono tutti



Sono tutti



Sono tutti

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

SCIENZE - TECNOLOGIA

Nucleo tematico - Esplorare e descrivere oggetti e materiali

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno analizza, attraverso l'uso dei cinque sensi, oggetti e materiali di uso comune e ne descrive le caratteristiche. • Confronta gli oggetti in base ad alcune proprietà. • Classifica oggetti e materiali di uso comune in base a funzioni e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la denominazione e l'utilizzo degli organi di senso. • Individuare gli oggetti di uso comune e riconoscere i materiali di cui sono fatti: legno, metallo, plastica, carta, vetro. • Individuare caratteristiche di identificazione di oggetti e materiali di uso comune. • Classificare e seriare oggetti e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione del colore, della forma e della dimensione di vari oggetti. • Distinzione e riconoscimento di suoni e rumori. • Distinzione e riconoscimento di sapori. • Distinzione di differenti tipi di odore. • Individuazione di sostanze dall'odore senza l'utilizzo di altri organi di senso. • Distinzione e classificazione di sensazioni tattili differenti (ruvido, liscio, caldo, freddo...). • Riconoscimento di alcune proprietà degli oggetti attraverso il tatto. • Classificazione di oggetti secondo il colore, la forma e il materiale. • Giochi di gruppo. • Semplici esperimenti attraverso i cinque sensi. • Formulazione di ipotesi sui materiali di cui sono costituiti gli oggetti osservati.

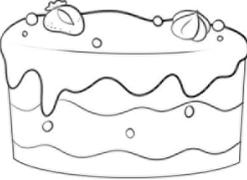
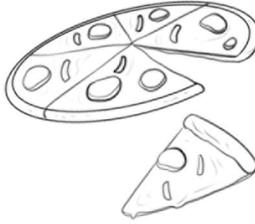
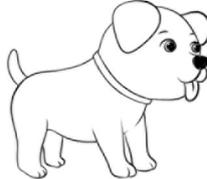
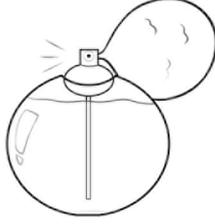
Nucleo tematico - Osservare e sperimentare sul campo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno descrive le differenze tra viventi e non viventi e identifica le caratteristiche dei viventi. • Osserva i momenti significativi nella vita di una pianta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere caratteristiche macroscopiche dei viventi. • Cogliere le differenze tra animali e vegetali. • Conoscere le parti principali della pianta. • Tracciare le fasi generali nel ciclo di vita delle piante. • Eseguire il controllo e la raccolta dati, la quantificazione e la descrizione della crescita di alcune piante a partire dal seme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche macroscopiche dei viventi. • La distinzione tra animali e vegetali. • Il ciclo vitale della pianta. • L'albero e le sue parti. • Esperimenti di semina in condizioni ambientali differenti.

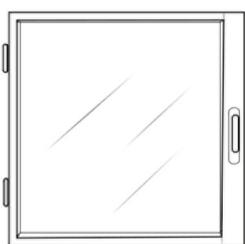
I 5 SENSI

➔ CANCELLA L'INTRUSO CON UNA X E COLORA LE IMMAGINI COLLEGATE CORRETTAMENTE AI 5 SENSI.

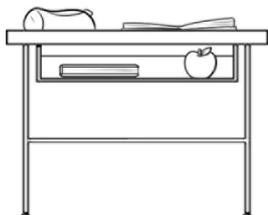
VISTA 			
GUSTO 			
UDITO 			
OLFATTO 			
TATTO 			

CACCIA AI MATERIALI

➔ OGNI OGGETTO PUÒ ESSERE FORMATO DA DIVERSI MATERIALI. DIVISI IN GRUPPI, OSSERVATE GLI OGGETTI NELLE IMMAGINI E INDOVINATE DI QUALI MATERIALI SONO COMPOSTI.

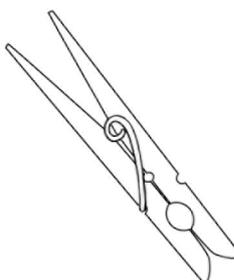






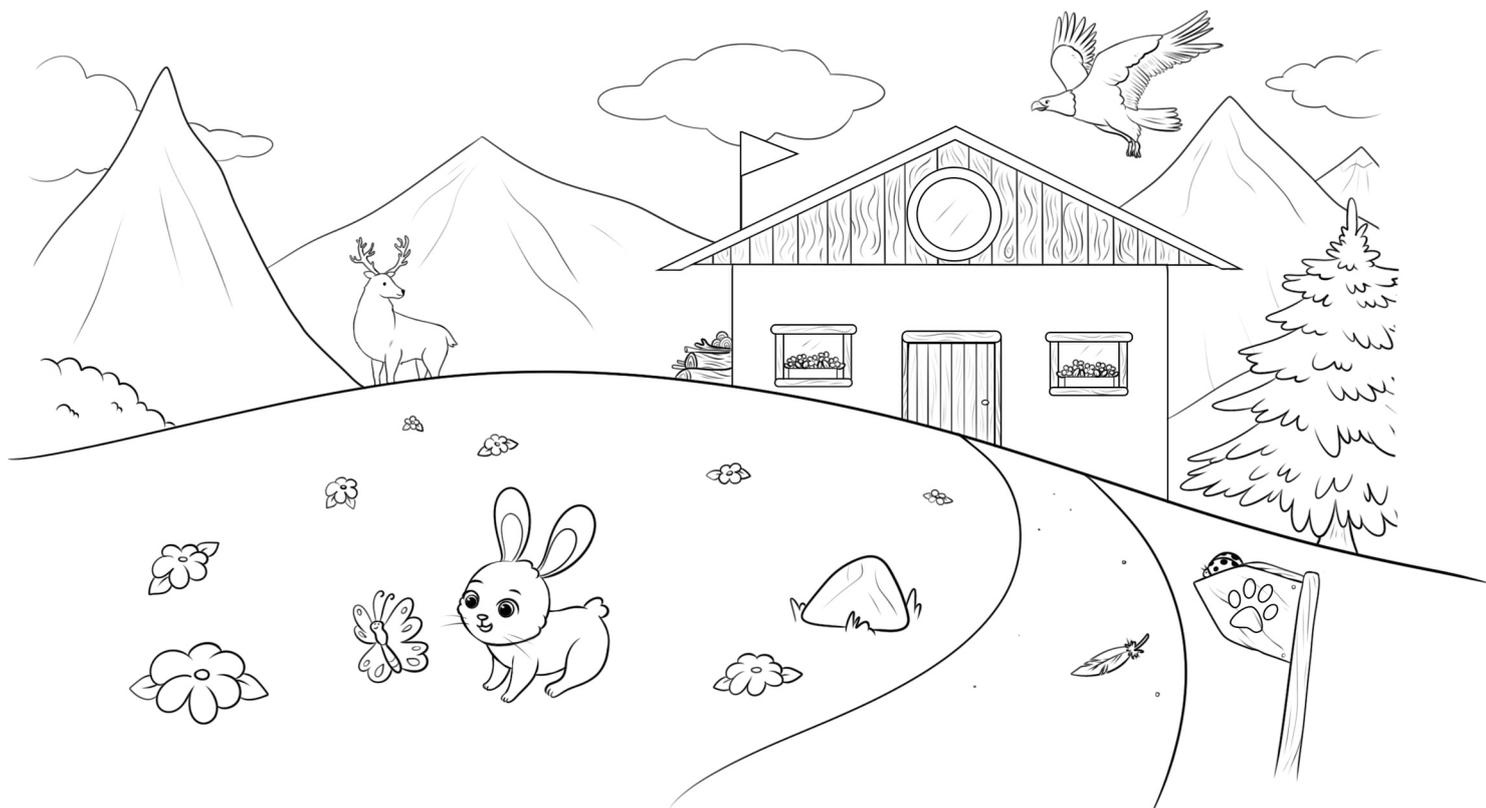






VIVENTI O NON VIVENTI?

➔ OSSERVA L'IMMAGINE, CERCHIA TUTTI I NON VIVENTI E COLORA GLI ESSERI VIVENTI.

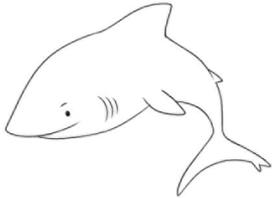
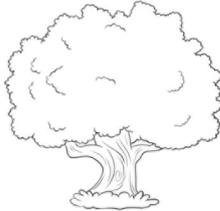
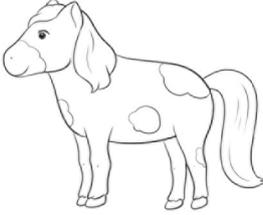
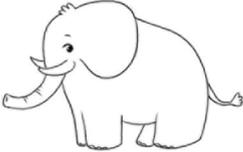
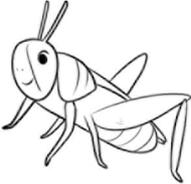
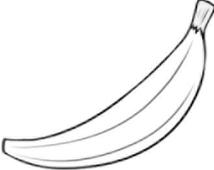


➔ SCRIVI IN TABELLA I VIVENTI E I NON VIVENTI CHE HAI RICONOSCIUTO NELL'IMMAGINE.

VIVENTI	NON VIVENTI

ANIMALI O VEGETALI?

➔ OSSERVA LE IMMAGINI E COLORA IL QUADRATINO DI ROSSO SE È UN ANIMALE E DI VERDE SE È UN VEGETALE.

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

FIORI E FRUTTI

➔ OSSERVA LE IMMAGINI, CERCHIA DI GIALLO I FIORI E DI VERDE I FRUTTI. POI SCRIVI I NOMI NEL RIQUADRO GIUSTO E AGGIUNGINE ALTRI A TUO PIACERE.



I LINGUAGGI ESPRESSIVI

Le programmazioni, di seguito proposte, pur mantenendo un ambito di apprendimento proprio ed autonomo, sono state articolate secondo un **approccio interdisciplinare**, in quanto ciascuna di esse contribuisce ad ampliare le capacità di comunicazione e di relazione con gli altri.

Nei volumi di lettura e delle discipline, così come nei progetti proposti nella Guida, i docenti potranno trovare **numerose attività** e vari input e spunti di **lavoro operativo** collegati ai linguaggi espressivi. Serviranno ad offrire agli alunni dei percorsi formativi per permettere loro di sviluppare, ciascuno secondo il proprio personale stile di apprendimento, le proprie **potenzialità espressive** e la competenza chiave di **consapevolezza ed espressione culturale**.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ARTE E IMMAGINE

Nucleo tematico - Comprendere ed utilizzare gli elementi essenziali del linguaggio iconografico

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

- L'alunno comprende gli elementi di base del linguaggio visivo per leggere, osservare e descrivere.
- Utilizza le conoscenze del linguaggio iconico per rielaborare e produrre.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno osserva e coglie il significato di semplici messaggi visivi. • Utilizza il colore per esprimersi. • Rappresenta figure umane rispettando lo schema corporeo di base. • Rappresenta in modo semplice oggetti di uso comune ed animali. • Sa esprimersi utilizzando linguaggi figurativi e con materiali diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guardare un'immagine cogliendone gli elementi significativi. • Riconoscere i colori fondamentali ed utilizzarli in modo appropriato. • Riprodurre persone, animali o cose raffigurandone le parti essenziali. • Usare diversi materiali per rappresentazioni di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione di immagini di vario tipo. • I colori ed il loro uso. • Riproduzione di persone, animali, cose o situazioni. • Utilizzo di materiali diversi come espressione di sé o di narrazioni.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

MUSICA

Nucleo tematico - I suoni di ambienti ed oggetti naturali e non e l'espressione vocale

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori in riferimento alla fonte.
- Esplora diverse possibilità della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno discrimina eventi sonori. • Riconosce il significato di suoni e rumori quotidiani. • Usa la voce, il proprio corpo o oggetti comuni per esprimersi dal punto di vista sonoro in giochi, situazioni ed attività varie. • Utilizza la voce parlata o cantata in modo appropriato all'attività espressiva proposta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i suoni e i rumori che ci circondano, naturali e non. • Riprodurre con la voce, con il corpo o con gli oggetti, i suoni e rumori di fenomeni naturali e degli ambienti di vita quotidiana. • Usare la voce sia nel canto che nell'eloquio per narrazioni sonore e musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • I suoni naturali: la propria voce, le diverse intonazioni e le diverse tipologie di espressione vocale. • I suoni naturali ed artificiali e la loro riproduzione con la voce, con il corpo e con gli oggetti. • Giochi vocali individuali e di gruppo. • Canzoncine per attività espressive e motorie.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

EDUCAZIONE FISICA

Nucleo tematico - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno dimostra consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali e a strutture ritmiche. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> Esperienze ludiche finalizzate alla conoscenza del proprio corpo e di quella dei compagni. Sperimentazione delle forme di schieramenti (linee, file, ecc.). Esperienze motorie individuali in piccolo e in grande gruppo per sperimentare e conoscere differenti andature. Riconoscimento e riproduzione con il corpo di ritmi diversi. Orientamento spaziale e lateralizzazione. Coordinazione generale e oculo-manuale. Percezione ritmica e spaziale. Schemi motori dinamici. Percorsi con ostacoli e piccoli attrezzi.

Nucleo tematico - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno esprime i propri stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti. Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> Ritmi, balli, drammatizzazioni. Esecuzione di semplici coreografie di gruppo basate sull'imitazione gestuale. Movimento del corpo in relazione allo spazio e coordinamento di un'azione corporea associata ad un determinato ritmo musicale.

Nucleo tematico - Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno sa rispettare le regole del gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Rispettare le regole nella competizione sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di squadra con uso di materiale strutturato e non. Partecipazione a giochi organizzati rispettando le regole e gli altri.

DIDATTICA INCLUSIVA

L'inclusione rappresenta il processo per cui la scuola prova a rispondere alle esigenze specifiche degli alunni come persone, nel pieno rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento di ciascuno. Oggi le classi rappresentano dei microcosmi sempre più variegati e complessi e pongono i docenti di fronte a nuove sfide rispetto all'organizzazione ed alla progettazione dell'offerta formativa la cui finalità prioritaria è il riconoscimento delle diversità individuali e la valorizzazione delle potenzialità. Le diverse problematiche fanno parte, come noto, dell'area dei Bisogni Educativi Speciali in cui sono comprese tre sottocategorie:

- le **disabilità, certificata con la legge 104/92;**
- i **Disturbi Evolutivi Specifici, tra cui rientrano i Disturbi Specifici dell'Apprendimento (legge 170/2010);**
- lo **svantaggio socioeconomico, linguistico e culturale.**

Sono alunni bisognosi di attenzioni specifiche che rendono necessaria l'elaborazione di Piani didattici mirati e calibrati sulle loro esigenze, le quali definiscano i livelli minimi attesi per le competenze in uscita (C.M. n.8 del 6 marzo 2013). L'attivazione di un percorso individualizzato o personalizzato, che è prescrittivo per le prime due sottocategorie di BES, mentre per la terza la sua formulazione o meno è affidata alla valutazione soggettiva degli insegnanti di classe, va strutturato collegialmente da tutti i componenti del team docenti e condiviso con le famiglie in sede di GLH per gli alunni con disabilità o in sede di GLI per gli alunni con DSA o con svantaggio.

► IL PIANO DIDATTICO PERSONALIZZATO (PDP)

La didattica individualizzata e la didattica personalizzata non sono sinonimi. La differenza tra esse è sottolineata dalle Linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento, allegate al Decreto Ministeriale del 12 luglio 2011.

La **didattica individualizzata** consiste nelle attività di recupero individuale che può svolgere l'alunno per potenziare determinate abilità o per acquisire specifiche competenze, anche nell'ambito delle strategie compensative e del metodo di studio.

Le attività possono essere svolte in classe, durante momenti di lavoro individuale o collettivo, o in momenti dedicati, in un'ottica di flessibilità che tenga conto delle esigenze dello studente.

La **didattica personalizzata**¹ calibra l'offerta didattica e le modalità relazionali, sulla specificità e unicità a livello personale dei bisogni educativi. Questo tipo di didattica mira a favorire l'accrescimento dei punti di forza di ciascun alunno e lo sviluppo consapevole delle sue preferenze e del suo talento, in chiave metacognitiva. Per promuovere le potenzialità, il successo formativo e un apprendimento significativo in ogni alunno, la didattica personalizzata si avvale di una varietà di metodologie e strategie didattiche.

La definizione di un Piano Didattico Personalizzato deve essere necessariamente preceduta da **un'attenta e sistematica osservazione dell'alunno**, dei suoi atteggiamenti e dei suoi modi di essere nel contesto classe sia sul piano affettivo e relazionale, con i pari e con gli adulti di riferimento, sia sul piano cognitivo.

Una buona osservazione diventa pertanto cruciale perché essa produce conoscenza, evita di scivolare in giudizi affrettati e permette di rivedere le aspettative nei confronti dell'alunno osservato a partire da quello che è realmente. Le misure didattiche personalizzate, tuttavia, hanno senso ed efficacia se vanno ad inserirsi in una revisione complessiva della pratica didattica che deve essere utile per tutti e che, nella sua declinazione, non deve far sentire nessun alunno sganciato dal contesto classe durante lo svolgimento quotidiano delle attività scolastiche.

¹ Vedi L. 53/2003 e D. leg. 59/2004

L'obiettivo è perciò quello di una didattica inclusiva che provi a mettere tutti, nessuno escluso, in condizioni di seguire una programmazione comune ed evitare ciò che frequentemente può accadere nelle classi e cioè il proliferare di tanti e diversi piani personalizzati paralleli, spesso tra loro divergenti, dove i pochi punti di contatto rendono più difficile il lavorare insieme per crescere come singoli e come gruppo. Fondamentale sarà l'attivazione di **diverse strategie e metodologie** che non devono mai prescindere dal principio che lo scambio comunicativo e le relazioni tra pari rappresentano una risorsa che può contribuire ad un apprendimento significativo per tutti, ciascuno con le sue peculiarità. In quest'ottica l'**apprendimento cooperativo** offre la possibilità di ricevere e dare potenziando le abilità e riducendo le difficoltà specifiche, così come il **tutoring** permette al docente di fruire della capacità che i compagni hanno di stimolarsi vicendevolmente nella motivazione e curiosità, in chi riceve il supporto, e nell'autostima e nella solidarietà, in chi svolge la funzione di tutor.

Un percorso programmatico comune deve anche prevedere, da parte dei docenti, l'**adattamento e la semplificazione dei contenuti proposti** attraverso l'uso di mappe concettuali, schemi, supporti iconici efficaci, diagrammi e materiali già predisposti (esercizi, appunti ecc.) e una **didattica** sempre più **laboratoriale** che permetta agli alunni di imparare facendo. A questo proposito la costruzione di **lapbook**, mappe concettuali tridimensionali, può rappresentare una scelta didattica molto interessante sotto diversi profili: il lapbook può infatti essere adoperato per introdurre un nuovo argomento, per approfondirne uno già affrontato o essere utilizzato al termine di un percorso, come strumento di verifica personale delle conoscenze individuali o di gruppo.

► **STRUMENTI COMPENSATIVI E MISURE DISPENSATIVE**

La legge 170/2010 (Art. 5 lettera b) richiama le Istituzioni scolastiche all'obbligo di garantire "l'introduzione di strumenti compensativi, compresi i mezzi di apprendimento alternativi e le tecnologie informatiche, nonché misure dispensative da alcune prestazioni non essenziali ai fini della qualità dei concetti da apprendere".

Gli strumenti dispensativi e compensativi sono **misure e strumenti** che aiutano l'alunno con Bisogni Educativi Speciali a ridurre gli effetti del suo disturbo, predisponendo una **modalità di apprendimento più adatta alle sue caratteristiche**, senza peraltro facilitarli il compito dal punto di vista cognitivo.

Gli **strumenti compensativi** consentono all'alunno di controbilanciare le carenze funzionali determinate dal disturbo. Non incidono sul contenuto, ma possono avere importanti ripercussioni sulla velocità e/o sulla correttezza dell'esecuzione della prestazione richiesta dall'insegnante. Sono strumenti compensativi: la tavola pitagorica, la tabella delle misure e delle formule, la calcolatrice, il PC, i dizionari di lingua straniera computerizzati, le tabelle, i traduttori ecc.

