

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

Classi Prime

Anno scolastico 2017 / 18

A , B

A, B, C, D, E

Plesso Dewey

Plesso Kennedy

L'interclasse è formata da 7 sezioni di cui 2 a tempo scuola di 40 ore nel plesso Dewey, 3 con lo stesso tempo scuola nel plesso Kennedy e 2 a tempo scuola di 29 ore sempre nel plesso Kennedy.

| | |
|---|---|
| <p>Dewey</p> <p>1^aA 23 alunni (di cui 1HC) 1^aB 23 alunni (di cui 1 HC)</p> | <p>Kennedy</p> <p>1^aA 22 alunni 1^aB 22 alunni (di cui 1HC) 1^aC 22 alunni (di cui 1 HC) 1^aD 20 alunni (di cui 1 HC) 1^aE 20 alunni (di cui 1HC)</p> |
|---|---|

| Insegnanti | |
|--|---|
| <p>Dewey</p> <p>1^aA Angius Patrizia, Ciotta Giuseppina, Algostino Giovanna Porcu Giosuela</p> <p>1^aB Aidala Loredana, Pinto Angela, Grassi Valentina Porcu Giosuela</p> | <p>Kennedy</p> <p>1^aA Culella Daniela, Marrali Angela, Soranno Francesca</p> <p>1^aB Crescente Cristina, Lovascio Annalisa, Parlabene Alessandra, Soranno Francesca</p> <p>1^aC Fraccalvieri Elvira, Mancuso Mauro, Ferrante Emilia, Soranno Francesca</p> <p>1^aD Botte Graziella, Dantes Mariella, Scozzari Katuscia, Soranno Francesca</p> <p>1^aE Passerone Silvia, Mancuso Mauro, Balzarotti Alessandra, Soranno Francesca</p> |

Gli orari di presenza degli insegnanti in classe sono stati consegnati in Direzione e sono nell'agenda di classe.

Una delle finalità prioritarie della nuova scuola è la formazione di alunni “competenti”, alunni cioè capaci di mobilitare le proprie risorse e di saper agire in risposta a determinate situazioni in una serie indifferenziata di contesti sia scolastici sia appartenenti al mondo reale. Nell’esercitare una competenza, infatti, l’allievo è chiamato a far intervenire le sue risorse in termini di conoscenze, abilità cognitive, abilità pratiche, capacità, attitudini, motivazioni, responsabilità personali e sociali. Pare utile riportare la definizione di “competenza” condivisa dal legislatore del tutto in linea con il glossario europeo, nel DM 22/8/2007 n. 139: “Le “competenze” indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità ed autonomia”.

Le competenze, inoltre, secondo il sistema valutativo dell’OCSE, che osserva e misura gli esiti finali delle attività formative, e quindi degli apprendimenti ritenuti più importanti e valutabili nei vari paesi, devono poter essere manifestate anche e soprattutto in un contesto di realtà legato direttamente alle esperienze che i soggetti compiono nella loro quotidianità sia individualmente sia in cooperazione.

Per motivare gli alunni ad attivare le loro competenze occorre perciò proporre spesso compiti che escano dalla “solita routine”, che siano vissuti come “situazioni problematiche” per risolvere le quali sia indispensabile coinvolgersi completamente nella situazione che viene percepita dai più come una sfida cognitiva in cui esercitare il proprio potenziale creativo.

E’ bene inoltre ricordare che la manifestazione di una competenza deve essere slegata da un contenuto, in quanto ogni vera competenza deve poter essere “trasferita” in ambiti e contesti differenti facendo sì che l’allievo si mobiliti per “adattare” il proprio agire a ogni nuova circostanza.

Obiettivo finale della scuola primaria sarà pertanto la formazione di un curricolo efficace e ben articolato, che sappia ripensare il rapporto con il reale, con i nuovi contenuti e con il ruolo delle discipline può contribuire allo sviluppo di competenze personali, di apprendimento e di ragionamento che permettono agli allievi di maturare una maggior autonomia nella ricerca della soluzioni, di sviluppare forme di pensiero creativo e originale, di riflettere sui propri apprendimenti, di partecipare attivamente e di lavorare in autogestione.

