




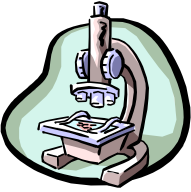
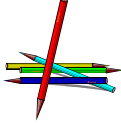


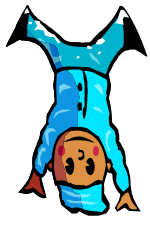


Disciplina	Indicatori	Descrittori
 <p>LINGUA INGLESE</p>	<p>Ascoltare e comprendere semplici messaggi</p> <p>Leggere e comprendere espressioni utili per semplici interazioni</p> <p>Sostenere una facile conversazione riferita ad ambiti lessicali conosciuti</p> <p>Rilevare le diversità culturali e riflettere</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e riprodurre suoni /parole. • Percepire il ritmo e l'intonazione come elementi comunicativi per esprimere accettazione, rifiuto, disponibilità, piacere, dispiacere o emozioni.. • Seguire semplici istruzioni, eseguire ordini. • Riconoscere parole chiave in brevi storie • Associare illustrazioni e indizi sonori alle sequenze narrative. • Chiedere e dire l'età • Presentare se stessi e gli altri. • Partecipare a scambi verbali tipici della routine scolastica: appello, espressioni di saluto, formule di cortesia. • Scambiare messaggi e descrizioni relativi ad oggetti personali, l'ambiente familiare e scolastico, all'età, ai numeri, a dimensione e forma degli oggetti di uso comune. • Memorizzare e riprodurre filastrocche, conte, action songs, brevi racconti... • Scoprire differenze culturali all'interno dei gruppi (familiari, scolastici). • Rilevare tratti distintivi della civiltà inglese.
<p>TECNOLOGIA E INFORMATICA</p> 	<p>Conoscere le principali caratteristiche dei materiali</p> <p>Acquisire abilità procedurali</p> <p>Utilizzare l'informatica come supporto alle discipline di studio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare i materiali in base alle caratteristiche di: pesantezza, leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità. • Realizzare manufatti d'uso comune. • Conoscere e raccontare storie di oggetti inseriti nei contesti di storia personale. • Acquisire alfabetizzazione informatica attraverso l'utilizzo di video e disegno. • Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura e un correttore ortografico e grammaticale. • Disegnare e colorare immagini utilizzando semplici programmi di grafica. • Inserire nei testi le immagini realizzate. • Utilizzare software specifici

<i>Disciplina</i>	<i>Indicatori</i>	<i>Descrittori</i>
 <p>MATEMATICA</p> 	<p>Introduzione al pensiero razionale (da coordinare con tutte le discipline nelle attività educative e didattiche promosse)</p> <p>Utilizzare semplici linguaggi logici e procedure informatiche</p> <p>Riconoscere, rappresentare, risolvere problemi.</p> <p>Padroneggiare abilità di calcolo orale e scritto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggio: utilizzare le terminologie relative a numeri, figure e relazioni (raccontare con parole appropriate le esperienze fatte in diversi contesti, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni). • Capacità di analizzare analogie e differenze in contesti diversi (acquisire la consapevolezza della diversità di significato tra termini usati nel linguaggio comune e quelli del linguaggio specifico) • Capacità di utilizzare il linguaggio della logica. • Comprendere il valore di una ricerca. • Individuare a chi richiedere le informazioni per poter rispondere a domande. • Raccogliere, classificare e rappresentare i dati in tabelle o grafici adeguati alla tipologia dell'indagine. • Leggere e comprendere grafici. • Riconoscere situazioni certe o incerte. • Qualificare le situazioni secondo criteri di probabilità. • Eseguire esercizi elementari di combinatoria. • Capacità di cogliere situazioni problematiche sulla realtà di ogni giorno. • Capacità di formulare oralmente e per iscritto testi nati da esperienze diverse. • Capacità di comprendere il valore della domanda e di formulare la relativa risposta. • Capacità di distinguere e usare le strutture per la soluzione di problemi. • Saper usare le quattro operazioni in maniera funzionale alla risoluzione dei problemi. • Acquisire i concetti e le tecniche delle quattro operazioni. • Intuire il valore posizionale delle cifre nella base dieci e nelle altre basi. • Distinguere la funzione di gruppo dalla funzione di valore. • Conoscere e utilizzare alcune proprietà delle operazioni. • Acquisire il significato del numero zero e del numero uno e loro comportamento nelle quattro operazioni. • Conoscere e distinguere le quantità entro il cento. • Operare con i numeri sia oralmente che per iscritto. • Acquisire e memorizzare le tabelline.