Le **misure dispensative** riguardano la dispensa da alcune prestazioni (lettura ad alta voce, prendere appunti...), i tempi personalizzati di realizzazione delle attività, le interrogazioni programmate, la valutazione non della forma ma del contenuto nelle prove scritte ecc.

► **PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER OBIETTIVI MINIMI - ALUNNI BES**

È nell'ottica quindi di una didattica inclusiva che si propone, qui di seguito, una **programmazione semplificata per obiettivi minimi** in tutti gli ambiti disciplinari: un percorso didattico all'interno del quale ogni alunno possa trovare il proprio personale spazio di crescita relazionale e cognitiva. Una proposta progettuale che possa rappresentare un denominatore comune per tutti gli alunni, come si auspica nella Direttiva Ministeriale del 27/12/2012 che ha introdotto il **PAI, Piano Annuale per l'Inclusione**, le cui funzioni sono proprio quelle di garantire l'unitarietà dell'approccio educativo e didattico, la continuità dell'azione educativa ed una riflessione collegiale sulle metodologie di insegnamento.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ITALIANO - per obiettivi minimi

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
Ascoltare e parlare		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa eseguire le indicazioni dell'insegnante. • Sa esprimere le proprie emozioni. • Sa rispettare il proprio turno di parola in una conversazione di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare brevi e semplici messaggi orali. • Comprendere semplici consegne. • Comunicare le proprie esigenze e raccontare le proprie esperienze in modo comprensibile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate con domande-stimolo sul vissuto dei bambini e sulle letture dell'insegnante.
Leggere		
<ul style="list-style-type: none"> • Sa leggere immagini e ne comprende il messaggio. • Sa leggere frasi e brevi testi con il supporto iconico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini. • Leggere in stampato maiuscolo: vocali; consonanti; sillabe; parole. • Leggere frasi minime individuando gli elementi che le compongono (parole). • Leggere frasi brevi con l'ausilio di immagini. • Leggere brevi testi accompagnati da immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di immagini. • Lettura di suoni (vocali e consonanti). • Lettura di sillabe e parole. • Lettura di frasi.
Scrivere		
<ul style="list-style-type: none"> • Sa scrivere sotto dettatura o autonomamente parole e frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire un tracciato o un percorso grafico. • Ricopiare parole in stampato maiuscolo rispettando lo spazio grafico del rigo. • Scrivere sotto dettatura lettere, sillabe e parole. • Scrivere autonomamente semplici frasi con l'ausilio di immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracciati, percorsi guidati. • Uso dello stampato maiuscolo per scrivere sillabe, parole e semplici frasi. • Completamento di parole e frasi con il supporto iconografico. • Uso dello stampato maiuscolo per scrivere frasi sostenute da immagini.

Riflettere sulla lingua		
<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare in modo consapevole la lingua per scopi comunicativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la corrispondenza tra fonema e grafema. • Rispettare la correttezza ortografica nella scrittura di parole e brevi frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso corretto delle più comuni convenzioni ortografiche.

MATEMATICA

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
Numero		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa operare con i numeri in modo consapevole sia con materiale concreto che per iscritto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il numero per contare raggruppamenti di oggetti. • Acquisire il concetto di uno, pochi, tanti e niente. • Individuare quantità maggiori, minori e uguali mettendo in relazione due insiemi. • Contare in ordine progressivo. • Leggere e scrivere i numeri naturali. • Eseguire addizioni e sottrazioni a livello manipolativo con materiale strutturato e non. 	<ul style="list-style-type: none"> • Insiemi e confronto di quantità. • Lettura e scrittura di numeri naturali in cifre e in lettere entro il 20. • Giochi e attività sulla linea dei numeri. • Lo zero. • La decina. • Addizioni e sottrazioni con l'ausilio di materiale concreto e sulla linea dei numeri.
Spazio, figure e misura		
<ul style="list-style-type: none"> • Sa esplorare, descrivere e rappresentare lo spazio usando correttamente gli indicatori topologici. • Sa confrontare forme e grandezze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la posizione di un oggetto nello spazio fisico sia rispetto a se stessi che ad altri, utilizzando termini adeguati (sopra/sotto; davanti/dietro; destra/sinistra; ecc.). • Eseguire un semplice percorso sia nello spazio fisico che rappresentato. • Riconoscere e denominare le principali figure geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le posizioni di oggetti e/o persone nello spazio-aula o sullo spazio grafico. • Percorsi col corpo e sul quaderno. • Il quadrato, il rettangolo, il triangolo e il cerchio.

Relazioni, dati e previsioni		
<ul style="list-style-type: none"> • Sa rappresentare in modi diversi, verbali ed iconici, dati ed informazioni relativi a contesti della vita di tutti i giorni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare, descrivere e raggruppare oggetti e figure secondo un attributo dato. • Rappresentare dati con schemi e tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, descrizione e confronto di oggetti. • Classificazione in base ad un attributo. • Svolgimento di semplici indagini tratte da situazioni di vita quotidiana e relativa rappresentazione.
Problemi		
<ul style="list-style-type: none"> • Sa risolvere una situazione problematica individuando la giusta operazione per la sua risoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione e risoluzione di situazioni problematiche concrete con l'ausilio di immagini.

STORIA

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa collocare nel tempo e rappresentare fatti ed esperienze vissute. • Riconosce la successione delle azioni in una storia. • Riconosce la ciclicità in fenomeni regolari. • Riconosce e descrive i cambiamenti operati dal tempo nelle persone, nelle cose e nell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere verbalmente fatti vissuti secondo un ordine cronologico. • Acquisire il concetto di successione utilizzando gli indicatori temporali ad esso relativi (prima/dopo, ora, alla fine). • Avviare l'acquisizione del concetto di contemporaneità e di ciclicità attraverso l'osservazione di fenomeni temporali ed esperienze vissute. • Individuare le tracce ed usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale e su fatti o eventi. • Porre in ordine temporale fatti fino a tre sequenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il tempo e le sue caratteristiche: <ul style="list-style-type: none"> - le parole del tempo; - la successione; - la durata; - esperienze personali; - le stagioni e la ciclicità; - il calendario. • Tracce documentative di esperienze personali. • Foto e disegni di sé e della propria famiglia. • La linea del tempo sul proprio vissuto esperienziale.

GEOGRAFIA

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa localizzare gli oggetti. • Si muove nello spazio. • Sa descrivere verbalmente i propri spostamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi correttamente negli spazi della vita quotidiana. • Usare in modo appropriato gli indicatori spaziali. • Completare semplici percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli indicatori spaziali. • Gli indicatori di direzione. • Percorsi in aula e in palestra e loro rappresentazione. • Completamento sullo spazio grafico di semplici percorsi vissuti.

SCIENZE - TECNOLOGIA

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa esplorare il mondo circostante attraverso i cinque sensi. • Comprende e descrive fenomeni legati alla realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i cinque sensi per esplorare, osservare e ricercare elementi del mondo circostante. • Osservare e sperimentare semplici fenomeni. • Distinguere un essere vivente da un non vivente in base a caratteristiche essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • I cinque sensi per esplorare. • Semplici esperimenti. • Le caratteristiche principali dei materiali (duro/morbido; liscio/ruvido...). • I fenomeni atmosferici. • Esseri viventi e non.

ARTE E IMMAGINE

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza il colore e materiali diversi per esprimersi. • Rappresenta la figura umana. • Legge e comprende semplici messaggi visivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi utilizzando diversi materiali di manipolazione. • Identificare i colori nello spazio reale. • Rappresentare la figura umana nei suoi elementi essenziali. • Riconoscere in un'immagine gli elementi della realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colori, tecniche e materiali diversi. • Rappresentazioni della figura umana. • Lettura di immagini di diverso tipo.

MUSICA

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno discrimina i diversi eventi sonori. • Utilizza la voce, il proprio corpo e oggetti vari per espressioni parlate, cantate o recitate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere suoni e rumori naturali da quelli artificiali. • Eseguire per imitazione semplici canti. 	<ul style="list-style-type: none"> • I suoni e i rumori della realtà quotidiana. • Canzoncine.

EDUCAZIONE FISICA

Abilità e competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno padroneggia il proprio corpo sia in forma globale che segmentaria. • Utilizza il corpo in situazioni comunicative. • Partecipa attivamente a giochi motori rispettando le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le principali parti del corpo. • Utilizzare il corpo per esprimersi. • Controllare semplici schemi motori e posturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del corpo. • Il linguaggio dei gesti e del corpo. • Giochi di movimento.

METODOLOGIE PER UN APPRENDIMENTO ATTIVO

La scuola oggi, con l'avvento di internet e delle nuove tecnologie, si deve sempre più confrontare con una nuova platea di alunni: i cosiddetti **"nativi digitali"** che, costantemente esposti a stimoli velocissimi ed iconografici, in classe spesso appaiono, ad una prima osservazione, scarsamente capaci di mantenere un'adeguata concentrazione durante le attività didattiche.

In realtà sono alunni che necessitano di un approccio diverso da quello tradizionale come la lezione frontale, che va perciò sempre più affiancata da strategie che sollecitano la loro attenzione, trasformandoli da spettatori passivi a protagonisti attivi nella costruzione del proprio processo di apprendimento.

Le nuove **metodologie per un apprendimento attivo** risultano quanto mai efficaci per rispondere a questi nuovi e diversi bisogni formativi.

Esse infatti permettono all'alunno di essere al centro del proprio percorso personale di apprendimento, promuovendo interesse, motivazione, creatività, spirito di iniziativa e partecipazione attiva, senza mai tralasciare i nuclei fondanti dei diversi contenuti curricolari.

Nelle Indicazioni nazionali del 2012 si promuove la **consapevolezza del proprio modo di apprendere**, al fine di "imparare ad apprendere". Vi si legge infatti che "occorre che l'alunno sia attivamente impegnato nella costruzione del suo sapere e di un suo metodo di studio, sia sollecitato a riflettere su come e quanto impara, sia incoraggiato a esplicitare i suoi modi di comprendere e a comunicare ad altri i traguardi raggiunti".

Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio favorisce l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Il laboratorio non deve essere solo un luogo fisico ma anche e soprattutto una forma mentis. "Se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e può essere attivata sia nei diversi spazi e occasioni interni alla scuola sia valorizzando il territorio come risorsa per l'apprendimento".

Fondamentale sarà il **ruolo del docente** come organizzatore, facilitatore, motivatore e mediatore in modo da sviluppare al massimo le potenzialità di ciascuno.

In quest'ottica il docente, da **abile costruttore dell'ambiente di apprendimento e regista dell'azione educativa**, dovrà porre lo studente al centro del processo educativo, puntando sulle sue potenzialità, usando lo strumento delle conoscenze per condurlo a "scoprire se stesso". Deve promuovere l'insegnamento educativo, che per Edgar Morin è "trasmettere non del puro sapere, ma una cultura che permetta di comprendere la nostra condizione e di aiutarci a vivere; essa è nello stesso tempo una maniera di pensare in modo aperto e libero".

IL TUTORING

Il **tutoring**, ossia tutoraggio o aiuto reciproco, è una tecnica di insegnamento che si basa sulla cooperazione tra alunni, in un rapporto "one to one", in cui un alunno più fragile viene affiancato da un alunno più forte, a cui vengono affidate responsabilità educative e didattiche, ovvero un **ruolo da tutor**.

Questa modalità di lavoro ha il duplice scopo di accrescere la motivazione e l'interesse nel tutorato da una parte e quello di rafforzare lo spirito solidale nel tutor dall'altra, annullando nel contempo quello scarto di codice comunicazionale che si può determinare tra alunno e docente, laddove invece l'interazione tra pari è più immediata ed incisiva. È un metodo che, proprio per queste sue peculiarità, risulta particolarmente funzionale per **gli alunni BES, DSA o in situazione di disabilità**.

Naturalmente le attività in coppia necessitano di una fase preparatoria che può essere suddivisa in tre momenti:

- Preparazione del tutor con delle simulazioni in situazioni guidate dal docente, in modo che apprenda a non saltare passaggi importanti e ad utilizzare un linguaggio chiaro e preciso che non crei confusione o incomprensione nel tutorato.
- Messa in atto dell'esperienza, senza la guida del docente. Il tutor può poi fissare i momenti salienti di questa esperienza per fornire un feedback all'insegnante.
- Individuazione di eventuali modifiche in relazione ai punti di criticità che possono essere emersi durante l'esperienza.

Per evitare la chiusura in forme fisse e rigide che, a lungo andare, potrebbero far perdere la capacità di progredire sia nel tutor che nel tutorato è opportuno che tutti, mettendo ciascuno al servizio di altri le proprie capacità di tutoraggio, a **turno svolgano tale ruolo**.

L'insegnante è chiamato a curare la scelta degli obiettivi, che devono essere alla portata delle **reali potenzialità degli alunni**, stimolando l'interesse e la motivazione ad un percorso di crescita reciproco. Pur restando mediatore, l'insegnante non deve interferire nel lavoro del tutor, ma può richiamarlo alle sue responsabilità. Deve invece intervenire nei momenti di crisi, incoraggiando, motivando, dando feedback positivi e gratificazioni ad entrambi i membri della coppia.

I vantaggi che ne possono derivare sono svariati perché consentono al tutor di migliorarsi (**insegnando si impara!**), di rafforzare la propria autostima, acquisire un maggior senso di responsabilità e di sicurezza e di essere più partecipe nel contesto scolastico. Agli alunni tutorati si offre l'opportunità di una lezione individualizzata focalizzata sui loro bisogni, nel rispetto dei tempi e dei ritmi di apprendimento, si garantisce una maggiore interazione sociale, elemento prezioso, soprattutto nei casi di alunni con disabilità. Al docente si consente di usufruire di un supporto nelle attività di recupero, a favore degli alunni stessi. Il tutoring pertanto rappresenta una metodologia efficace perché ottimizza i risultati cognitivi e socio-affettivi, rafforzando la collaborazione tra alunni, in un sereno clima di apprendimento attivo.



COOPERATIVE LEARNING

Il **cooperative learning** è una metodologia didattica attiva attraverso la quale gli alunni imparano lavorando in piccoli gruppi, dove ciascuno è corresponsabile del proprio contributo e operato e lo condivide col resto del gruppo nel quale è inserito.

Vygotsky afferma che lo sviluppo cognitivo è un processo sociale e la capacità di ragionare aumenta nell'interazione con i propri pari e con persone maggiormente esperte. Il risultato, come chiarisce Kaye, è un apprendimento individuale che è frutto però di un percorso collettivo e ha pertanto un alto valore sociale basato sullo spirito di gruppo e sulla cooperazione.

L'idea di fondo è un capovolgimento di principi dal modello competitivo a quello collaborativo in cui il successo o l'insuccesso individuale è direttamente proporzionale al successo o all'insuccesso del gruppo.

Tutti imparano da tutti perché insieme coinvolti in un **progetto comune** all'interno del quale ciascuno si assume le proprie responsabilità e mette al servizio degli altri le proprie conoscenze, così come beneficia del contributo altrui.

Il cooperative learning può essere considerato una strategia didattica ottimale, per creare un ambiente inclusivo solido, poiché consente di rispondere concretamente ai bisogni sociali e formativi di molti alunni con bisogni educativi speciali. "Questo perché il principio è quello per cui ciascun componente di un gruppo, con le sue caratteristiche peculiari e speciali, può contribuire all'apprendimento di tutti e ognuno può divenire risorsa (e strumento compensativo) per gli altri".¹

Confrontarsi con gli altri, ciascuno con le sue peculiarità, le sue caratteristiche, il suo bagaglio di conoscenze, abilità e competenze, permette all'alunno di conoscere se stesso e gli altri, di percepire l'altro, il diverso da sé come strumento per crescere e maturare la propria identità. Le Indicazioni nazionali del 2012, sottolineano che "la finalità generale della scuola è lo sviluppo armonico e integrale della persona, nella promozione della conoscenza e nel rispetto e nella valorizzazione delle diversità individuali, con il coinvolgimento attivo degli studenti".

Alla luce di questi orientamenti e principi educativi generali, il cooperative learning fornisce una risposta valida e appropriata, in quanto finalizzato alla costruzione di un processo di apprendimento attivo attraverso lo sviluppo di abilità sociali.

¹ Ianes, Cramerotti, 2013, p. 272

Gli elementi su cui si fonda il cooperative learning sono:

- la **leadership distribuita**, cioè **tutti sono leader** perché tutti contribuiscono al successo del gruppo;
- **gruppi eterogenei**, in cui **ognuno è responsabile** del compito che gli è stato assegnato;
- **l'interdipendenza positiva**, basata sullo **scambio** e la **compartecipazione**;
- **l'acquisizione di competenze sociali**, come abilità di comprendere le opinioni dell'altro e trovare un punto di mediazione;
- **l'autonomia del gruppo**, che presuppone consegne chiare nei compiti e nelle diverse fasi dell'attività proposta.

L'insegnante, in quest'ottica, assume il ruolo di **mediatore** e di **facilitatore** oltre che di **organizzatore** delle attività, strutturando un ambiente di apprendimento che favorisca il clima di relazione positiva tra gli alunni e pianificando le diverse fasi del lavoro alla base della produttività dei diversi gruppi.

Tali fasi sono:

- **coinvolgimento** attraverso la proposta di un argomento motivando l'importanza dello stesso o la scelta di un argomento condiviso col gruppo-classe;
- **assegnazione dei ruoli**, in cui a ciascuno viene assegnato un compito ben preciso che lo responsabilizzi e che gli permetta di valorizzare le proprie potenzialità (ad esempio: relatore, disegnatore, lettore, mediatore, controllore del tempo ecc.);
- **esplorazione**, in cui il docente fornisce dei materiali di studio o di approfondimento;
- **trasformazione**, la parte attiva del processo, in cui l'insegnante chiede al gruppo un'attività da sviluppare sul contenuto proposto che può essere una mappa, un cartellone, un maxilapbook ecc.;
- **presentazione**, ossia l'esposizione del lavoro svolto;
- **riflessione**, come momento metacognitivo, di autoriflessione sul processo cognitivo di apprendimento, sui suoi punti di forza e sulle eventuali criticità da superare.

Per costruire contesti cooperativi di apprendimento l'insegnante è chiamato ad acquisire e a potenziare abilità che lo aiutino a pensare per obiettivi, a gestire le dinamiche dei gruppi, a sviluppare competenze comunicative.

Dovrà pensare alla classe dimenticando la lezione frontale e realizzare una didattica che ruoti intorno al fulcro dell'allievo protagonista e che esalti i processi di co-costruzione della conoscenza e delle competenze individuali.

LEARNING BY DOING

Il **learning by doing** vede l'apprendimento come un processo che si attiva attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

In base a tale metodologia, gli obiettivi di apprendimento vengono ridefiniti come un "sapere come fare a", piuttosto che un "conoscere che"; in questo modo il soggetto prende coscienza del perché sia necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza possa essere utilizzata.

La finalità è quella di migliorare la strategia per imparare, dove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere e l'interiorizzare le conoscenze. Il learning by doing si integra in modo ottimale con la didattica per concetti che presuppone la produzione di schemi o mappe concettuali, con la consapevolezza che si apprende per concetti e relazione di concetti.

Lapbook

Il **lapbook** è una cartelletta tridimensionale al cui interno si inseriscono dei **minibook** di diverso formato o **template**.

Può essere adoperato a scuola al posto delle mappe concettuali o come strumento di verifica in relazione ad un dato argomento o anche realizzato a casa, come compito creativo di rielaborazione personale. Può essere inoltre realizzato individualmente o in gruppo, creando così dei **maxilapbook** da tenere alla parete dell'aula.

Utilizzare i Lapbook è **economico** perché i materiali che vengono usati (cartoncini, forbici, colla e colori) costano poco, **creativo**, perché ciascun alunno lo potrà personalizzare secondo il proprio gusto, e **facile**, perché si possono utilizzare modelli già predisposti, facilmente reperibili in internet o nelle guide, sia per la cartelletta sia per i diversi minibook o template.