Nel processo di apprendimento infatti, oltre alle competenze riferite alle discipline di insegnamento, devono essere sviluppate anche quelle competenze, comunemente definite “trasferibili e trasversali” che ogni studente deve poter raggiungere al termine del primo ciclo di istruzione quale persona autonoma e a pieno titolo inserita nella vita civile e

sociale del Paese. Tali competenze trovano una loro esplicitazione condivisa nelle “8 competenze- chiave europee” che costituiscono i traguardi dei percorsi scolastici di ogni stato a secondo quando definito ufficialmente nelle Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/ 2006 :

1. comunicazione nella madre lingua
2. comunicazione nelle lingue straniere
3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. competenza digitale
5. imparare ad imparare
6. competenze sociali e civiche
7. senso di iniziativa e imprenditorialità
8. consapevolezza ed espressione culturale.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Gli insegnanti valuteranno i prerequisiti degli alunni giunti dalla scuola dell'infanzia mediante le prove d'ingresso stabilite in interclasse nei giorni precedenti l'arrivo dei bambini a scuola.

Periodicamente, secondo il calendario previsto dell'utilizzo delle ore annue di attività connesse all'insegnamento, le docenti si ritroveranno a livello di interclasse didattica per verificare la programmazione, predisporre prove oggettive in itinere e per stabilirne i criteri di valutazione. Si osserverà attentamente il processo di apprendimento di ogni singolo alunno, tenendo conto della situazione di partenza, dei progressi in itinere, dei risultati.

Le verifiche periodiche consentiranno di osservare sistematicamente i progressi degli alunni sotto tutti gli aspetti: conoscenze, abilità, impegno, comportamento, tenendo in debita considerazione quanto ciascun alunno può produrre a seconda delle sue possibilità e del suo ritmo di lavoro.

A fine quadrimestre i docenti predisporranno prove di competenza a vari livelli che consentiranno di documentare e valutare le competenze disciplinari e trasversali degli alunni:

- Livello 1 – valutazione delle abilità e/o delle conoscenze di base
- Livello 2 – valutazione delle competenze acquisite
- Livello 3 – valutazione di come l'allievo apprende dall'esperienza e cambia le proprie strategie in funzione del contesto in cui si trova

Pertanto le prove di valutazione conterranno consegne gradualmente di tre tipi:

- Richiesta di abilità puramente esecutiva

- Richiesta di scelta di modelli da applicare
- Richiesta di motivazione delle proprie scelte operative

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVA

Tenuto conto del fatto che ogni bambino è un'entità del tutto originale, quindi diversa da qualsiasi altra, e che si sviluppa, si esprime, si struttura in maniera globale e non a settori, abbiamo elaborato una programmazione che permetta la promozione del pieno sviluppo della persona secondo le "Indicazioni del curricolo". Al tal fine riteniamo importante:

- promuovere lo sviluppo personale di ogni alunno nel rispetto dei bisogni educativi degli allievi
- non perdere di vista la necessità dell'unità d'insegnamento
- agevolare l'inserimento e la partecipazione alla vita comunitaria della scuola.

Sarà cura dei docenti creare un ambiente di apprendimento

- ✓ cercando di favorire un ambiente emotivo d'accettazione, d'attenzione verso ogni alunno, al fine di creare un equilibrio emozionale nei bambini e nei genitori
- ✓ assumendo il compito di mediatore per l'attuazione di un clima relazionale positivo, guidando gli alunni a scoprire e a mettere in pratica modalità costruttive per rapportarsi con i coetanei
- ✓ adottando metodi adeguati all'età per il controllo del comportamento.

La specificazione delle competenze riguardanti l'ambito linguistico e logico matematico sono contenute all'interno del Curricolo verticale, elaborato durante l'anno scolastico 2017/2018.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA

| | |
|--|---|
| <p><u>COMUNICAZIONE NELLA LINGUA MADRE</u></p> <p>Esprimere oralmente e per scritto pensieri, fatti, opinioni e sentimenti</p> <p>Interagire adeguatamente negli scambi comunicativi</p> <p>Comprendere richieste orali e scritte</p> <p>Interpretare testi visivi ed esporre oralmente</p> <p>Scrivere e capire nuovi vocaboli</p> <p>Spiegare il proprio operato</p> | <p><u>IMPARARE AD IMPARARE</u></p> <p>Acquisire, assimilare e applicare nuove conoscenze</p> <p>Perseverare nell'apprendimento</p> <p>Acquisire consapevolezza dei propri progressi</p> <p>Acquisire fiducia nelle proprie capacità</p> <p>Gestire efficacemente le informazioni</p> <p>Applicare conoscenze e abilità in contesti diversi</p> <p>Utilizzare termini specifici della disciplina</p> <p>Acquisire autonomia</p> <p>Partecipare attivamente alle varie attività</p> <p>Riconoscere e accettare l'errore</p> |
|--|---|