<i>Disciplina</i>	<i>Indicatori</i>	<i>Descrittori</i>
 <p>MATEMATICA</p>	<p>Operare con figure geometriche, grandezze e misure</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di vivere e rappresentare lo spazio topologico comprendendone i rapporti matematici. • Conoscere e usare i termini di confine, regione, linea, spazi... • Conoscere le principali figure geometriche del piano e dello spazio. • Costruire mediante modelli alcune tridimensionali figure geometriche del piano e dello spazio. • Scoprire la simmetria di una figura. • Capacità di usare e registrare mezzi di misurazione non convenzionali. • Capacità di usare le misure di tempo. • Capacità di confrontare le grandezze.
<p>SCIENZE</p> 	<p>Osservare, porre domande, fare ipotesi e verificarle</p> <p>Riconoscere e descrivere fenomeni fondamentali del mondo fisico, biologico, tecnologico</p> <p>Progettare e realizzare esperienze concrete ed operative</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare la realtà descrivendone le caratteristiche fisiche di oggetti, piante, animali e rappresentarle con linguaggi appropriati. • Raccogliere reperti e riferire su ciò che si è scoperto durante l'esplorazione di un ambiente. • Trovare somiglianze e differenze attraverso il confronto di oggetti. • Classificare oggetti e esseri viventi in base a uno o più attributi. • Collegare le varie parti di un oggetto alle loro diverse funzioni . • Riconoscere la trasformazione di oggetti e materiali: solidi, liquidi, gas, nell'esperienza di ogni giorno. • Comprendere la necessità di sinergia per la sopravvivenza dell'ambiente e dell'uomo. • Eseguire esperimenti per verificare le ipotesi. • Osservare e descrivere le trasformazioni. • Conoscere il comportamento di alcune sostanze liquide in presenza di calore e non. • Produrre grafici, tabelle, disegni per rappresentare un esperimento eseguito.

<i>Disciplina</i>	<i>Indicatori</i>	<i>Descrittori</i>
 <p>EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE</p> 	<p>Produrre messaggi con l'uso di diversi linguaggi, tecniche e materiali</p> <p>Leggere, comprendere, produrre e rielaborare immagini di diverso tipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere esperienze personali, collettive e stati d'animo attraverso tecniche grafico-pittoriche. • Usare diversi materiali per la realizzazione di immagini, oggetti e decorazioni. • Produrre una storia a fumetti. • Discriminare vari tipi di immagine (disegno, pittura, fotografia) e saperli leggere. • Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. • Usare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi e l'ambiente. • Leggere il linguaggio del fumetto.
<p>EDUCAZIONE AL SUONO E ALLA MUSICA</p> 	<p>Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e distinguere le sonorità ambientali secondo la vicinanza, la lontananza, la durata, l'intensità. • Distinguere suoni prodotti da fonti diverse. • Classificare rumori e suoni. • Riconoscere vari ritmi. • Ascoltare brani musicali distinguendo le loro più semplici caratteristiche sonore. • Utilizzare la voce, il proprio corpo e vari oggetti per produrre suoni, ritmi e paesaggi sonori. • Eseguire per imitazione semplici canti e brani, individualmente e/o in gruppo. • Cogliere ed esprimere emozioni, sensazioni e stati d'animo, suscitati dall'ascolto di brani musicali, attraverso il disegno. • Eseguire semplici danze popolari appartenenti a culture diverse.
<p>EDUCAZIONE MOTORIA</p> 	<p>Conoscere il proprio corpo e prenderne coscienza</p> <p>Partecipare ad attività di gioco e di sport rispettandone le regole</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri. • Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppia, in gruppo. • Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. • Svolgere attività ritmico-motorie. • Rispettare le regole di giochi organizzati. • Cooperare all'interno di un gruppo. • Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità. • Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, stati d'animo, idee, situazioni