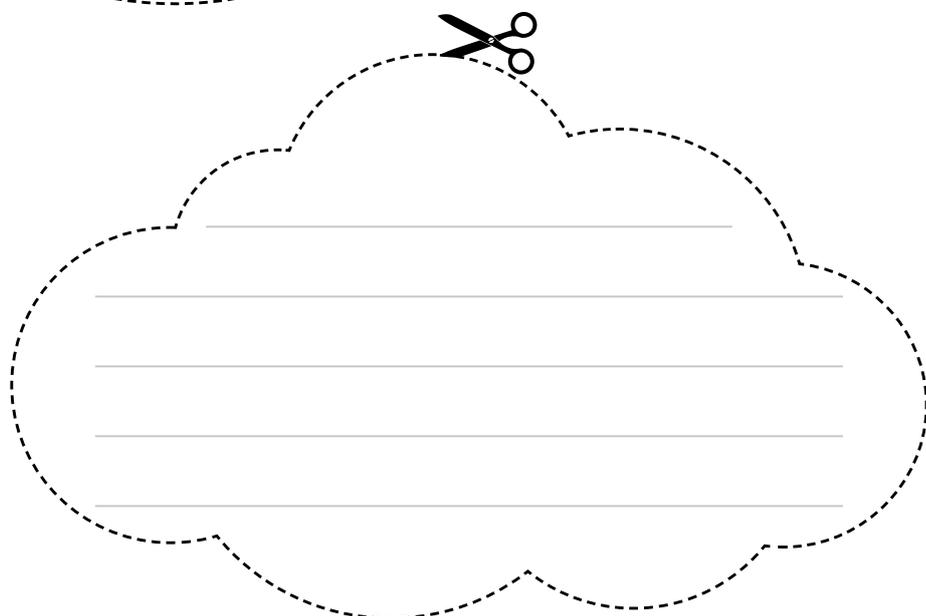
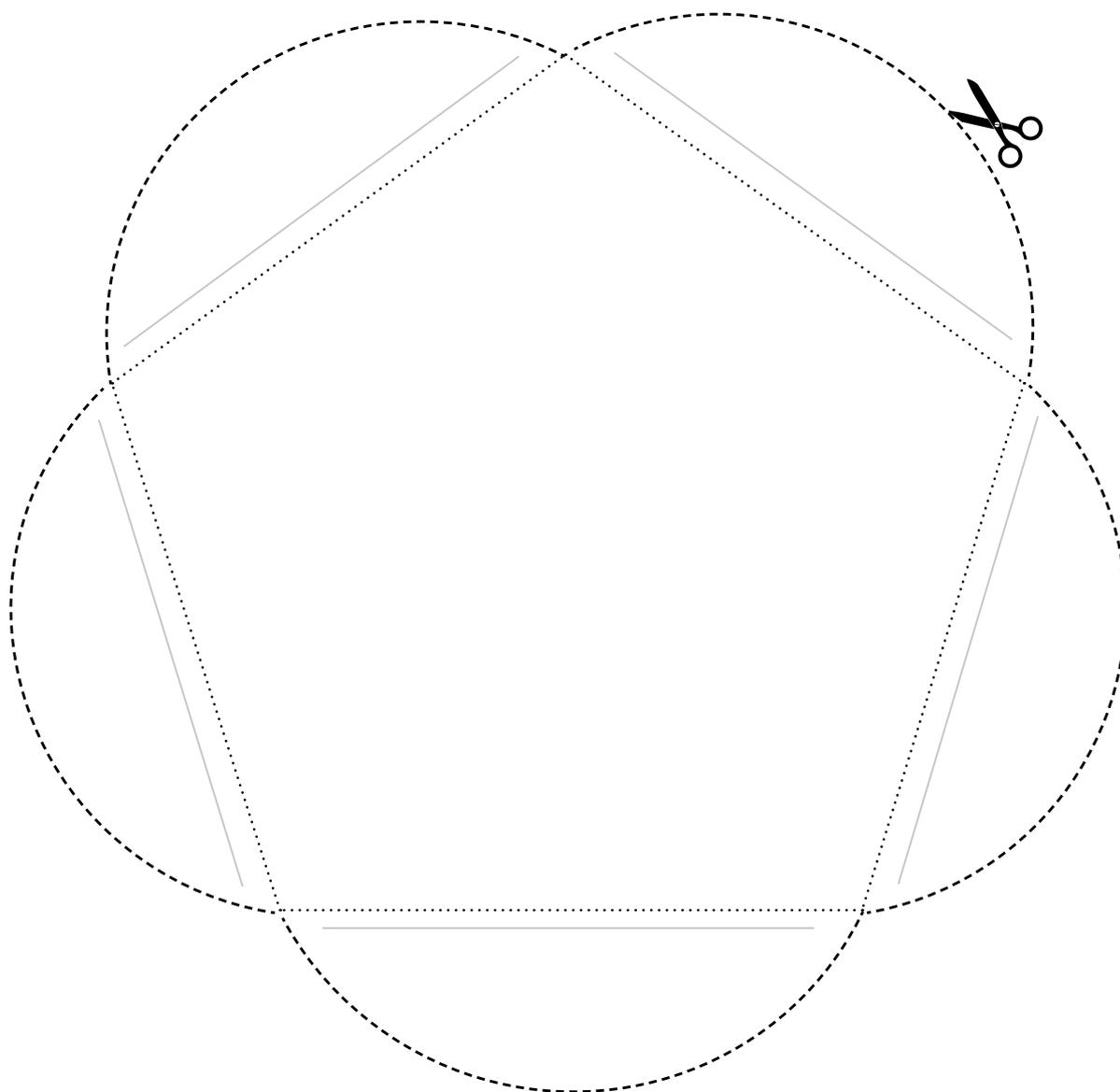
È inoltre un ottimo **strumento** che, rientrando nella sfera dell'**imparare facendo (learning by doing)**, facilita l'apprendimento per quegli alunni che hanno necessità di avere un supporto iconico e testi brevi e semplici con parole chiave. Lavorando alla creazione del lapbook, l'alunno è infatti attore protagonista del proprio processo di apprendimento, ha un **approccio attivo** con i contenuti disciplinari ed è necessariamente portato a riflettere, ad analizzare, a creare per progettare il suo lavoro, sviluppando senso critico e rafforzando allo stesso tempo competenze metacognitive. È chiaro dunque che la realizzazione del lapbook aiuta nella **motivazione all'apprendimento**, facendo leva su aspetti emotivi ed affettivi, coadiuva la costruzione di un metodo di studio personale, secondo i differenti stili di apprendimento, e attraverso la cooperazione favorisce l'inclusione.

Per costruire il lapbook serve un **cartoncino A3**, meglio se **colorato**, che verrà ripiegato dai due lati esterni verso il centro in modo che le parti ripiegate si incontrino al centro. All'interno poi verranno inseriti i vari template che potranno essere preparati con fogli di **cartoncino colorato A4**. Per la decorazione della copertina e dei minibook basteranno pennarelli, pastelli e fantasia, mentre per fissarli servirà la colla. Sulla copertina si indicherà l'argomento che verrà poi precisato nei minibook posti all'interno.

Esempi di template

----- tagliare

..... piegare



IL METODO CLIL

Il **CLIL** (Content and Language Integrated Learning) è una pratica educativa che consiste nel trasmettere contenuti disciplinari in una lingua straniera. Non è il semplice insegnamento di una lingua straniera, quanto piuttosto un percorso integrato di **apprendimento delle discipline in lingua straniera**.

Attraverso il CLIL dunque non si apprende semplicemente una lingua, ma si usa una lingua per apprendere.

Una didattica CLIL non rimanda ad un'unica metodologia specifica, ma punta sull'interazione, sulla gestione cooperativa della classe e su diversi tipi di comunicazione: linguistica, visiva e cinestetica. È una **metodologia laboratoriale** che ben si coniuga con un apprendimento di tipo cooperativo e con l'utilizzo della tecnologia.

La sinergia è forse uno degli aspetti più importanti e caratterizzanti delle esperienze CLIL: il contatto fra mondi disciplinari solitamente disgiunti, come sono le discipline nell'impostazione tradizionale, ha conseguenze qualitativamente rilevanti sull'intera esperienza didattica favorendo l'integrazione curricolare.

Per applicare il CLIL bisogna proporre **attività interdisciplinari**, in cui linguaggio e contenuti si integrino facilmente, ponendo attenzione a selezionare, all'interno di un ambito disciplinare, contenuti significativi da presentare o approfondire in LS.

È fondamentale che il modo di presentazione della disciplina non sia astratto e sia decontestualizzato, ma sia laboratoriale, cioè fondato su esperienze concrete, sia motivante e coinvolgente. Gli elementi visivi e l'esperienza concreta rendono lo stimolo comprensibile: gli alunni associano il significato linguistico all'esperienza effettuata.

Bisogna, inoltre, che il linguaggio sia adatto all'età dei bambini e si utilizzino per le varie presentazioni mezzi visivi, audiovisivi, mimica gestuale e modalità di **code-switching**, cioè il passare da un codice linguistico a un altro, ogni volta che sia necessario.

Inizialmente i bambini saranno coinvolti in attività di produzione che non richiedano verbalizzazione, come ad esempio:

- ascolto e comprensione con gesti e mimica facciale;
- costruzione di schemi;
- grafici;
- piccoli poster;
- attività di TPR (Total physical response);
- chants, games, role playing.

Nei volumi **Lecture** e **Discipline**, di tanto in tanto, appare un box con la scritta **CLIL**, in cui il cagnolino Fred indossa la tipica bombetta con la bandiera inglese. Dice semplici paroline in inglese, inerenti l'argomento dell'unità di apprendimento, mirati a stimolare la curiosità dei bambini per la lingua inglese, ad arricchire il loro vocabolario e utili all'insegnante come spunti per attività CLIL.

Di seguito proponiamo alcune attività.

THE FIVE SENSES

FIVE SENSES SONG:

<https://www.youtube.com/watch?v=vXXiyIGqliE>

Introdurre la filastrocca FIVE SENSES RHYME utilizzando ampiamente la mimica facciale e corporea per evidenziare le azioni relative ai 5 sensi.

Scansiona il
QR Code per
aprire il video



FIVE SENSES RHYME

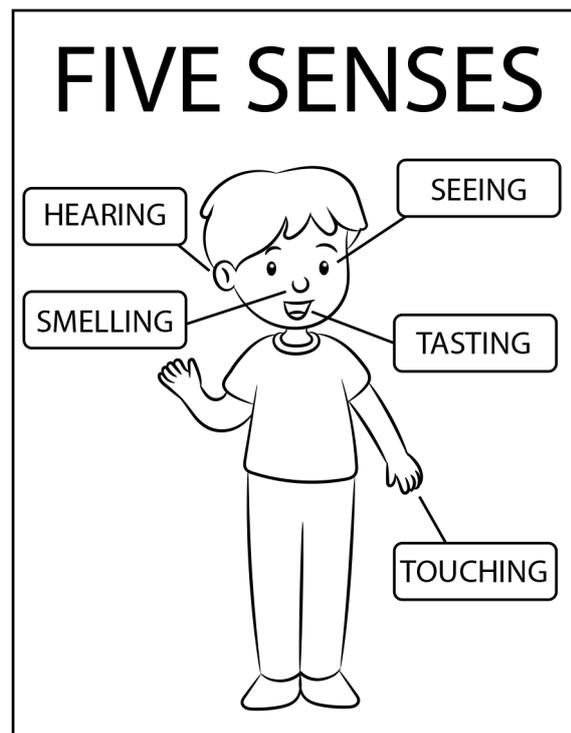
FIVE SENSES, FIVE SENSES
WE HAVE THEM, WE HAVE THEM.
SEEING, HEARING, TOUCHING,
TASTING AND SMELLING.
FIVE SENSES, FIVE SENSES.

FIVE SENSES POSTER

Realizzate un cartellone murale, sul quale i bambini, in gruppo, dovranno incollare il senso vicino al relativo organo.

Ogni volta che incolleranno una parola dovranno toccare sul corpo di un compagno l'organo giusto e dirlo in inglese.

A conclusione dell'attività si potrà cantare di nuovo la "five senses song".



MONTHS OF THE YEAR

MONTHS OF THE YEAR SONG

<https://www.youtube.com/watch?v=v608v42dKeI>

Scansiona il
QR Code per
aprire il video



THE WHEEL OF THE MONTHS

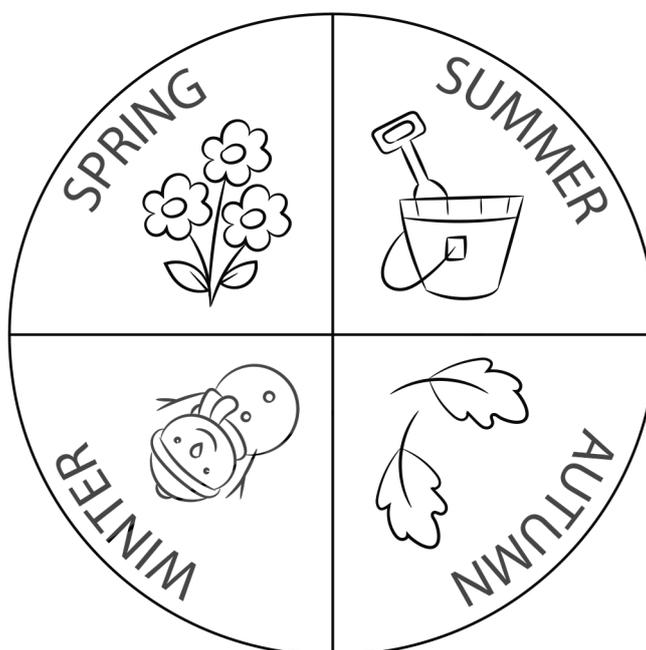
Costruite una grande ruota dei mesi da appendere al muro. Con il cartoncino create una grande lancetta da fermare con un fermacampione. Ad ogni mese fate corrispondere un disegno e lasciate che siano i bambini in gruppo a colorarla. L'attività può essere utilizzata per una ripetizione dei colori.

Invitate poi i bambini a giocare alla ruota, chiedendo loro ad esempio il mese del loro compleanno, in quale mese si festeggia il Natale e così via.



Alla ruota dei mesi potrebbe essere sovrapposta la ruota delle stagioni, per ampliare l'attività e far capire ai bambini la corrispondenza tra mesi e stagioni.

THE WHEEL OF THE SEASONS



HAPPY BIRTHDAY TO YOU!

Realizzate un poster dei compleanni, lasciando che i bambini lo personalizzino e scrivano ciascuno il proprio nome nel mese corrispondente. In occasione del compleanno di ogni bambino la classe gli canterà "Happy birthday to you!" e il bambino incollerà in corrispondenza del suo mese il proprio nome o una torta.

< JANUARY >

< FEBRUARY >

< MARCH >

< APRIL >

< MAY >

< JUNE >

< JULY >

< AUGUST >

< SEPTEMBER >

< OCTOBER >

< NOVEMBER >

< DECEMBER >

FACCIAMO MATEMATICA IN PALESTRA

Il gioco per i bambini rimane il catalizzatore dell'attività didattica. Nelle Indicazioni nazionali del 2012, leggiamo che "In matematica, come nelle altre discipline scientifiche, è elemento fondamentale il laboratorio, inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo[...].

Nella scuola primaria si potrà utilizzare il gioco, che ha un ruolo cruciale nella comunicazione, nell'educazione al rispetto di regole condivise, nell'elaborazione di strategie adatte a contesti diversi".

Il gioco in matematica può motivare l'alunno che si sente sconfitto in partenza, poiché vede la matematica come qualcosa di astratto, fine a se stesso, lontano dalla realtà, e la considera noiosa e difficile. Dal punto di vista cognitivo, con il gioco si affinano le capacità logiche e le abilità di astrazione e simbolizzazione.

Altrettanto importante è la componente affettiva ed emotiva, perché nel gioco il bambino interagisce con i suoi pari, apprende il rispetto delle regole e dei ruoli. Infine, mette in atto competenze nel movimento, nella motricità fine, nella coordinazione.

Perché dunque non **"fare matematica" in palestra**, attraverso giochi in piccolo e grande gruppo?

In palestra **il pensiero logico diventa concreto**, l'esercizio si trasferisce dal quaderno al gioco e la soluzione dei problemi, l'individuazione di strategie avviene con immediatezza. Il bambino è motivato ad "allenarsi" in matematica perché si diverte e si sente libero da sovrastrutture.

Ne consegue una **libertà di pensiero** che lo porterà a pensare che la matematica non sia poi così noiosa e difficile come credeva.

Al contempo imparerà a **"fare squadra"**, attuando forme spontanee di **apprendimento cooperativo** in un percorso di costante ricerca e sperimentazione.

Giocare con la matematica in palestra ha dunque numerosi vantaggi anche in chiave inclusiva, perché è una metodologia più coinvolgente per alunni poco motivati, consente di organizzare percorsi che coinvolgano in prima persona alunni con disturbi dell'apprendimento o con disabilità, attraverso **attività ludiche** finalizzate al recupero o al consolidamento, poiché muovendosi si rende concreto il concetto astratto.

Spieghiamo ora le attività proposte nel volume delle discipline. Sono tutte attività da svolgere in coppia o in gruppo.

Sono proposte che l'insegnante potrà variare nei modi e nei tempi che riterrà opportuni, assecondando le esigenze e, perché no, le proposte dei bambini.

Ricordiamo anche che qualsiasi spazio, sgombro da suppellettili, può diventare una "palestra" e un oggetto di uso comune può essere usato come attrezzo ginnico. Bastano fantasia e creatività per giocare con il corpo e con la matematica.

► ATTENTI AL VIGILE

DISCIPLINE - PAG. 22

I bambini camminano liberamente, stando attenti ai fischi del vigile-insegnante. Quando l'insegnante fischia due volte ci si mette in coppie, tre volte in gruppi di tre, quattro volte in gruppi di quattro e così via. Chi sbaglia paga la multa, eseguendo tanti saltelli quanti il numero dei fischi che non ha seguito.

► OCCHIO AL SEGNALE!

DISCIPLINE - PAG. 34

I bambini corrono liberamente. Quando il vigile-insegnante grida STOP, devono fermarsi e l'insegnante alza un cartello con un numero. Ogni bambino esegue i salti corrispondenti al numero segnalato dal cartello. Il gioco si presta a numerose varianti: i salti possono essere sostituiti da piegamenti, battute di mani, raccolta di attrezzi... Chi sbaglia pagherà una multa decisa dai compagni.

► TUTTI AL VOLANTE!

DISCIPLINE - PAG. 42

I bambini si disporranno su file come automobilisti secondo le indicazioni del vigile-insegnante che, con fischietto e paletta, darà ordini di spostamento dal primo al terzo, dal primo all'ultimo e così via. Simulando la guida cammineranno a velocità diverse seguendo il ritmo del fischietto. Si potrà sorpassare solo su indicazione del vigile. Chi sbaglia paga la multa e retrocede in coda alla fila, saltando un turno.

► IL GIOCO DELL'OCA

DISCIPLINE - PAG. 58

In palestra l'insegnante predisporrà un percorso come quello del gioco dell'oca. I bambini, divisi in squadre, dovranno lanciare il dado, partire dalla casella 1 e saltare sulle caselle. Ad ogni casella corrisponderanno movimenti da compiere (rotolare, saltare, palleggiare, correre...), penalità da pagare (saltare su un solo piede, imitare un animale...), in base a ciò che avrà predisposto l'insegnante. Nel saltare in avanti dovranno fare l'addizione a voce ("È uscito 4, sono sul 3, 3 più 4 fa 7, faccio 4 salti fino al 7"). A turno, un bambino per squadra avrà il ruolo di "segnalino".

► COPPIE NEI CERCHI

DISCIPLINE - PAG. 72

L'insegnante farà trovare ai bambini diversi cerchi sul pavimento. Divisi in squadre, i bambini dovranno cercare in palestra i cartoncini rossi e blu, su cui saranno scritti dei numeri, seguendo le indicazioni con riferimenti topologici dell'insegnante ("Cercate sotto la panca, guardate dietro i cono, guardate davanti al quadro svedese..."). Una volta formata una coppia dovranno occupare un cerchio e nessuno potrà più usarlo. Vincerà la squadra che ha occupato più cerchi, ma solo se riuscirà a dire quali numeri ha formato. Questo gioco offre numerose varianti, come il riordinare le coppie nei cerchi in ordine crescente o decrescente, fare tanti movimenti quanti indicati dai numeri trovati, ecc. Un'altra possibilità consiste nel sostituire i cartoncini con bambini che indossano pettorine rosse e blu con i numeri. Si nasconderranno in palestra e, una volta trovati, avranno la possibilità di scappare dai cerchi, se toccati da un'altra squadra.