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE INTERDISCIPLINARI:

| | |
|---|--|
| <p>Riconoscere ed assumere adeguate forme di comportamento.</p> <p>Attivare e mantenere rapporti interpersonali; attivare le competenze personali nel gruppo e nella società.</p> <p>Pensare in maniera indipendente.</p> <p>Partecipare attivamente Rispettare le argomentazioni altrui.</p> <p>Analizzare concretamente le possibili alternative.</p> <p>Partecipare attivamente e collaborare.</p> <p>Interagire adeguatamente.</p> <p><u>SPIRITO D'INIZIATIVA</u></p> <p>Pianificare progetti per raggiungere obiettivi.</p> <p>Riconoscere e accettare l'errore.</p> | <p>Attivare la riflessione e la discussione sui principali</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> valori morali e civili. <p>Maturare atteggiamenti di fiducia in se stessi e nelle</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> proprie capacità <p>Saper assumere impegni e responsabilità</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individuare modalità per affrontare e superare le difficoltà di ogni giorno. <p>Mettere in atto comportamenti di autonomia</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Costruire e rafforzare relazioni di affetto, comprensione e disponibilità <p>Costruire e rafforzare lo spirito di squadra</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Valorizzare le diversità esistenti nel gruppo<input type="checkbox"/> Saper accettare la sconfitta e non assumere atteggiamenti di superiorità in caso di vittoria<input type="checkbox"/> Conoscere, comprendere e rispettare le regole convenute<input type="checkbox"/> Saper riconoscere ed accettare i propri errori ed impegnarsi per superarli. |
|---|--|

Per quanto riguarda i traguardi e gli obiettivi di apprendimento relativi alle aree linguistica e logico-matematica, si rimanda al Curricolo Verticale di Istituto.

AMBITO ANTROPOLOGICO E SCIENTIFICO

Per quanto riguarda l'ambito antropologico le competenze da raggiungere al termine della classe prima della scuola primaria sono generali sia per l'ambito storico- geografico sia per quello scientifico.

| | |
|--|--|
| IMPARARE ad IMPARARE | <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Imparare a controllare la propria produzione e a comprendere gli errori<input type="checkbox"/> Iniziare ad essere consapevoli di quello che si sa o non si sa fare |
| COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA | <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Comunicare in modo comprensibile<input type="checkbox"/> Imparare gradualmente terminologie specifiche<input type="checkbox"/> Cominciare a motivare le proprie scelte e i propri punti di vista. |
| PROGETTARE | <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Proporre semplici attività operative: giochi, attività manuali... |
| INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI | <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Cominciare a osservare, descrivere e classificare gli elementi della realtà circostante<input type="checkbox"/> Mettere in relazione, confrontare, essere in grado di fare inferenze. |
| ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE | <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Individuare i dati utili per comprendere e rispondere adeguatamente |

STORIA

| AMBITO DI COMPETENZA | OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO | OBIETTIVI SPECIFICI |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nel tempo e nello spazio, utilizzando gli indicatori spazio/temporali per riferire esperienze. • Osservare e descrivere cambiamenti prodotti su persone, altri esseri viventi e non viventi, ambienti,... dal passare del tempo. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e racconta elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Produce semplici frasi per ricostruire la propria storia personale. | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cogliere che il tempo trasforma e cambia cose, persone e animali. Ordinare gli eventi in successione. <input type="checkbox"/> Cogliere il concetto di durata. Confrontare durate soggettive ed oggettive. <input type="checkbox"/> Verificare e riconoscere azioni che avvengono contemporaneamente. <input type="checkbox"/> Utilizzare correttamente gli indicatori temporali di successione e durata. <input type="checkbox"/> Utilizzare strumenti convenzionali (calendario) ed altri elaborati dagli alunni (calendario mobile, disco delle stagioni...). <input type="checkbox"/> Conoscere e memorizzare: i giorni della settimana, i mesi dell'anno, le stagioni. <input type="checkbox"/> Ricostruire una storia ascoltata ordinando in successione le vignette. <input type="checkbox"/> Rappresentare con il disegno le sequenze di una storia. <input type="checkbox"/> Riordinare le vignette secondo l'ordine cronologico e inventare una semplice storia. |