► CAMPO MINATO

DISCIPLINE - PAG. 89

L'insegnante predisporrà un reticolo sul pavimento della palestra. I bambini saranno divisi in due squadre. A turno una squadra darà le indicazioni di un percorso predisposto dall'insegnante e l'altra le seguirà. I bambini dovranno saltare di casella in casella tenendo su di una sola mano una tavoletta. Se la tavoletta cadrà, esploderà la mina e il bambino dovrà ricominciare il percorso. A turno tutti i bambini della squadra dovranno eseguire il percorso. Quando avranno finito, si invertiranno i ruoli. Vincerà la squadra che impiegherà il minor tempo a finire il percorso. Anche in questo gioco possono esserci molte varianti, sia nei movimenti da compiere lungo il percorso (saltare su di un piede, camminare bendati, camminare all'indietro...) che negli oggetti da non far cadere (palline, bacchette, birilli...).

CODING

Coding significa “programmazione informatica”. È il processo che ci permette di interagire con il computer, dando indicazioni su che cosa fare, utilizzando comandi in modo molto semplice.

Nell’ambito didattico, il coding ha un respiro più ampio, poiché mira allo **sviluppo del pensiero computazionale**, ovvero “un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi.

L’educazione ad **agire consapevolmente** tale strategia consente di apprendere ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee”.

Nella didattica è possibile “fare coding” anche senza macchine, robot o computer, poiché si stimola la capacità di problem solving ogni volta che si propone al bambino un problema da risolvere attraverso sequenze e procedure, un labirinto dal quale uscire, una sequenza da interpretare e decodificare. Tutto ciò avrà valenza se accompagnato da riflessione, ricostruzione metacognitiva, esplicitazione e giustificazione delle scelte operate.

I bambini sono abituati a seguire sequenze e procedure, sono **nativi digitali**, ma spesso usano tablet, smartphone, videogiochi meccanicamente, da semplici fruitori. Sarà allora opportuno proporre loro attività di coding in **chiave ludica**, per suscitare interesse e curiosità e, perché no, per **imparare divertendosi**.

Tutte le attività favoriscono il lavoro in coppia o in gruppo, per avvicinarsi al coding e al contempo favorire l’**apprendimento cooperativo**.

Molto affascinante è la **pixel art**, che permette di creare immagini con i colori dei disegni, interpretando indicazioni in codice. Nel volume delle discipline c’è un’attività in cui il bambino deve ricavare il codice dall’immagine, ma potrete proporre anche codici da trasformare in immagini, utilizzando fogli a quadretti e realizzando un reticolo con numeri e lettere, come il piano della battaglia navale.

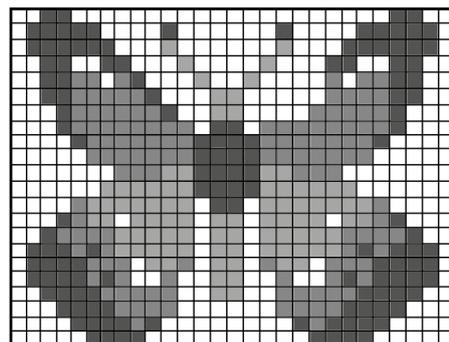
Ogni quadretto è un pixel e corrisponderà ad un colore.

Altrettanto divertente è il gioco dei labirinti su reticolo, da realizzare sia su carta che sul pavimento. Si tratta di dare o ricavare indicazioni per **arrivare ad una meta**, trovando la via più breve o superando ostacoli, come nei labirinti di Fred, sempre nel volume delle discipline.

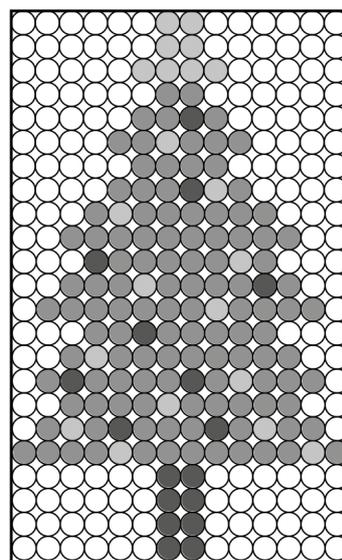
► PIXEL ART

Per cominciare, proponete ai bambini di lavorare in squadre. Ogni squadra riceverà un’immagine in pixel art e, senza mostrarla all’altro gruppo, dovrà ricavare i codici dei colori. Le squadre si scambieranno i codici e sul foglio quadrettato bianco dovranno riprodurre l’immagine dell’altra squadra.

Alla fine c'è la fase di controllo ed eventualmente la correzione del codice, chiamata in gergo informatico **debugging**. Ogni squadra confronta il proprio disegno con l'originale della squadra avversaria. Se il disegno non coincide, la squadra riflette per capire dove sta l'errore, se nel codice trovato dall'altra squadra o nella realizzazione.



Un'altra attività di pixel art, molto gratificante per i bambini, è la realizzazione di **lavori murali**, magari in occasione di festività come Halloween, Natale, ecc. È possibile realizzare il fondo da attaccare al muro usando materiale da riciclare come cartoni di uova incollati tra loro, bicchieri di plastica, contenitori delle sorprese delle uova di cioccolato. Sempre seguendo il codice, stavolta dato dall'insegnante, i bambini dovranno riempire i buchi con carta crepa appallottolata, facendo attenzione al codice dei colori. Più semplicemente si può realizzare un grande reticolo su carta bianca e colorare le caselle con pennarelli o colori a dita oppure ricoprirle con quadrati di carta colorata.



► RETICOLI

I giochi sui reticoli consentono al bambino di imparare ad orientarsi nello spazio, stimolano la sua curiosità e al contempo lo inducono a individuare strategie risolutive.

Il lavoro in coppia o in gruppo è auspicabile, per mettere in moto competenze sociali, ma anche per favorire il confronto tra possibili soluzioni ed indurre i bambini ad accettare l'errore come risorsa.

Di seguito proponiamo alcune schede.

			↗	→
		🦋	↑	
			↖	🐝
→	→	↗		
	🌸			

BUON APPETITO, FRED!

➔ FRED HA ADOCCHIATO UN GUSTOSO OSSO. AIUTALO A RAGGIUNGERLO EVITANDO LE POZZANGHERE E I CESPUGLI DI ROSE. SCRIVI IL NUMERO DELLE CASELLE CHE FRED DEVE ATTRAVERSARE.

<input type="text"/>						
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

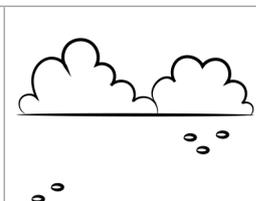
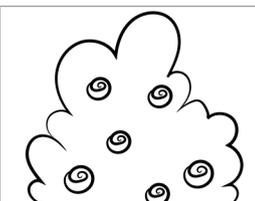
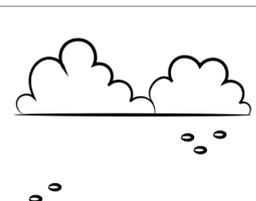
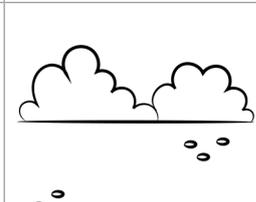
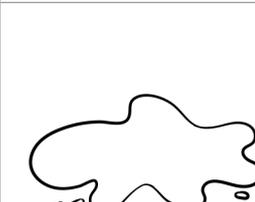
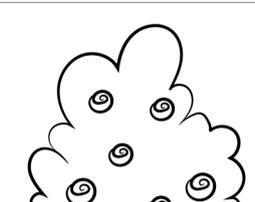
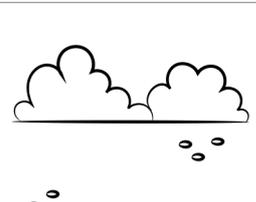
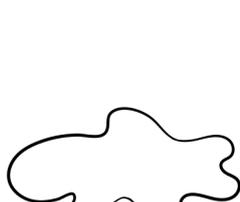
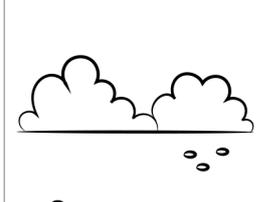
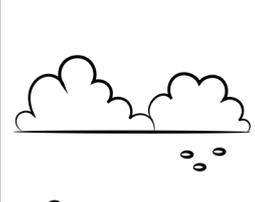
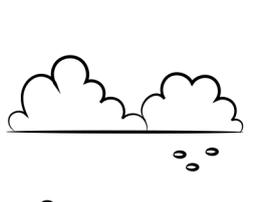
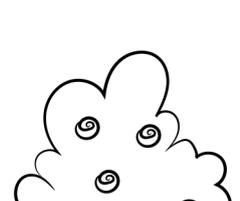
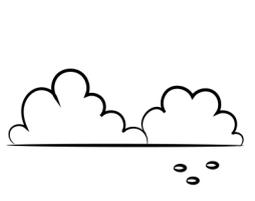
1

2

3

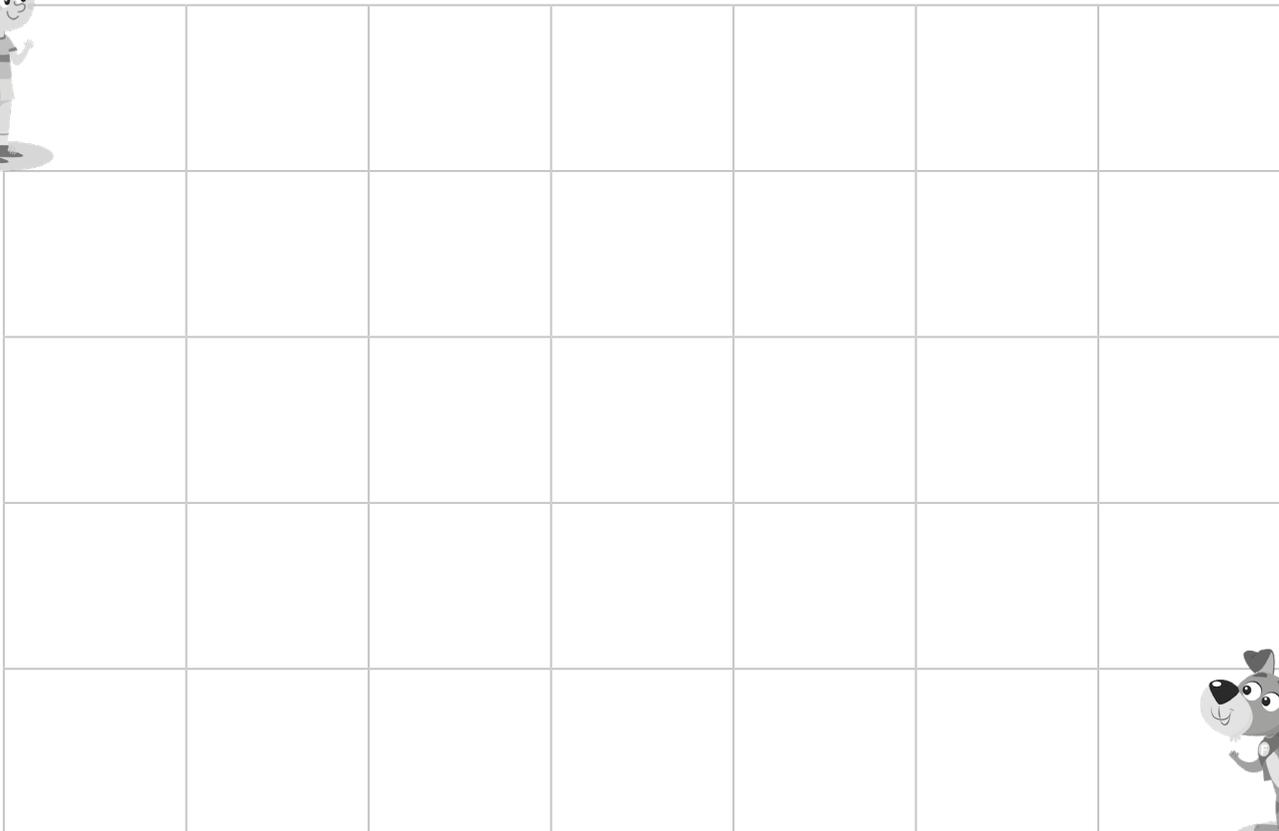
4

5

A					
B					
C					
D					

DOV'È FRED?

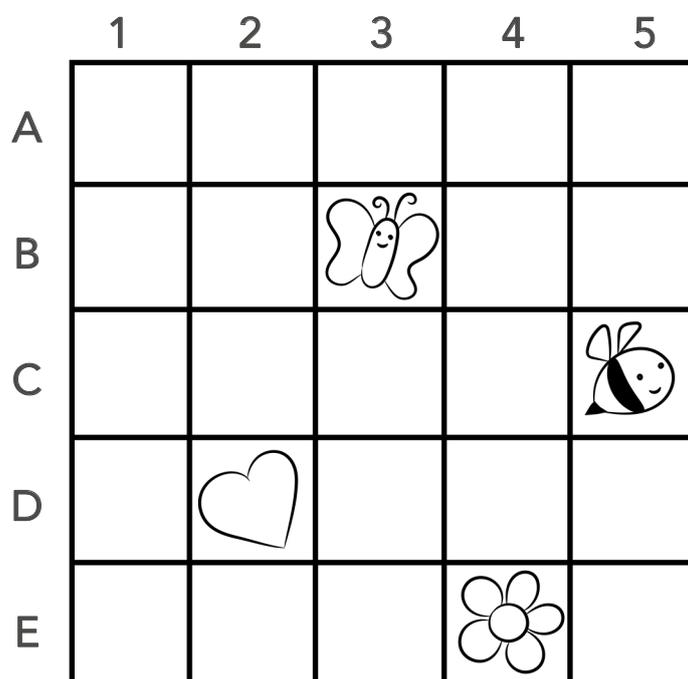
→ OLGA VUOLE RAGGIUNGERE FRED CHE SI È NASCOSTO. SEGUENDO LE FRECCE, TRACCIA E COLORA IL PERCORSO CHE OLGA DEVE SEGUIRE PER SCOPRIRE DOVE SI È NASCOSTO IL NOSTRO AMICO.



OCCHIO ALLA FRECCIA!

Attività da svolgere in piccolo gruppo in palestra o in uno spazio ampio e sgombro da suppellettili.

Con il nastro adesivo colorato create un reticolo sul pavimento, disegnando un quadrato diviso in 25 quadrati più piccoli tutti uguali. Indicate i numeri da 1 a 5 lungo la base e le lettere A, B, C, D, E lungo l'altezza. Ogni lato del quadrato misurerà circa 2 metri.



Predisponete frecce di cartoncino di vari colori: verdi per indicare in alto, rosse per indicare in basso, gialle con la punta verso destra per indicare "gira a destra" e azzurre con la punta verso sinistra per indicare "gira a sinistra".



Nelle caselle del reticolo disponete immagini di oggetti o animali. Chiedete ad ogni gruppo di partire da una data casella, ad esempio B5, e invitate i bambini a poggiare le frecce adatte nelle caselle giuste per costruire il percorso e giungere all'immagine richiesta.

Il gioco del reticolo si presta a numerose varianti e può essere utile anche per attività di laboratorio logico-matematico.

DA STEM A STEAM, PER PROGETTARE CON CREATIVITÀ

Già nelle Indicazioni nazionali del 2012 si parlava dell'importanza della **didattica laboratoriale**, perché "il laboratorio, se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri".

Con il documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" del 2018 si è ribadita l'importanza di una didattica fondata sulla **ricerca** e sulla **sperimentazione**, per rafforzare nei ragazzi, sin da piccoli, la fiducia nelle proprie capacità di pensiero e per stimolarne lo spirito di iniziativa.

STEM è un acronimo derivato dall'inglese (**Science, Technology, Engineering, Math**) e si riferisce a quattro discipline: Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica.

Che cosa rende particolare le STEM? Che cosa le differenzia dalle discipline tradizionali? In fondo abbiamo sempre insegnato queste discipline. Dov'è dunque la novità? Il cambiamento sta nell'approccio educativo, basato su applicazioni reali e autentiche. Insegnare in modo accattivante e concreto le materie scientifiche, realizzare il laboratorio in classe guiderà i ragazzi ad acquisire il rigore del metodo scientifico e li stimolerà ad attivare competenze di problem solving.

Recentemente all'acronimo è stata aggiunta la **A** di **Art (arte)** e la sigla comunemente usata oggi è diventata **STEAM**. Quale nesso può esserci tra l'arte e le discipline scientifiche? L'arte è la capacità di costruire, progettare, ideare grazie alla propria creatività, di trovare l'idea brillante, la soluzione laddove sembrava non ci fosse. Non dimentichiamo che il termine greco "**techne**" era equivalente a quello latino "**ars**".

Bisogna dunque superare lo stereotipato dualismo che da sempre contrappone materie scientifiche e umanistiche e guardare alle discipline nell'ottica dell'unitarietà del sapere.

Le attività STEAM spesso richiedono un lavoro in coppia e in gruppo per rispondere a quesiti, trovare soluzioni, ricercare materiali e informazioni. Sono dunque un'utile opportunità di **apprendimento cooperativo**. Inoltre si focalizzano su un approccio integrato ai processi di apprendimento e consentono a tutti, nel rispetto del proprio stile di apprendimento, di essere protagonista dell'esperienza proposta. Possiamo dunque dire che hanno una **valenza fortemente inclusiva**.

Non è detto inoltre che tutte le discipline presenti nell'acronimo STEAM debbano necessariamente essere coinvolte in una stessa attività. Bisogna infatti ricordare che l'obiettivo non è solo insegnare le discipline, ma anche e soprattutto incoraggiare gli studenti ad essere risolutori innovativi di problemi attraverso una vasta gamma di opportunità.

► STEAM ALLA SCUOLA PRIMARIA

Perché proporre queste attività a bambini così piccoli? Potrebbero mai occuparsi di ingegneria? La risposta è assolutamente sì!

I bambini sono curiosi di natura e le attività STEAM ne alimentano ulteriormente la curiosità, spingendoli a domandare, a esplorare, a meravigliarsi di come un oggetto possa trasformarsi grazie alle loro idee creative. Non è necessario avere a disposizione strumentazioni elettroniche o robot per realizzare le attività STEAM. Occorre piuttosto avere la voglia di scoprire e costruire, attraverso un approccio ludico che aiuterà sicuramente i bambini a vivere queste esperienze in modo divertente e gratificante.

Nel volume delle **Discipline**, troverete alcune proposte di attività, attraverso le quali i bambini potranno costruire, divertirsi e imparare facendo. Potete prendere spunto per realizzarne altre, partendo magari da idee e proposte che verranno dai bambini, che non finiscono mai di stupirci per la loro voglia di scoprire il mondo e di meravigliarsi.

► IL LABIRINTO

L'attività consiste nella creazione di un percorso con le cannuce, da utilizzare per giocare insieme. È utile a sviluppare le competenze di orientamento nello spazio e a mettere in moto semplici processi di problem solving. La finalità ludica motiva i bambini, suscita il loro interesse e ne stimola la creatività.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.

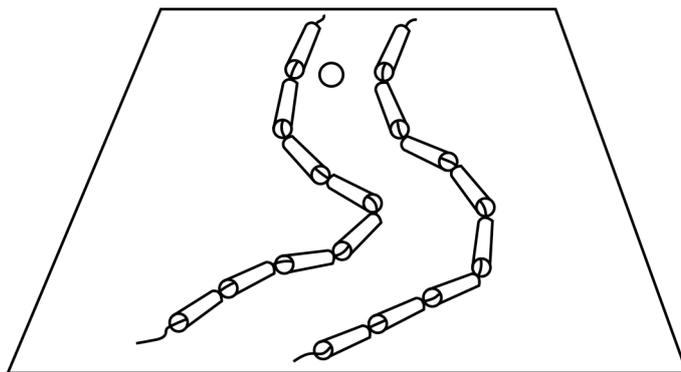
Obiettivi di apprendimento:

- Riconoscere regione interna, esterna, confine.
- Individuare e rappresentare con vettori il verso e la direzione di un percorso.
- Eseguire percorsi sul reticolo.

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, geografia.

→ Cosa serve:

- cartoncino robusto,
- cannuce colorate,
- forbici dalla punta arrotondata,
- colla vinilica,
- matita,
- gomma,
- pallina di plastica.



→ Cosa fare:

- 1 Proponete l'attività ai bambini, dopo aver presentato il reticolo nelle diverse modalità.
- 2 Formate coppie o piccoli gruppi di alunni e suscitare il loro interesse dicendo che dovranno costruire un gioco.
- 3 Invitateli a disegnare su di un cartoncino robusto (va bene anche il coperchio di una scatola di scarpe) un percorso, lungo il quale dovranno far scivolare una pallina.
- 4 Quando il percorso sarà tracciato, dovranno misurare i segmenti con le cannuce e tagliarli della dimensione giusta. Poi li incolleranno con la colla vinilica.
- 5 Infine, quando le cannuce saranno ben incollate, potranno divertirsi a soffiare sulla pallina per farla scivolare lungo il percorso e organizzare gare con i compagni.

→ Al posto della pallina, si potrebbe usare anche una macchinina molto leggera.

► L'ARCOBALENO NEL LATTE

Questo semplice esperimento è molto affascinante per i bambini, che vedranno i colori iniziare a muoversi da soli nel contenitore. Stimolerà la loro curiosità, susciterà inevitabilmente domande e sarà utile per avviare una discussione sulla conoscenza del mondo attraverso i cinque sensi, su colori primari e secondari e, nella fase finale, sulla spiegazione scientifica della reazione dei colori alimentari a contatto con il detersivo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.

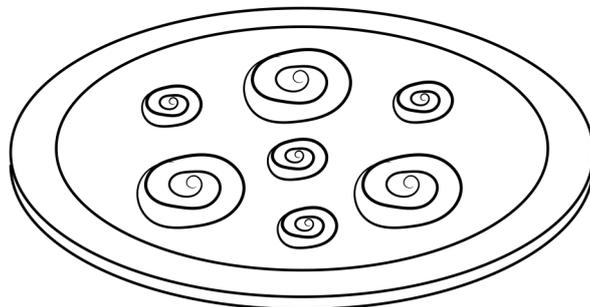
Obiettivi di apprendimento:

- Analizzare, attraverso l'uso dei cinque sensi, oggetti e materiali di uso comune e descriverne le caratteristiche.
- Individuare caratteristiche di identificazione di oggetti e materiali di uso comune.

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, arte e immagine.

→ Cosa serve:

- piatto,
- latte intero,
- coloranti alimentari,
- cotton fioc,
- detersivo per piatti.



→ Cosa fare:

- 1 Suscitate la curiosità dei bambini, creando un'atmosfera di attesa misteriosa, poi introducete l'esperimento.
- 2 Dividete i bambini in piccoli gruppi e distribuite a ciascun gruppo un piatto con del latte intero, coloranti alimentari, cotton fioc e una ciotolina con un po' di detersivo per i piatti. Non usate il latte scremato.
- 3 I bambini dovranno versare poche gocce di ogni colore nel latte, poi intingere il cotton fioc nel detersivo.
- 4 Con il bastoncino dovranno infine toccare le gocce di colore e "magicamente" il detersivo attrarrà a sé il colore creando vortici colorati.
- 5 I bambini saranno affascinati e potranno ripetere più volte l'esperimento, per verificare il ripetersi della "magia".
- 6 All'insegnante toccherà il compito di moderare la discussione, portandoli a riflettere sull'importanza dei sensi per esplorare il mondo (vista, odorato, tatto), sulla nascita dei colori secondari e infine dare la spiegazione della magia: il detersivo scioglie i grassi del latte e mette in moto le piccolissime particelle che lo compongono, creando l'arcobaleno dei colori.

► GLI ALBERI DELLE STAGIONI

Questa attività consente di realizzare l'albero nelle quattro stagioni, caratterizzandolo di volta in volta con i tipici segni stagionali, e al contempo è utile per stimolare una discussione sull'importanza del riuso e del riciclo della carta. Saranno infatti utilizzati piattini di plastica o carta e le tipiche buste marroni del pane.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno coglie negli eventi i concetti di successione, contemporaneità, durata e ciclicità.

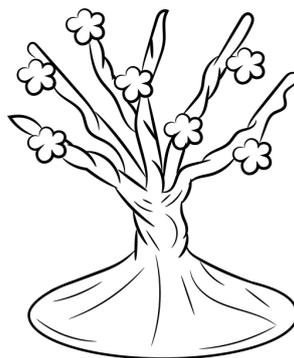
Obiettivi di apprendimento:

- Cogliere il concetto di ciclicità nei fenomeni naturali (parti della giornata, settimana, mesi e stagioni).

Collegamenti interdisciplinari: scienze, tecnologia, arte e immagine.

→ Cosa serve:

- 4 piattini di carta o plastica,
- 4 buste di carta marroni,
- ritagli di cartoncini di vari colori,
- cotone idrofilo,
- forbici dalla punta arrotondata,
- colla,
- matita.



→ Cosa fare:

- 1 Presentate l'attività dopo aver introdotto le stagioni e la loro ciclicità, che si può cogliere osservando l'ambiente che ci circonda.
- 2 Dividete i bambini in piccoli gruppi e date ad ogni gruppo il materiale occorrente per quattro alberi.
- 3 Ogni bambino dovrà tagliare la parte superiore del sacchetto in tante striscioline, senza staccarle però dal sacchetto. Serviranno a formare i rami.
- 4 In ogni sacchetto andrà inserito un piattino, per formare la base dell'albero. La carta andrà poi attorcigliata per formare il tronco e le strisce manipolate per formare i rami.
- 5 Con gli avanzi dei cartoncini, i bambini disegneranno e poi ritaglieranno foglie autunnali, fiori primaverili e frutti estivi, mentre dal cotone idrofilo ricaveranno fiocchi di neve.
- 6 Con la colla assembleranno infine i vari pezzi sugli alberi.

► IL MIO QUARTIERE

L'attività richiede la costruzione di un plastico del quartiere. Sarà una produzione semplice, alla portata dei bambini, ai quali si proporrà una pianta già sviluppata con le strade e l'indicazione dei principali punti di riferimento. A loro toccherà il compito di ricostruire gli edifici e l'eventuale segnaletica, utilizzando carta, cartoncino e materiali di riciclo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.

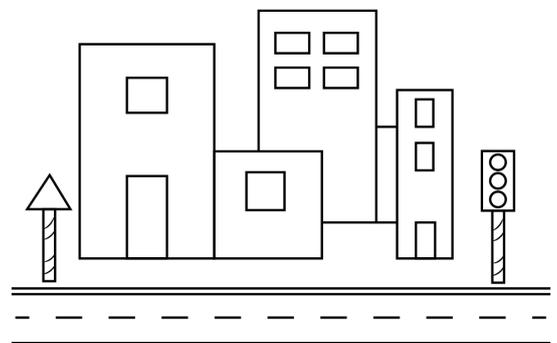
Obiettivi di apprendimento:

- Rappresentare graficamente percorsi e reticoli.
- Riconoscere le posizioni di un oggetto secondo diversi punti di vista.
- Individuare e descrivere gli spazi del proprio vissuto quotidiano.

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, matematica, arte e immagine.

→ Cosa serve:

- cartoncini bianchi e colorati,
- cartoni del latte,
- cartoni dei succhi di frutta,
- scatole vuote di medicinali,
- tappi di plastica,
- cannuce,
- forbici dalla punta arrotondata,
- colla,
- matita,
- gomma,
- pastelli,
- pennarelli,
- tempere,
- pennelli.



→ Cosa fare:

- 1 Introdurrete quest'attività alla fine dell'unità di apprendimento sul reticolo geografico e sui percorsi in città. Create un clima di attesa, motivando i bambini ad intraprendere un'attività "da grandi".
- 2 Dividete i bambini in gruppi e assegnate a ciascun gruppo alcuni edifici da costruire, riutilizzando i cartoni e le scatole da riciclare o costruendo gli edifici con i cartoncini bianchi.
- 3 Quando gli edifici avranno preso forma, i bambini dovranno colorarli con le tempere.
- 4 In attesa che gli edifici siano asciutti, si passerà alla segnaletica stradale, da costruire con cannuce, tappi e cartoncini colorati, e ai nomi da incollare sugli edifici.
- 5 Infine i pezzi saranno assemblati sul piano predisposto dall'insegnante, seguendo la piantina.

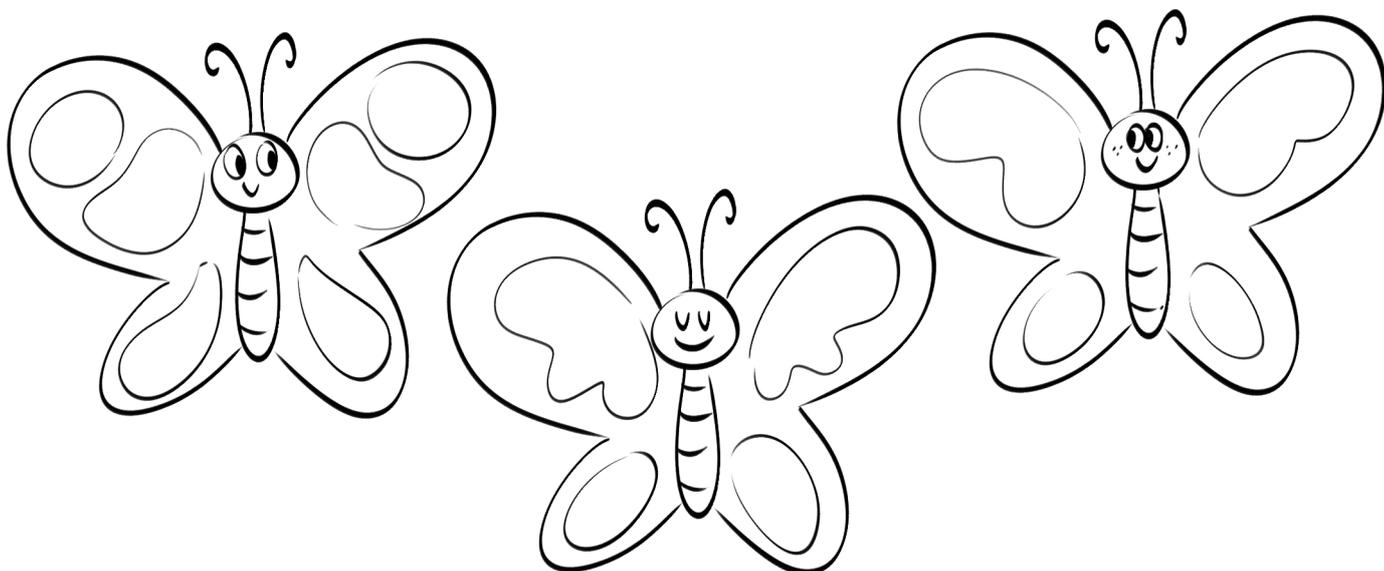
I COLORI PRIMARI: ROSSO, GIALLO, BLU

Rossa, gialla e blu
la farfalla non c'è più
è volata, è andata via
colorando l'allegria.
E nel prato son rimaste:
la farfalla tutta gialla,
la farfalla tutta rossa,
la farfalla tutta blu,
che svolazza a testa in giù.

Rosa Dattolico



➔ **COLORA LA FARFALLA ROSSA, QUELLA GIALLA
E QUELLA BLU.**



➔ COLORA UTILIZZANDO IL ROSSO, IL GIALLO E IL BLU.



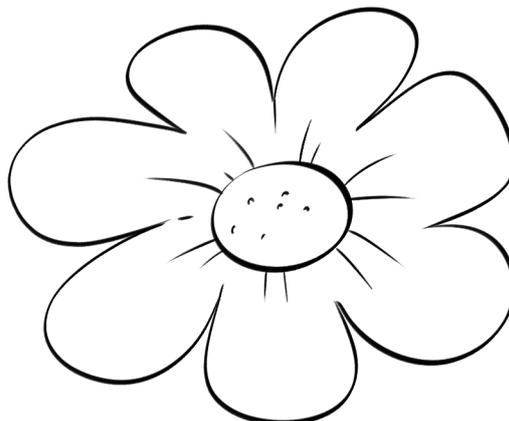
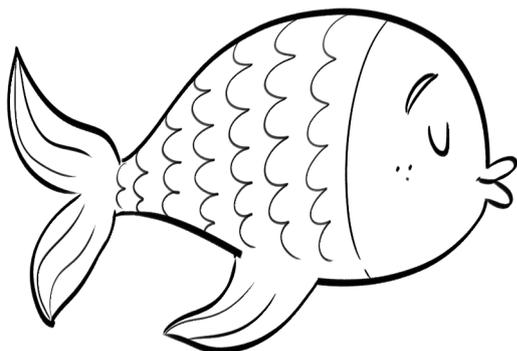
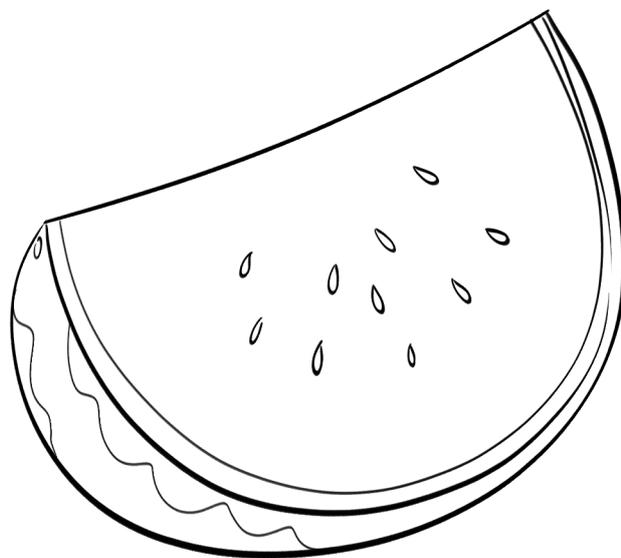
ROSSO

Rosso è il papavero nel prato,
 un fiore allegro e spensierato.
 Rosso è il rubino prezioso,
 rosso è il cocomero gustoso.
 Rosso è il grazioso pesciolino,
 rosso è un fiore del giardino.

Rosa Dattolico



➔ COLORA CON IL PASTELLO ROSSO.

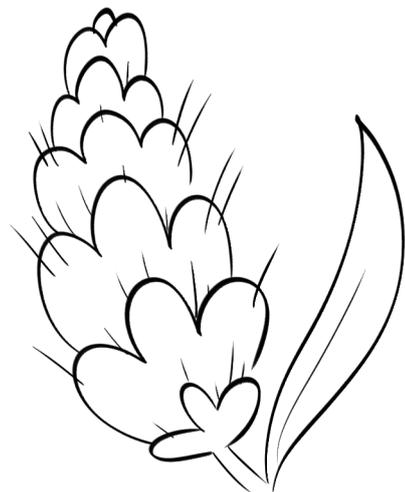
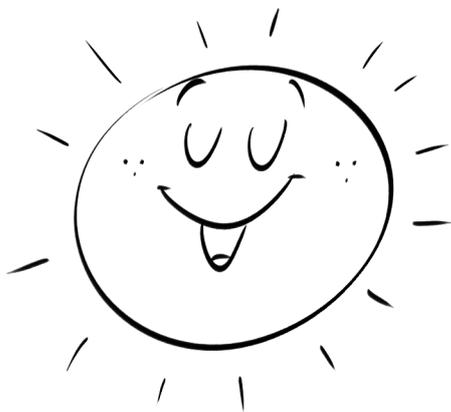


GIALLO

Filastrocca di colore giallo
 come le piume del mio pappagallo
 come il sole che sta nel cielo
 come le mele che stanno sul melo!
 Giallo dei campi pieni di grano
 delle banane appese al banano
 giallo dei fiori del mio giardino
 e delle rose del mio vicino.

Jolanda Restano

➔ COLORA CON IL PASTELLO GIALLO.

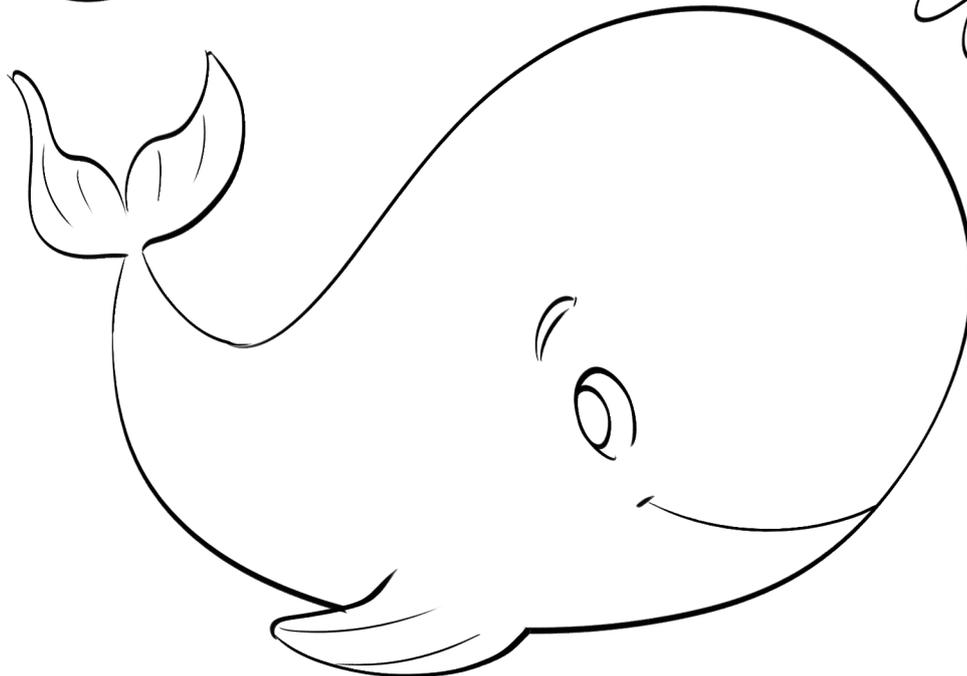
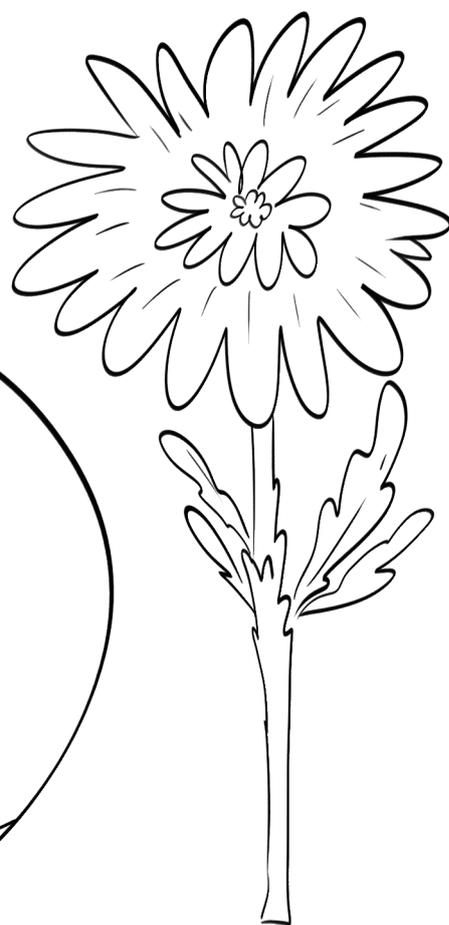
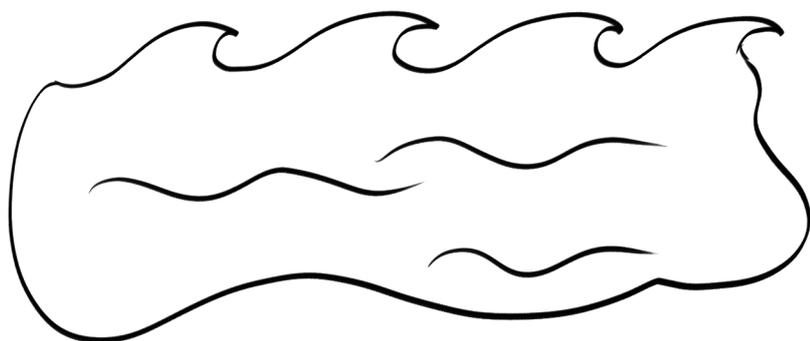


BLU COME...