GEOGRAFIA

| AMBITO DI COMPETENZA | OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO | OBIETTIVI SPECIFICI |
|--|---|---|
| <p>□ Orientarsi nello spazio e nel tempo , utilizzando gli indicatori spazio/temporali per riferire correttamente aspetti della propria esperienza o per collocare oggetti, persone, ...</p> | <ul style="list-style-type: none"> • L'allievo si orienta nello spazio circostante utilizzando i riferimenti topologici. • Riconosce negli spazi vissuti gli elementi significativi. • Acquisisce la consapevolezza di muoversi in uno spazio conosciuto, rispettando le relazioni spaziali. | <ul style="list-style-type: none"> • Collocare se stesso e gli oggetti in uno spazio definito: sopra / sotto, alto / basso, su /giù, davanti / dietro, vicino / lontano, aperto / chiuso, dentro / fuori, confine / regione, destra / sinistra. • Descrivere verbalmente un percorso effettuato da se stesso/da un compagno all'interno dell'aula. • Scoprire che uno spazio è composto da varie parti con arredi ed attrezzature specifiche. • Individuare le funzioni dei principali ambienti, arredi ed attrezzature. • Collegare tra loro i vari elementi (spazi, arredi, attrezzature) con semplici relazioni (funzioni, bisogni...). • Analizzare uno spazio conosciuto e scoprirne gli elementi caratterizzanti: (scuola, casa, quartiere). • Eseguire graficamente percorsi. |

SCIENZE

| AMBITO DI COMPETENZA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | OBIETTIVI SPECIFICI |
|--------------------------------|--|--|
| OGGETTI E MATERIALI | <ul style="list-style-type: none"> □ Manipolare, esplorare e descrivere oggetti e materiali | <ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità e interesse riguardo alla struttura di oggetti di uso quotidiano • Classificare oggetti in base alle loro proprietà |
| OSSERVAZIONE E SPERIMENTAZIONE | <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e sperimentare sul campo • Approfondire la conoscenza dei fenomeni naturali | <ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità rispetto a ciò che si vede accadere e cercare o ipotizzare spiegazioni • Saper raccogliere dati e informazioni attraverso l'osservazione • Osservare i momenti significativi nella vita dei vegetali, realizzando semine nell'orto scolastico • Familiarizzare con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti |

| | | |
|----------------------------------|--|--|
| L'UOMO, I VIVENTI, L'AMBIENTE | <ul style="list-style-type: none"> □ Osservare e descrivere le principali caratteristiche dei viventi e dei non viventi □ Avere consapevolezza della struttura del proprio corpo | <ul style="list-style-type: none"> □ Riconoscere le parti principali del proprio corpo □ riconoscere le principali strutture sensoriali e spiegarne la funzione □ Riconoscere negli organismi viventi caratteristiche comuni □ classificare viventi e non viventi □ Rispettare l'ambiente che ci circonda |
|----------------------------------|--|--|

TECNOLOGIA

| AMBITO DI COMPETENZA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | OBIETTIVI SPECIFICI |
|----------------------|---|--|
| OSSERVAZIONE | <ul style="list-style-type: none"> □ Saper vedere, osservare | <ul style="list-style-type: none"> □ Osserva l'ambiente circostante, cogliendo elementi e fenomeni artificiali □ Osserva attraverso esperimenti le proprietà dei materiali più comuni □ Osserva e riconosce la funzione principale di oggetti e strumenti di uso quotidiano |
| AZIONE | <ul style="list-style-type: none"> □ Intervenire e trasformare | <ul style="list-style-type: none"> □ Costruisce oggetti con carta, cartoncino e materiali. |