Blu come le onde del mare
che la sabbia vanno a baciare.
Blu come il cielo d'estate
dove i gabbiani fan le parate.
Blu come un bel fiordaliso
che tra il grano manda un sorriso.

Roberto Piumini

➔ COLORA CON IL PASTELLO BLU.



I COLORI SECONDARI

Rosso più giallo
diventa arancione
nella foresta
c'è un vecchio leone.



Blu più giallo
diventa verde
il vecchio leone
sempre si perde.



Rosso più blu
diventa viola
il vecchio leone
ritorna a scuola.



Rosso più giallo più blu
diventa marrone
il vecchio leone
mangia il torrone.

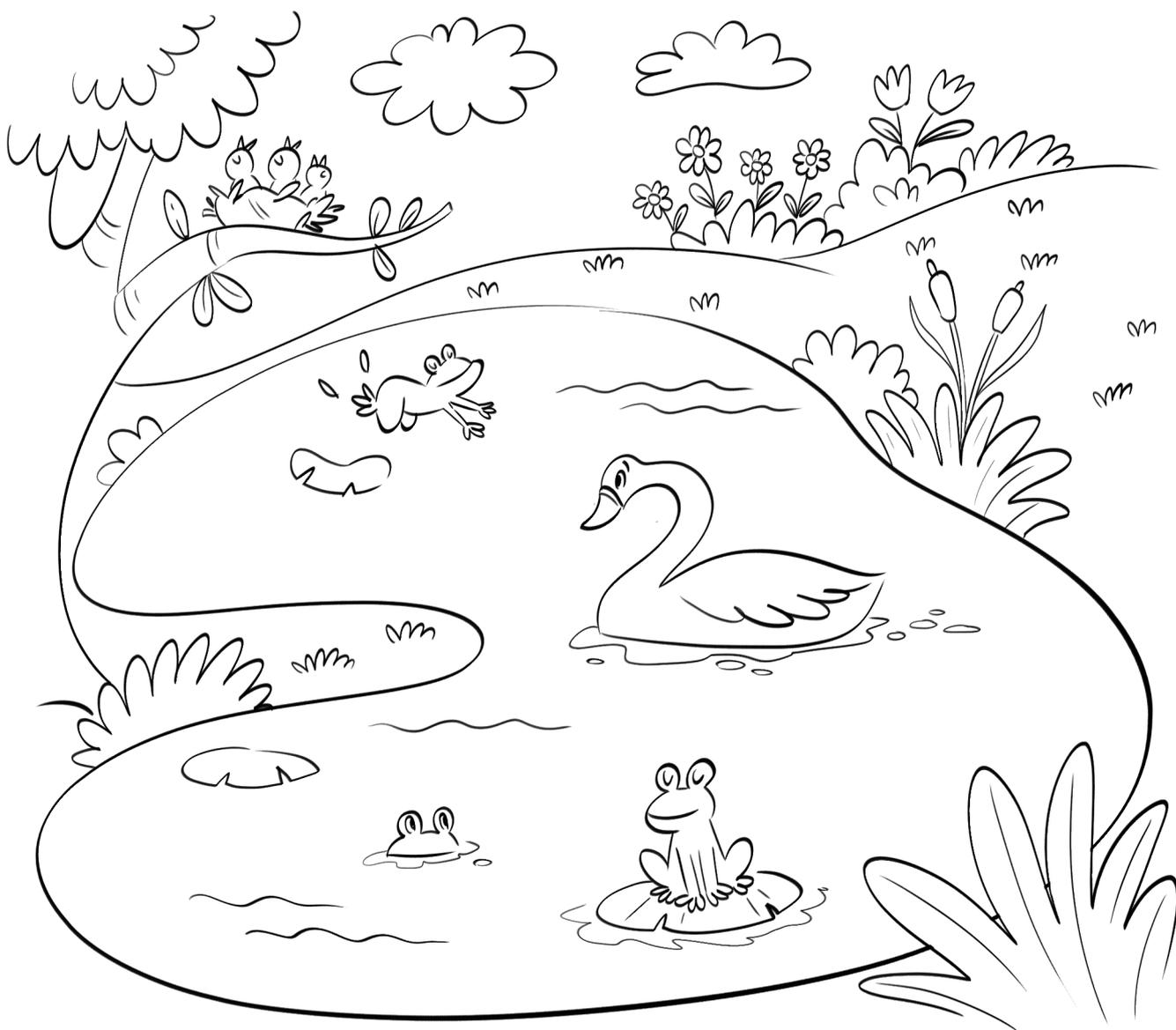


I colori secondari si ottengono mescolando:

- rosso + giallo = arancione
- blu + giallo = verde
- rosso + blu = viola
- rosso + giallo + blu = marrone.

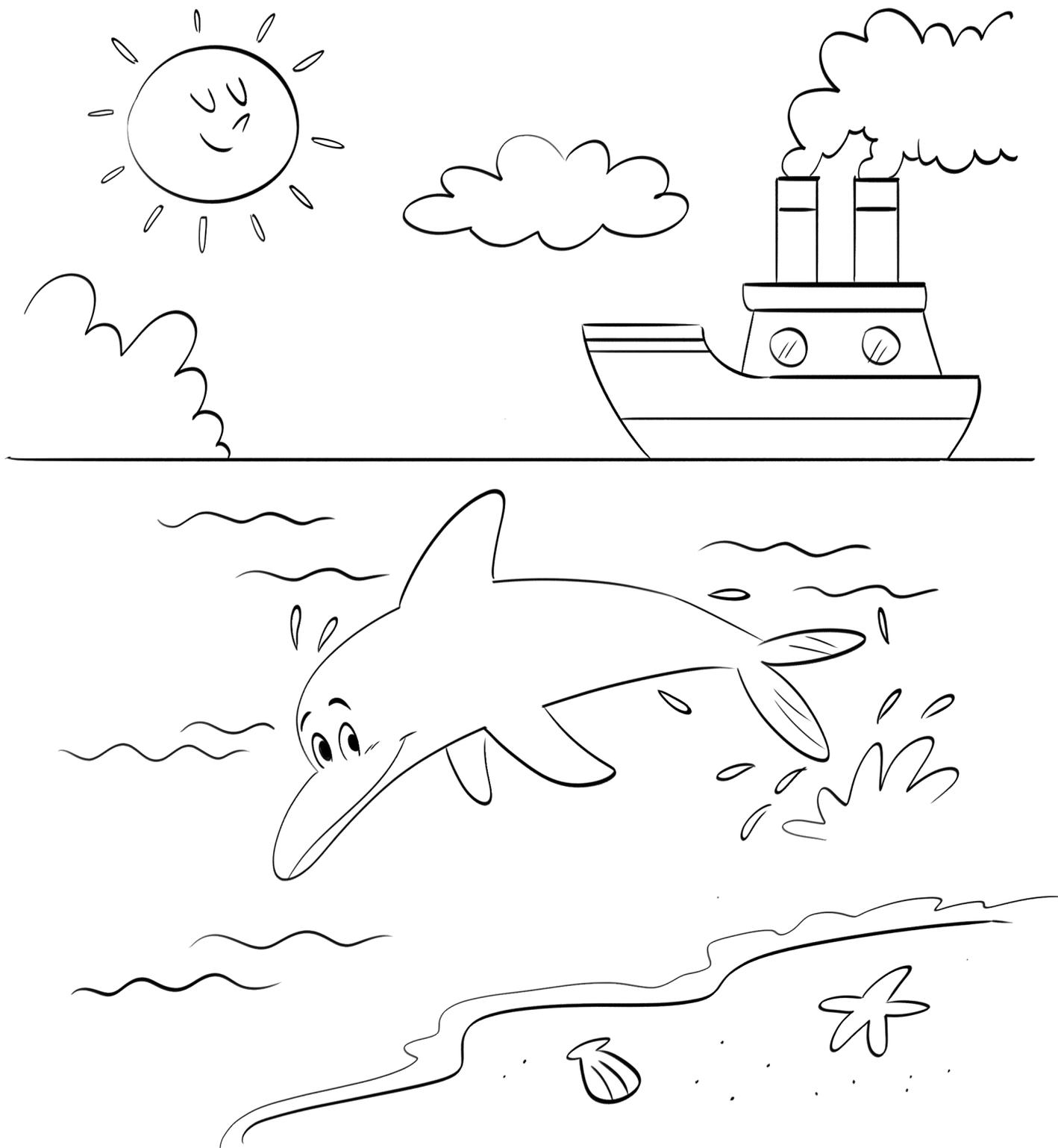
L'aggiunta del bianco schiarisce la maggior parte dei colori. In alcuni casi si creano colori nuovi come il rosa e il celeste.

➔ **COLORA CON I COLORI SECONDARI.**



UN PRATO COLORATO

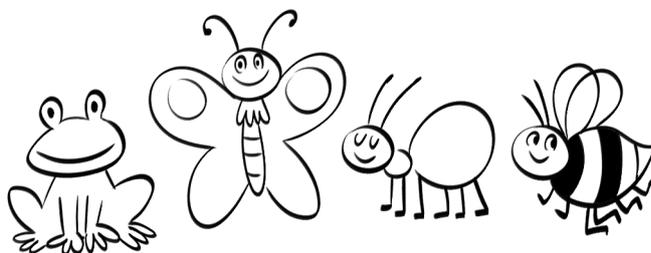
➔ COLORA UTILIZZANDO I COLORI PRIMARI (ROSSO, GIALLO E BLU) E I COLORI SECONDARI (ARANCIONE, VERDE E VIOLA).



ANIMALI DEL PRATO

→ OCCORRENTE

- pennello;
- tempere;
- vasetti vuoti;
- cartoncino;
- matita.



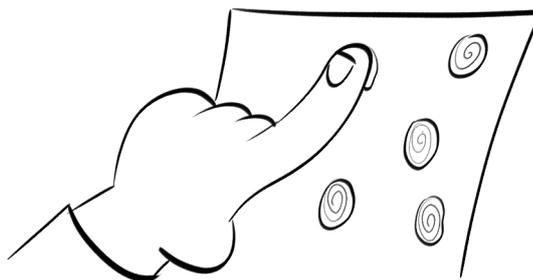
1. Versa e mescola le tempere nei vasetti.



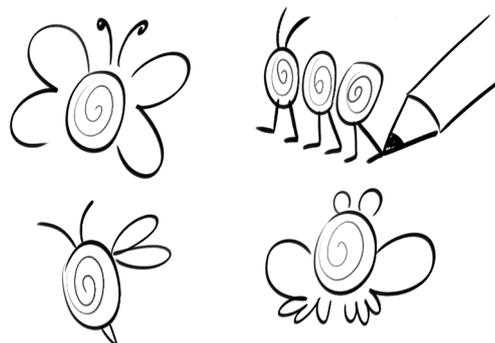
2. Colora i tuoi polpastrelli con le tempere.



3. Con i polpastrelli fai pressione sul cartoncino.



4. Con le macchie colorate così ottenute rappresenta alcuni animali, aggiungendo alcuni particolari significativi.



COLORI E... FANTASIA

BUFFI ANIMALI

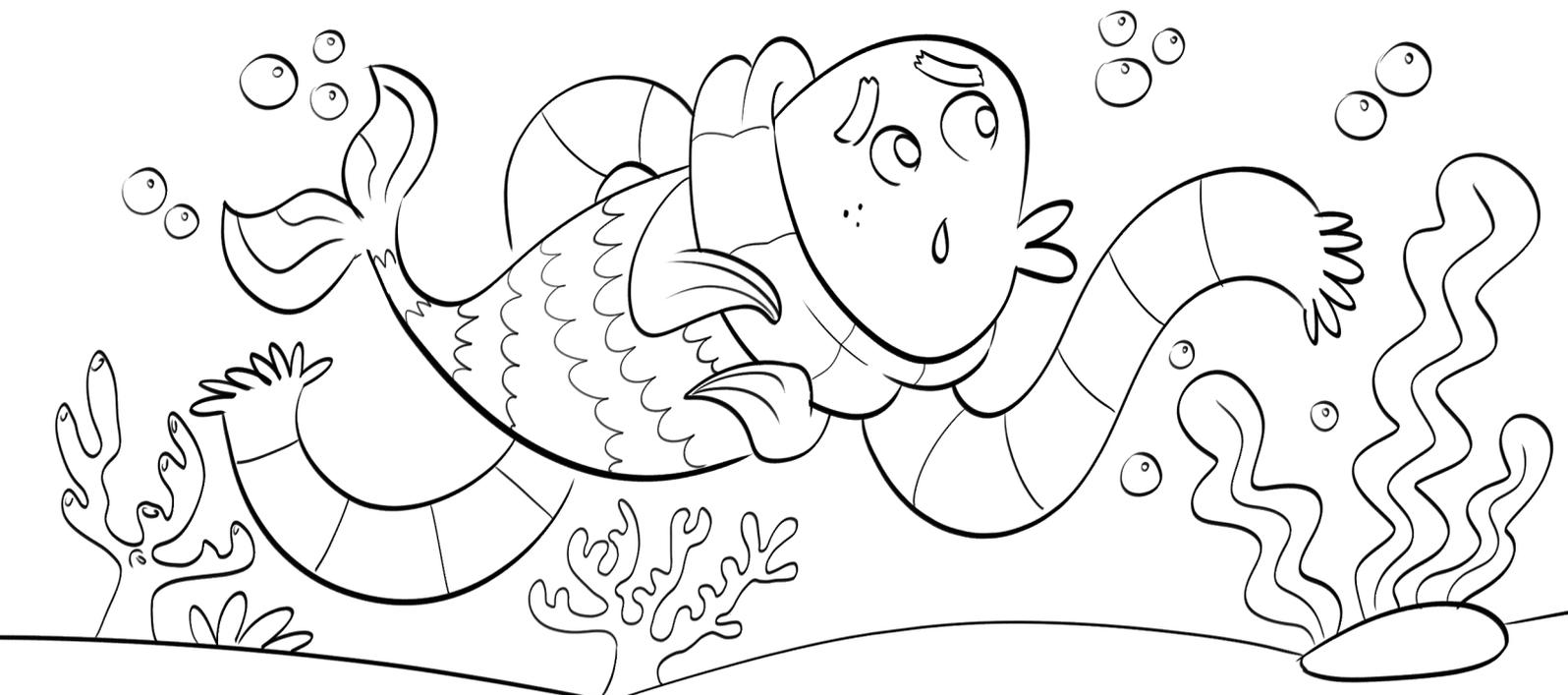
La maestra distribuisce colori, carta e pennelli.

– Disegnate tanti simpatici animali – dice ai suoi alunni. Andrea disegna buffi insetti: una formichina con il cappellino rosso, un grillo con la chitarrina e poi elefanti a strisce gialle e blu, una mucca rosa a pallini gialli, coccodrilli verdi, gattini e cani a quadretti o a righe.

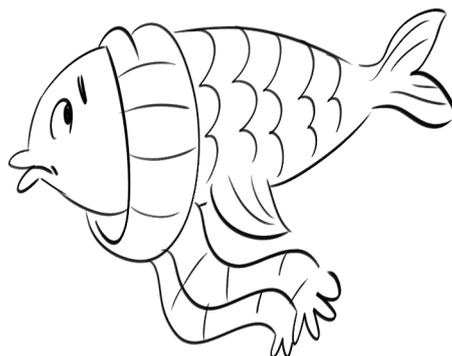
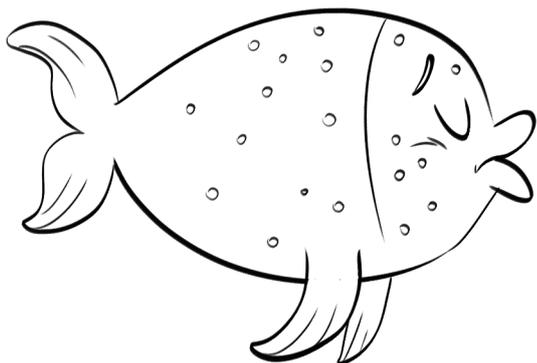
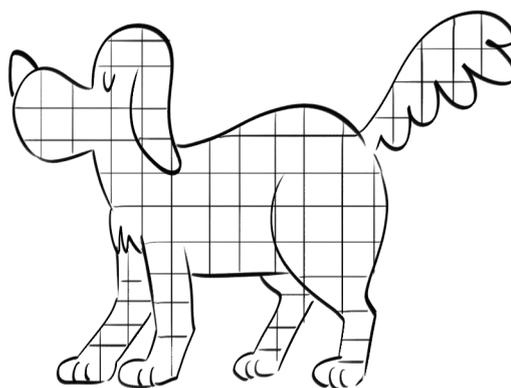
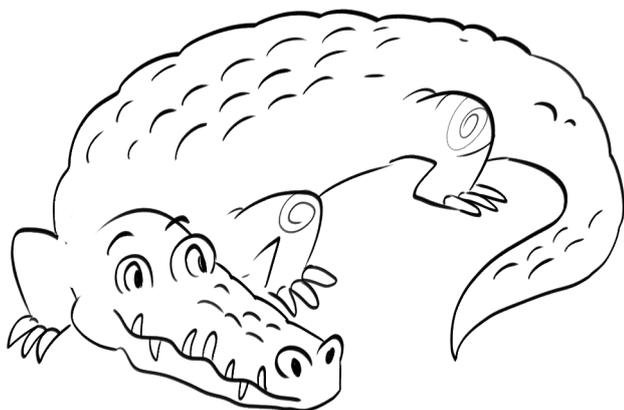
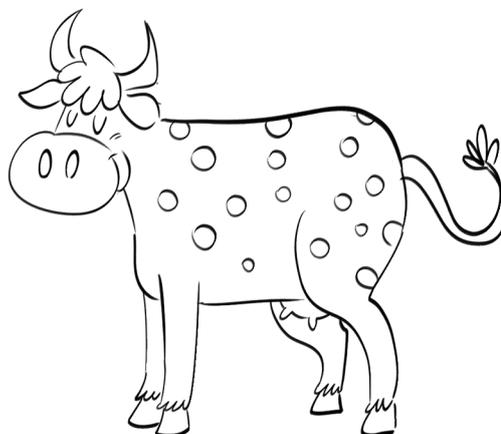
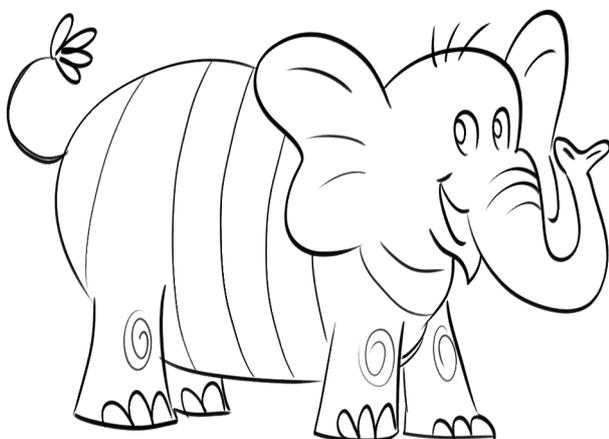
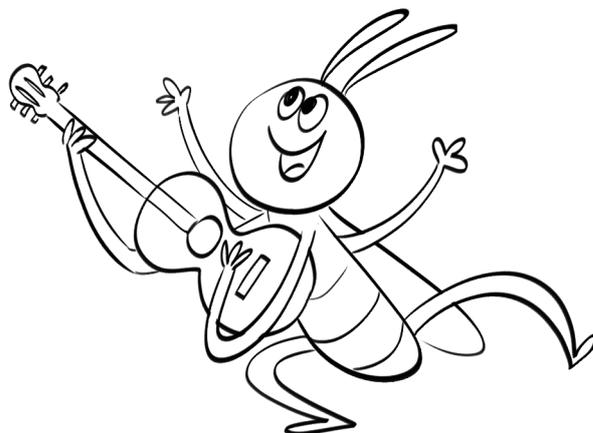
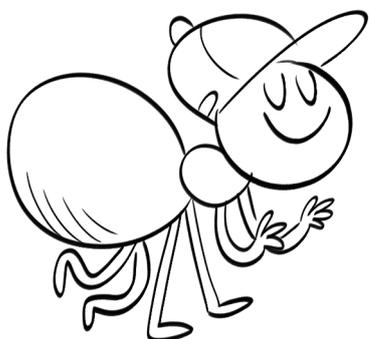
La maestra passa fra i banchi da un bambino all'altro.

Andrea con orgoglio mostra i suoi animali:

– Ho immaginato persino un pesciolino con la varicella e uno raffreddato con la sciarpa e il cappello di lana! – esclama Andrea, e la maestra sorride guardando i suoi buffi animali.



→ COLORA SECONDO I PARTICOLARI DELLA DESCRIZIONE.



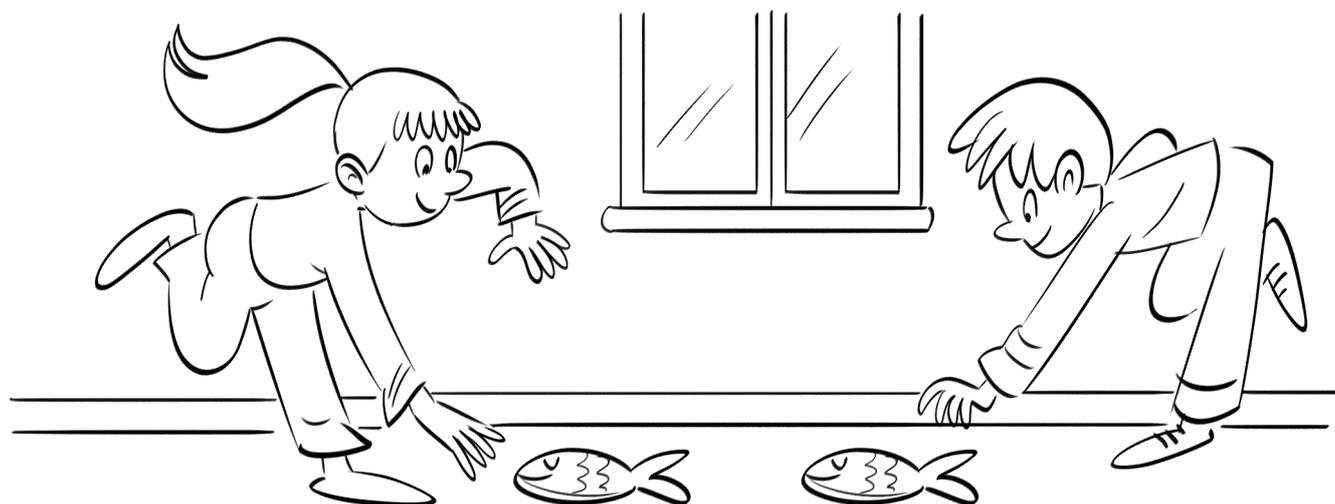
STREGA COMANDA COLORE

I bambini corrono liberamente nella palestra. Un bambino fa la strega che decide il colore dicendo: – Strega comanda colore... rosso!
 Gli altri bambini corrono alla ricerca di oggetti rossi.
 Chi non toccherà in tempo un oggetto rosso viene eliminato dal gioco.



I PESCIOLINI COLORATI

Si mettono a terra tanti pesci di cartoncino quanti sono i partecipanti.
 Ad ogni bambino viene dato un dischetto colorato.
 I bambini si dispongono in cerchio e, facendo il girotondo, cominciano a cantare: – I pesci son nel mare, veniteli a pescare!
 Un bambino-pescatore fuori dal girotondo risponde: – Sì, sì, li pescherò e il blu e il verde prenderò.
 I bambini che hanno il dischetto dello stesso colore dei pesciolini si precipitano a recuperarli.
 Chi viene preso prima dal bambino-pescatore viene eliminato.
 E il gioco ricomincia.



CODE COLORATE

Si applica ai bambini una striscia di carta crespa colorata intorno al polso, facendo scendere una guida che funge da coda.

L'insegnante accende la musica e i bambini corrono liberamente nella palestra. Quando la musica viene spenta, i bambini devono trovare il compagno che abbia la coda dello stesso colore.

Chi non la trova viene eliminato.

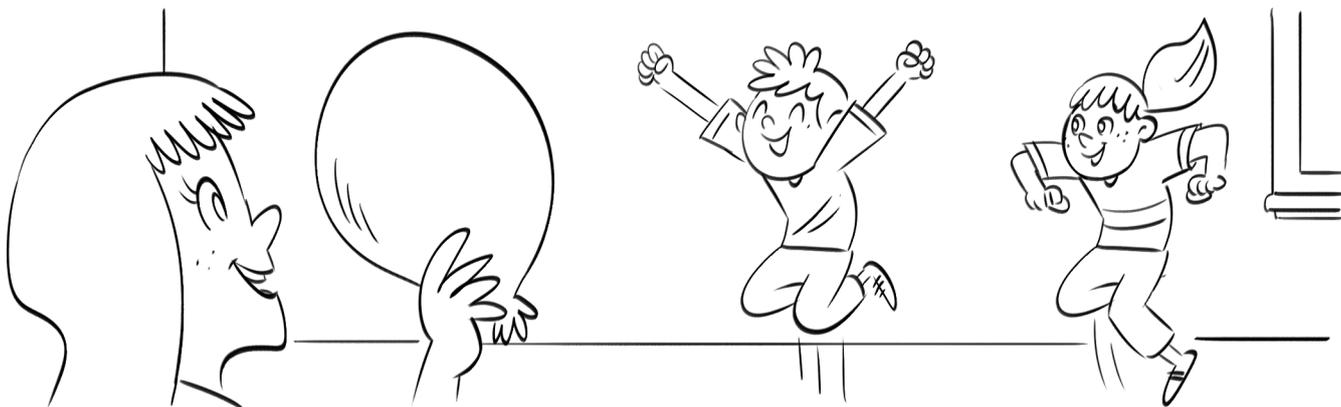


OCCHIO AI COLORI

L'insegnante prepara dei palloncini colorati e abbina ad ogni colore un movimento da fare.

- Rosso —> correre
- Verde —> saltare
- Giallo —> camminare
- Blu —> strisciare

Ogni volta che alzerà un palloncino, i bambini dovranno fare il movimento collegato al colore.



PROGRAMMAZIONE ANNUALE

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

OBIETTIVO FORMATIVO: Cogliere il valore delle regole che permettono a tutti di relazionarsi collaborando, nel rispetto delle peculiarità di ciascuno.

Obiettivi di apprendimento	Finalità	Contenuti e attività
Nucleo tematico: Dignità umana		
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza di sé. • Riconoscere su di sé e sugli altri emozioni e bisogni. • Sviluppare un atteggiamento solidale ed empatico. 	Rafforzare il sé come persona in grado di esprimere e, nello stesso tempo, controllare bisogni ed emozioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Narrazioni. • Conversazioni guidate. • Giochi di gruppo. • Verbalizzazione di vissuti personali.
Nucleo tematico: Identità ed appartenenza		
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su di sé le proprie capacità e difficoltà. • Conoscere le norme igieniche di cura di sé e dell'ambiente circostante. • Comprendere che ogni ambiente di vita quotidiana è regolato da norme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su di sé bisogni ed emozioni e comprendere che nell'altro ve ne sono altrettanti simili o diversi. • Rispettare ed aver cura di sé, degli altri e degli ambienti di vita quotidiana. • Acquisire fiducia nelle proprie capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo. • Verbalizzazione di vissuti (so fare, non so fare, provo a fare...) • Elaborazione di regole per stare bene insieme in classe. • Attività di educazione alimentare. • Attività di educazione motoria.
Nucleo tematico: Alterità e relazione		
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere le proprie emozioni e i propri bisogni. • Utilizzare parole e comportamenti adeguati agli altri e agli ambienti di vita quotidiana. • Imparare ad accettare e a rispettare tutti i compagni di classe. • Rispettare il proprio turno nelle conversazioni e nelle diverse attività quotidiane. • Saper condividere con gli altri materiali e giochi. • Collaborare nei lavori di gruppo. 	Comprendere che nella relazione con gli altri è essenziale l'assunzione di regole (diritti e doveri) condivise che permettano ad ognuno di dispiegarsi come persona nel rispetto dei diritti dell'altro.	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione dei propri stati d'animo e dei propri atteggiamenti con relativa conversazione di gruppo o individuale. • Riflettere sui motivi e sulle conseguenze che hanno generato un conflitto e individuazione delle possibili condotte da mettere in atto per la sua risoluzione. • Giochi e attività di gruppo.

<p>Nucleo tematico: Partecipazione</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizzare le regole della scuola, della classe e delle diverse attività sia di gioco che didattiche. • Comportarsi correttamente con gli altri ed aver cura degli oggetti propri, altrui e comuni e degli arredi scolastici. • Partecipare ad attività solidali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizzare regole condivise e sviluppare comportamenti collaborativi e di cura dell'altro da sé. • Assumere comportamenti autonomi ed autoregolativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di attività scolastiche e compiti. • Portare a termine incarichi di classe. • Giochi e lavori di gruppo.

Per introdurre il progetto, proponiamo ai bambini una storia, i cui protagonisti sono Olga ed il cagnolino Fred. Dalla storia potranno nascere attività di gioco, giochi di ruolo in gruppo e/o a coppie, attività grafico-manipolative, conversazioni guidate affinché i piccoli possano:

- acquisire la consapevolezza di sé;
- riconoscere su di sé e sugli altri emozioni e bisogni;
- sviluppare un atteggiamento solidale ed empatico;
- comprendere che ogni ambiente di vita quotidiana è regolato da norme.

PROGETTO: A SCUOLA DI CITTADINANZA CON OLGA E FRED

Il nuovo documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari", riguardante il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, esalta il ruolo centrale della Cittadinanza, che diventa il punto di riferimento di tutte le discipline, nell'elaborazione del curricolo.

Sottolinea infatti che, alla base dell'esercizio della cittadinanza, devono necessariamente esserci strumenti culturali, di competenze metacognitive, metodologiche e sociali, da acquisire grazie allo studio interdisciplinare. In tutto il documento, che coniuga il modello integrato e trasversale, viene ben delineato l'apporto delle singole discipline allo sviluppo delle competenze di cittadinanza.

Già la L.169/2008 art. 1 "Cittadinanza e Costituzione", la successiva legge 23/11/2012 n° 222 e la C.M 27/10/2010 n° 86, affermavano che "l'insegnamento/apprendimento di Cittadinanza e Costituzione è un obiettivo irrinunciabile di tutte le scuole, è un insegnamento con propri contenuti, che devono trovare un tempo dedicato per essere conosciuti e gradualmente approfonditi", e che tale insegnamento implica sia una dimensione integrata, ossia interna alle discipline dell'area storico-geografico-sociale, sia una dimensione trasversale, che riguarda tutte le discipline.

Nel documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" del 22/02/2018 si fa esplicito riferimento al ruolo che la scuola e l'educazione alla legalità hanno nell'attuazione dei 17 obiettivi (GOAL) enunciati dall'ONU nell'**Agenda 2030** per lo sviluppo sostenibile. In particolare si legge che "Gli obiettivi dell'Agenda riguardano, a livello sistemico, gli Stati e le organizzazioni politiche nazionali e sovranazionali. **L'obiettivo che più direttamente coinvolge la scuola è il n. 4 ("Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti")**, nel quale la scuola italiana è da sempre attivamente impegnata e per il quale però si richiede un impegno supplementare proprio alla luce delle nuove emergenze.

L'istruzione, tuttavia, può fare molto per tutti gli obiettivi enunciati nell'Agenda, fornendo competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una consapevole cittadinanza globale e per dotare i giovani cittadini di strumenti per agire nella società del futuro in modo da migliorarne gli assetti.

Le sollecitazioni presenti nei documenti dell'UE, del Consiglio d'Europa, dell'ONU e nelle Indicazioni 2012 richiamano le comunità professionali delle scuole a organizzare il curricolo e le proposte didattiche in modo da inquadrarle nella cornice di senso e significato della cittadinanza.

"I docenti sono chiamati non a insegnare cose diverse e straordinarie, ma a selezionare le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli, a predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrire la cittadinanza attiva".

L'educazione alla legalità è, dunque, fondamento dell'intero percorso formativo e in chiave trasversale coinvolge tutte le discipline perché gli alunni maturino competenze di cittadinanza attiva.

OLGA E FRED AL PARCO GIOCHI

È una bella giornata di sole e Olga decide di raggiungere insieme a Fred i suoi amici al parco giochi.

– Mi raccomando, comportati bene e non abbaiare. Ieri hai spaventato un vecchietto e una bambina! – esclama con fermezza Olga, guardando negli occhi il suo cagnolino che gira la coda come fosse una manovella, tanto è felice.

Fred non vede l'ora di raggiungere il parco per correre lungo i viali. Superato il cancello, Fred schizza via come un razzo.

– Fermati! Torna indietro! – strepita Olga, attirando la curiosità di molte mamme che frequentano il parco con i loro bambini. Olga cerca di fermare Fred, anche i suoi amici inseguono il vivace cagnetto. Tutti hanno il fiato corto e sono rossi come papaveri.

– Ma dove si sarà cacciato quel piccolo combinaguai? – si chiedono. Finalmente scoprono Fred e altri due cani malconci che litigano per gli hot dog. I tre abbaiano spaventosamente.

Fred ha portato via loro l'ultimo hot dog rimasto ma non molla il bottino, è ben deciso a papparselo da solo.

I due cani randagi però non si arrendono.

Olga capisce che è il caso di intervenire e, con l'aiuto dei suoi amici, riporta la calma nel gruppetto dei golosoni a quattro zampe.

Fred finalmente scodinzola e agita le orecchie in segno di pace e divide il suo hot dog con i suoi nuovi amici.

Dopo un po', i tre si rincorrono tra le aiuole attenti a non calpestare l'erba e i fiori e a non spaventare i bambini.

► ATTIVITÀ

Proponiamo alcune attività da realizzare con i bambini, nel corso dell'anno.

➔ CONVERSAZIONE GUIDATA

Dopo la lettura della storia in circle time, guidiamo una conversazione con alcune domande di stimolo, per condurli, senza intervenire in modo diretto, a dedurre quali sono le regole che possiamo imparare dal racconto.

- Che cosa raccomanda Olga a Fred all'ingresso del parco? Perché?
- Da chi viene aiutata Olga nella ricerca di Fred?
- Perché Fred litiga con gli altri cani? Come sono gli altri cani?
- Che cosa fa Fred in segno di pace?
- Vi è mai capitato di comportarvi come Fred? In quale occasione?
- Quali regole rispettano Fred e i suoi amici quando corrono nel parco?
- Che cosa ne pensate?
- Come vi sareste comportati voi?
- Come vi comportate quando andate in un giardino pubblico?

➔ **COLORIAMO E RACCONTIAMO LA STORIA**

Proponiamo ai bambini di colorare le sequenze della storia (vedere schede di pagg. 245-246) e di raccontarla.

➔ **DRAMMATIZZAZIONE**

Dividiamo i bambini in gruppi e invitiamoli a drammatizzare la storia di Olga e Fred.

➔ **I LAPBOOK DELLE REGOLE**

Partendo dalla storia, si possono creare, in gruppo, maxilapbook delle regole da rispettare durante la giornata scolastica. I lapbook possono essere realizzati dopo aver deciso insieme quali sono le regole da rispettare: in classe, in palestra, in cortile...

➔ **IL PUZZLE DELLE PAROLE GENTILI**

Preparate un grande cuore su di un cartoncino, disegnate i contorni delle tessere di un puzzle e ritagliatele. Dividete i bambini in gruppo e date loro alcune tessere, che coloreranno dopo aver scritto le parole della gentilezza. Tutti insieme poi dovranno ricomporre il puzzle per formare il cuore.

➔ **IL GIOCO DELL'EQUILIBRISTA**

I bambini saranno suddivisi in due file, poste l'una di fronte all'altra. Un bambino deve camminare in equilibrio, come un equilibrista su una linea tracciata tra le due file. In ogni momento l'equilibrista può lasciarsi cadere in qualsiasi direzione e i compagni in fila devono essere continuamente pronti a sostenerlo e a rialzarlo, se dovesse cadere.

➔ **IL GIURAMENTO DELL'AMICIZIA**

Nel periodo dell'anno che riterrete opportuno, proponete ai bambini di fare il giuramento dell'amicizia. Dovrà essere un momento solenne, una sorta di cerimonia, in cui i bambini sentiranno l'importanza di firmare un documento che li impegna. Potreste proporre la "Filastrocca dell'amicizia", farla imparare ai bambini e trascriverla su di un grande cartellone, sotto il quale ogni bambino apporrà la sua firma.

FILASTROCCA DELL'AMICIZIA

Io do la mano a te,
tu la dai a me.

Amicizia

è la parola più bella che c'è.

Ma se ci guardi dentro
ne trovi altre cento.

Parole gentili, parole felici
da regalare a tutti gli amici.

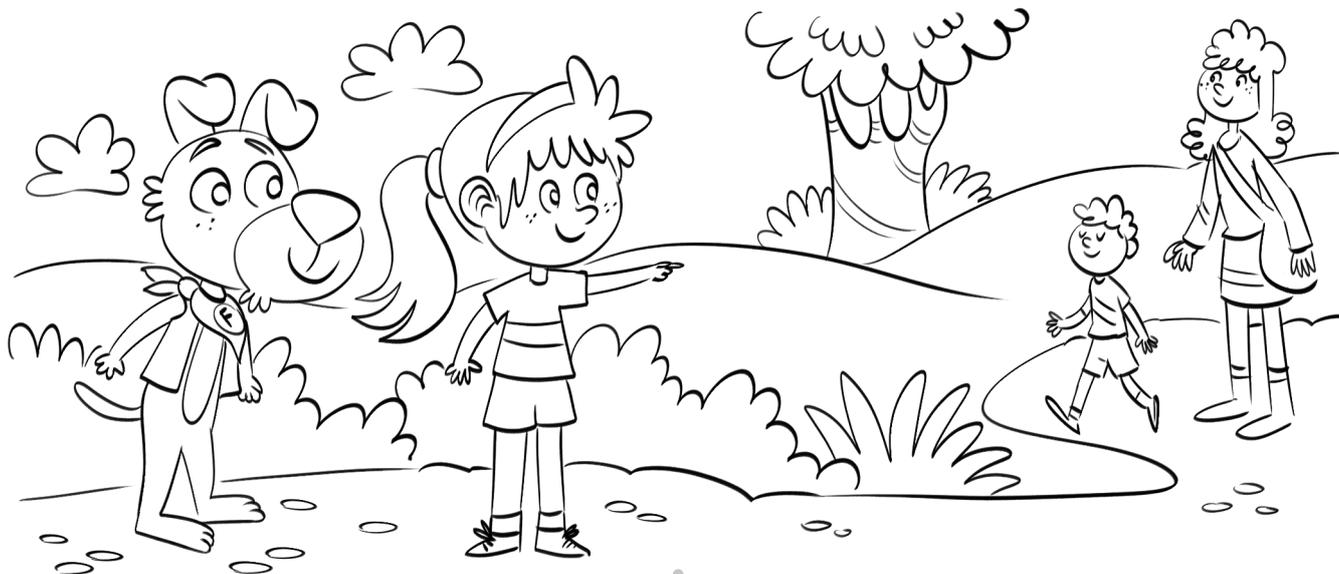
Parole in cerchio,
parole in tondo.

Parole che
abbracciano
tutto il mondo.