LINGUA INGLESE

| AMBITO DI COMPETENZA | OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO | OBIETTIVI SPECIFICI |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato di semplici istruzioni e messaggi orali di uso quotidiano. • Esprimersi oralmente per salutare e presentarsi | <ul style="list-style-type: none"> • L'allievo comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Interagisce nel gioco; usa semplici e brevi espressioni in scambi di informazioni semplici e di routine. • Comprende semplici comandi secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante | <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed eseguire semplici istruzioni e procedure pronunciate chiaramente e lentamente: • Formule di saluto HELLO, HI / GOOD BYE, BYE BYE). <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano (es. espressioni per chiedere e dire il proprio nome, ...) □ Ripetere ritmicamente filastrocche e canzoncine. • Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. • Semplici istruzioni correlate alla vita di classe (STAND UP, SIT DOWN, LISTEN, LOOK, GO, COME, POINT, ecc...). • Abbinare ambiti lessicali relativi a colori, numeri (da 1 a 10) e oggetti di uso quotidiano. • Comprendere singole parole con cui si è familiarizzato oralmente, accompagnate preferibilmente da supporti visivi o sonori. |

EDUCAZIONE MOTORIA

| AMBITO DI COMPETENZA | OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO | OBIETTIVI SPECIFICI |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere lo schema corporeo • Giocare e rispettare le regole | <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo. • Acquisisce la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri: • Orientarsi nell'ambiente palestra; • Sperimentare le prime forme di schieramenti (riga, fila, circolo); • Scoprire le posizioni fondamentali che il corpo può assumere (in piedi, seduti, in ginocchio). • Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili e cinestetiche). • Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro: camminare, correre, saltare, rotolare, ... • Conoscere ed eseguire globalmente diverse andature • Adattare le diverse andature in relazione allo spazio. • Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali: • Prendere coscienza della |

| | | |
|--|--|--|
| | | propria dominanza laterale; <ul style="list-style-type: none"> • Collocarsi in posizioni diverse in relazione agli altri e agli oggetti. |
|--|--|--|

EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE

| AMBITO DI COMPETENZA | OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO | OBIETTIVI SPECIFICI |
|--|--|---|
| COMUNICAZIONE ESPRESSIVA | <ul style="list-style-type: none"> • Saper esprimere e comunicare idee ed emozioni attraverso il linguaggio visivo • Rappresentare la realtà attraverso il linguaggio visivo | <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere creativamente idee ed emozioni attraverso il linguaggio visivo • Rappresentare e comunicare la realtà percepita attraverso disegni • Manipolare e trasformare materiali e immagini • Esplorare e sperimentare strumenti e tecniche diverse |
| LETTURA DELLA REALTA' E DELLE IMMAGINI | <ul style="list-style-type: none"> • Guardare e osservare le forme presenti nella realtà • Osservare e descrivere le immagini | <ul style="list-style-type: none"> • Osservare la realtà attraverso la percezione sensoriale • Guardare e osservare gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendoli attraverso il linguaggio artistico • Interpretare le immagini in modo |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>personale</p> <p>Osservare le immagini descrivendone le principali caratteristiche</p> |
| | | |

MUSICA

| AMBITO DI COMPETENZA | OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO | OBIETTIVI SPECIFICI |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Gestire diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. • Eseguire in gruppo semplici brani vocali. | <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di semplici strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. • Esegue semplici combinazioni ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici vocali. | <ul style="list-style-type: none"> □ □ Ascoltare ed eseguire suoni vocali, strumentali e corporei. □ Eseguire canti e filastrocche. Riprodurre semplici sequenze ritmiche con gesti suono o semplici strumenti. □ Individuare la fonte e la direzione di provenienza dei suoni. Individuare, ascoltare e raccogliere suoni e rumori dell'ambiente. □ Sperimentare e analizzare diverse modalità di produzione di suoni o rumori. □ Ascoltare, riconoscere e produrre suoni o rumori con oggetti vari. Rappresentare i suoni con segni grafici, eseguire semplici ritmi. □ Mimare, rappresentare graficamente, costruire semplici partiture, riprodurre ritmi vocali. |

PROPOSTE DI GITE SCOLASTICHE

I docenti delle classi prime propongono l'uscita didattica presso l'agriturismo : “ Il frutto permesso” di Bibiana. Tale uscita si effettuerà nel secondo quadrimestre, a partire dal mese di Marzo. Si riservano di aderire ad altre iniziative di uscite didattiche tratte dalle proposte di : “Crescere in città”, inerenti laboratori didattici da svolgersi presso la Scuola o nel comune di Torino.