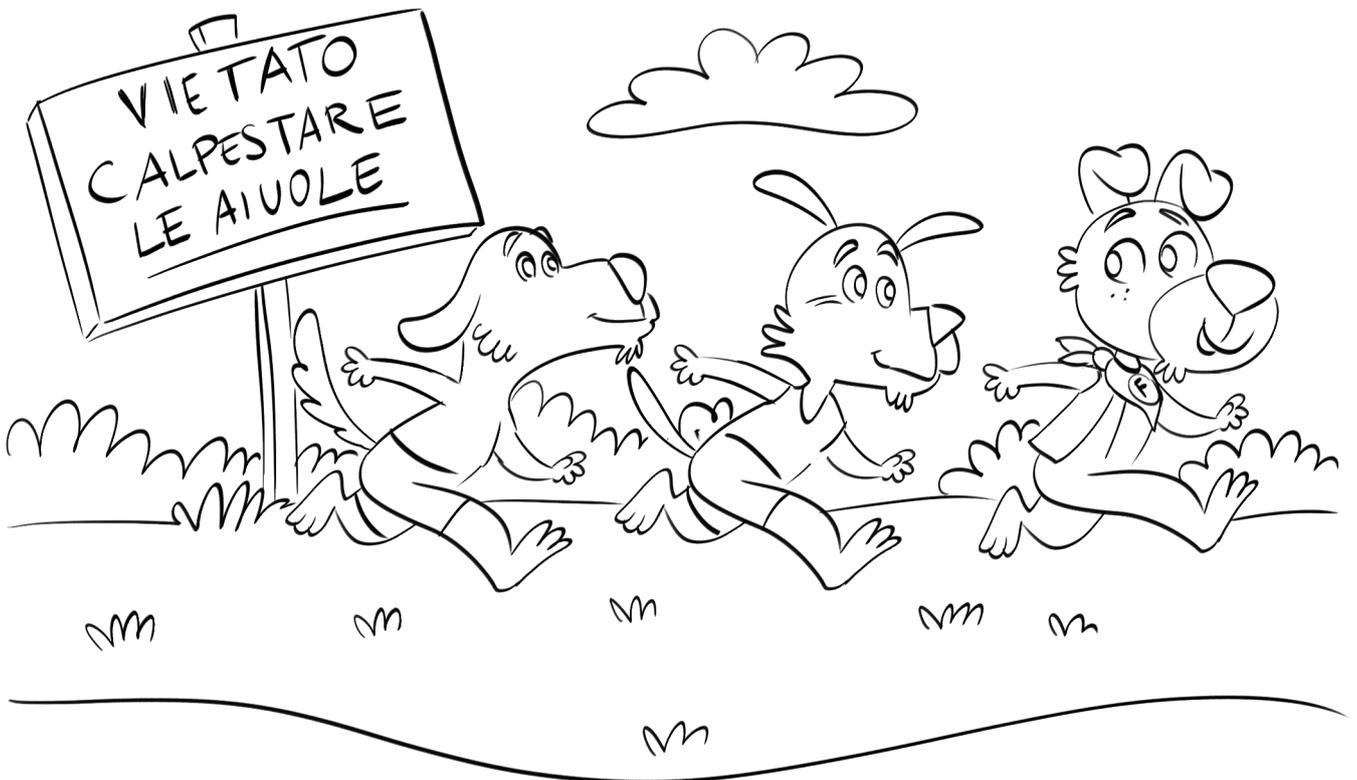
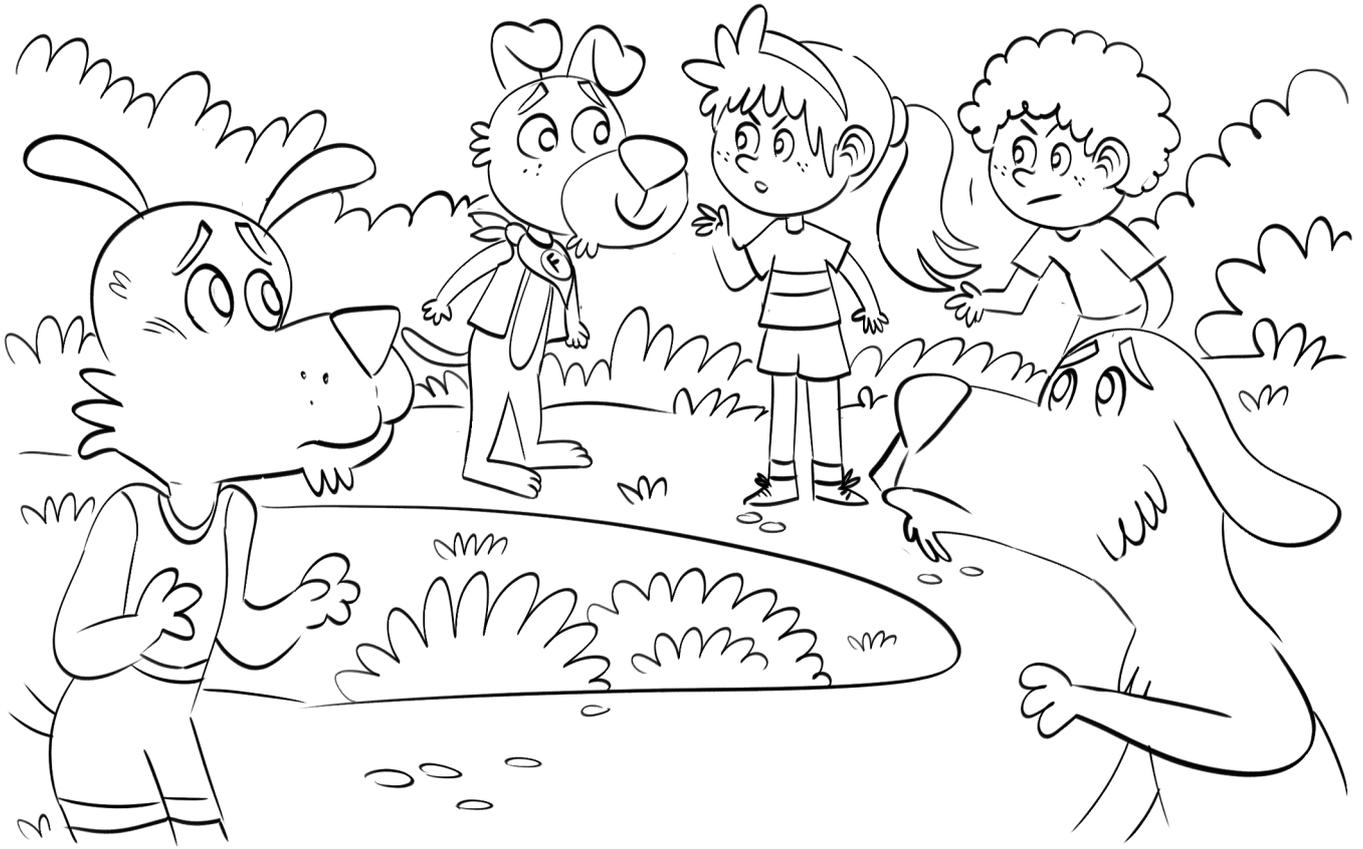
A. Pascetta



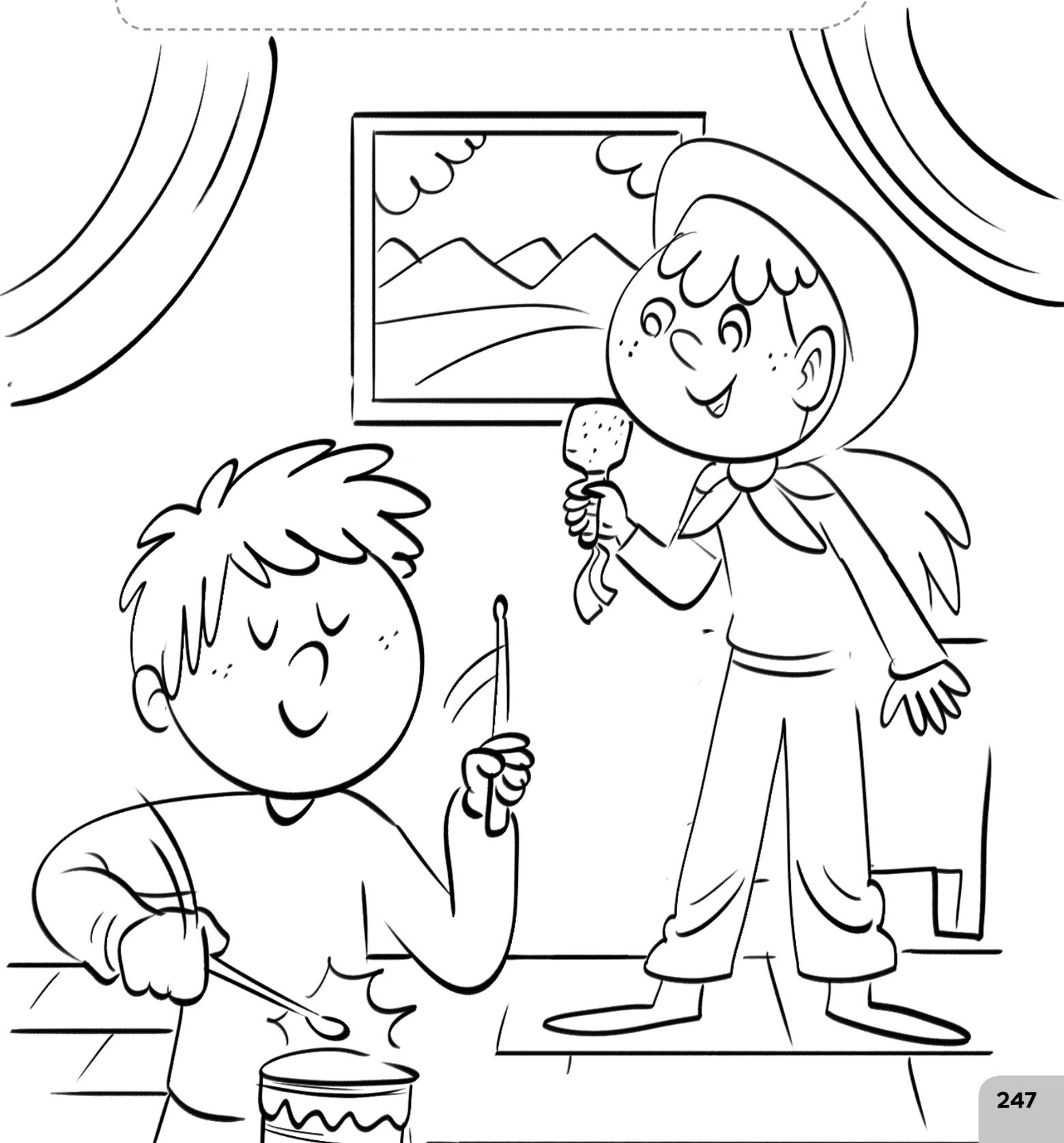
→ COLORA LE SCENE E RACCONTA LA STORIA.



Colorare le scene della storia e raccontarla in ordine cronologico.



UN INSOLITO CAPPUCETTO ROSSO



UN INSOLITO CAPPUCETTO ROSSO

- Primo narratore:** – Cappuccetto Rosso è davvero stanca, il lupo nella sua storia l’ha maltrattata mandandola nel suo pancione come fosse un biscottino.
- Secondo narratore:** – La poverina era rimasta al buio nel pancione, abbracciata stretta stretta alla sua nonnina.
- Terzo narratore:** – Per fortuna furono salvate da un cacciatore che sentì il lupo russare, vide il suo enorme pancione e immaginò cosa era successo.
- Quarto narratore:** – Ora Cappuccetto vuole vendicarsi e cerca disperatamente il lupo. Ogni giorno attraversa il bosco, sperando di poterlo incontrare.
- Cappuccetto Rosso:** – Finalmente ha smesso di piovere ed è apparso un sole splendente. La nonna sarà contenta di vedermi.

Mamma:

– Ho preparato la torta che piace tanto alla nonna, prendila e mettila nel cestino. Sono certa che sarà felice appena la vedrà.

Cappuccetto Rosso: – È un'idea fantastica!

Mamma:

– Mi raccomando, non attraversare il bosco, potresti incontrare di nuovo il lupo.

FILASTROCCA DA RECITARE E SONORIZZARE CON GLI STRUMENTINI

*Cappuccetto Rosso,
testarda a più non posso,
si avvia per il bosco,
cammina lesta lesta
con tante idee in testa.*



Cappuccetto Rosso: – Il lupo ha imparato la lezione e non mangia più né i bambini né le nonne, specie se sono malate.

Quinto narratore: – Cappuccetto salutò la mamma e imboccò il sentiero che attraversava il bosco.

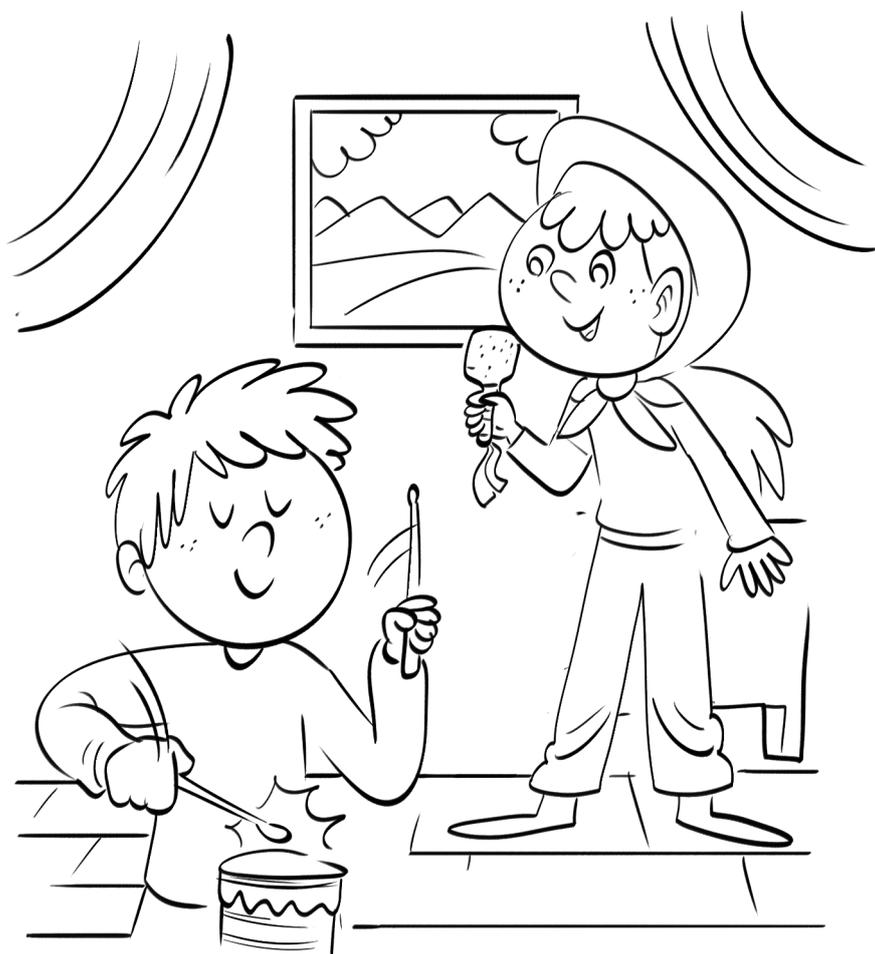
Animali del bosco: – Cappuccetto cerchi il lupo? Passerà di qui fra mezz'ora.

FILASTROCCA DA RECITARE E SONORIZZARE CON GLI STRUMENTINI

*Lupo lupaccio
non mi fai paura
anche se ti incontro
nella notte scura.*

*I tuoi denti bianchi
lungi e affilati
sono a dir poco
fragili e cariati.*

*Non potrai mangiare
mai più un bambino
ti accontenterai
solo di un budino.*



Cappuccetto Rosso: – Nel frattempo raccoglierò qualche fiorellino da regalare alla mia nonnina, non vedo l'ora di incontrare il simpatico lupaccio.

Animali del bosco: – Eccolo che arriva, sentiamo i suoi passi... che rumore fa il suo stomaco... brontola perché ha fame!

Lupo: – Sento odor di bambinella tenerina tenerella.

Animali del bosco: – Attenta, Cappuccetto! Il lupo è affamato! Corri, corri, sei in pericolo! E anche voi spettatori, perché non provate a dire a Cappuccetto Rosso di affrettarsi?

Gufo: – Ditele che deve prendere l'altro sentiero e raggiungere subito la casa della nonna.

Scoiattolo: – Ditele che anche la nonna farà ancora una volta una brutta fine.

FILASTROCCA DA RECITARE E SONORIZZARE CON GLI STRUMENTINI

*La nonna di
Cappuccetto
è una cara vecchina
curva, tremante
balbetta, poverina.
Ha i capelli bianchi
porta la dentiera
il suo sorriso è dolce
come la primavera.*



Talpa:

– Ditele che si deve sbrigare!

Scoiattolo:

– Sei ancora in tempo. Corri
Cappuccetto! Mettiti in salvo!

Lupo:

– Mamma mia! Non credo ai miei
occhi! Ma è una persecuzione!
Scommetto che sei Cappuccetto
Rosso che ho già mandato nel
pancione insieme alla tua cara
nonnina. Che disgusto signori
miei! Tua nonna portava la
dentiera che mi ha bloccato la
digestione!

Cappuccetto Rosso: – Sì, sono proprio io quella bambina che hai ingoiato in un boccone. Per colpa tua sono stata al buio tra le braccia della nonna e poi...

Lupo: – E poi?

Cappuccetto Rosso: – E poi ho pianto tanto da inzupparmi di lacrime e poi...

Lupo: – E poi?

Cappuccetto Rosso: – Ho inzuppato di lacrime anche la nonna e poi...

Lupo: – E poi?

Cappuccetto Rosso: – Abbiamo iniziato a starnutire e a piangere con i singhiozzi.

Lupo: – Povero me, sono stato insensibile e molto cattivo. Mi viene da piangere... sniff... sniff.

Cappuccetto Rosso: – Soffiati il naso con questo fazzolettino perché sta per caderti il moccio.

- Animali del bosco:** – Il lupo piange!?
- Gufo:** – Il lupo singhiozza?
- Scoiattolo:** – Ma che lacrimoni!
- Talpa:** – Ti cola il moccio!
- Lupo:** – Dov'è il moccio? Aiutatemi a cercarlo. Vi prego!
- Animali del bosco:** – Risoffiati il naso!
- Sesto narratore:** – Il lupo è confuso e continua a piangere e a disperarsi. Cappuccetto Rosso e gli animali del bosco cercano di consolarlo. Finalmente il lupo fa una solenne promessa che lascia tutti a bocca aperta.
- Lupo:** – Prometto che d'ora in poi non mangerò nessun bambino e non mangerò nessuna nonnina, specie se ha la dentiera. Diventerò vegetariano.
- Gufo:** – Vegetariano?

Scoiattolo:

– Vegetariano?!

Talpa:

– Vorresti farci credere che d'ora in poi mangerai carote bollite, patate, cavoli, finocchi, carciofi anche a merenda?

Lupo:

– Solo la domenica farò un'eccezione, mangerò lasagne e un gigantesco pollo arrosto.

Cappuccetto Rosso: – E poi?

Lupo:

– Ho deciso di lavorare:

- lunedì farò il giardiniere e curerò i fiori e le piante del bosco;
- martedì accompagnerò i bambini a scuola;
- mercoledì curerò le nonnine sole e malate, e quelle in buona salute le accompagnerò in chiesa;
- giovedì metterò i bigodini alle signore;
- venerdì farò il pizzaiolo;
- sabato organizzerò una festa con gli animali del bosco;
- domenica mi riposerò un po'.

- Cacciatore:** – Ma se non sbaglio tu sei quel famoso lupo della fiaba che...
- Lupo:** – Signor cacciatore, sono diventato un lupo buono e allontani da me il suo fucile. Con le armi non si scherza mica. Quel giorno me lo ricordo ancora.
- Nonnina:** – Tu sei quel lupo che mi ha mangiato, e poi si è infilato con la camicia da notte di pizzo nel mio letto senza chiedermi il permesso?
- Lupo:** – Sì, l’ho fatto, ma chiedo scusa, chiedo perdono, ora sono un lupo buono.
- Settimo narratore:** – La fiaba finisce qua. Cappuccetto Rosso, la nonna, il cacciatore e gli animali del bosco organizzarono una festa a sorpresa per il lupo che era diventato generoso e gentile con tutti.