

**Obiettivi specifici di apprendimento  
per la classe prima**

*Al termine della **classe prima**, la scuola ha organizzato per lo studente attività educative e didattiche unitarie che hanno avuto lo scopo di aiutarlo a trasformare in competenze personali le seguenti conoscenze e abilità disciplinari:*

### *RELIGIONE CATTOLICA*

*(Si rimanda alle Indicazioni vigenti o a quelle che saranno indicate d'intesa con la Cei)*

### *ITALIANO*

1c - Comunicazione orale: concordanze (genere, numero), tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa).

2c - Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo il criterio della successione temporale.

3c - Tecniche di lettura.

4c - Alcune convenzioni di scrittura: corrispondenza tra fonema e grafema, raddoppiamento consonanti, accento parole tronche, elisione, troncamento, scansione in sillabe.

5c - I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina.

6c - La funzione dei segni di punteggiatura forte: punto, virgola, punto interrogativo.

1a - Lettura e scrittura in lingua italiana

2a - Mantenere l'attenzione sul messaggio orale, avvalendosi del contesto e dei diversi linguaggi verbali e non verbali (gestualità, mimica, tratti prosodici, immagine, grafica).

3a - Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati.

4a - Intervenire nel dialogo e nella conversazione, in modo ordinato e pertinente.

5a - Narrare brevi esperienze personali e racconti fantastici, seguendo un ordine temporale.

6a - Utilizzare tecniche di lettura.

7a - Leggere, comprendere e memorizzare brevi testi di uso quotidiano e semplici poesie tratte dalla letteratura per l'infanzia.

8a - Scrivere semplici testi relativi al proprio vissuto.

9a - Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando anche diversi caratteri.

10a - Rispettare le convenzioni di scrittura conosciute.

## *INGLESE*

7c - Formule di saluto.

8c - Espressioni per chiedere e dire il proprio nome.

9c - Semplici istruzioni correlate alla vita di classe quali l'esecuzione di un compito o lo svolgimento di un gioco (go, come, show, give, point, sit down, stand up, ...).

10c - Ambiti lessicali relativi a colori, a numeri (1- 10) a oggetti di uso comune e a animali domestici.

11a - Comprendere e rispondere ad un saluto.

12a - Presentarsi e chiedere il nome delle persone.

13a - Comprendere ed eseguire istruzioni e procedure.

14a - - Identificare, abbinare colori, figure, oggetti, animali.

15a - Eseguire semplici calcoli.

16a - Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi della L2.

## *STORIA*

11c - Successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni.

12c - Concetto di durata e valutazione delle durate delle azioni.

13c - Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata (giorni, settimane, mesi, stagioni, anni, ...).

17a - Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute e riconoscere rapporti di successione esistenti tra loro.

18a - Rilevare il rapporto di contemporaneità tra azioni e situazioni.

19a - Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione (calendario, stagioni, ...).

20a - Organizzare il lavoro scolastico utilizzando il diario.

21a - Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari e la successione delle azioni in una storia, in leggende, in aneddoti e semplici racconti storici.

## *GEOGRAFIA*

14c - Organizzatori temporali e spaziali (prima, poi, mentre, sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, ecc.).

15c - Elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni, relazioni e rappresentazioni.

22a - Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento.

23a - Descrivere verbalmente, utilizzando indicatori topologici, gli spostamenti propri e di altri elementi nello spazio vissuto.

24a - Analizzare uno spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprirne gli elementi caratterizzanti e collegarli tra loro con semplici relazioni.

25a - Rappresentare graficamente in pianta spazi vissuti e percorsi anche utilizzando una simbologia non convenzionale.

## MATEMATICA

### **Il numero**

16c - I numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali.

17c - Concetto di maggiore, minore, uguale.

18c - Operazioni di addizione e di sottrazione fra numeri naturali.

### **Geometria**

19c - Collocazione di oggetti in un ambiente, avendo come riferimento se stessi, persone, oggetti.

20c - Osservazione ed analisi delle caratteristiche (proprietà) di oggetti piani o solidi.

21c - Mappe, piantine, orientamento.

22c - Caselle ed incroci sul piano quadrettato.

### **La misura**

23 c - Riconoscimento di attributi di oggetti (grandezze) misurabili (lunghezza, superficie, ...).

24c - Confronto diretto e indiretto di grandezze.

**Introduzione al pensiero razionale** (*da coordinare in maniera particolare con tutte le altre discipline nelle attività educative e didattiche unitarie promosse*)

25c - Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro.

### **Dati e previsioni**

26c - Rappresentazioni iconiche di semplici dati, classificati per modalità.

26a - Usare il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti.

27a - Contare sia in senso progressivo che regressivo.

28a - Esplorare, rappresentare (con disegni, parole, simboli) e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni.

29a - Leggere e scrivere numeri naturali sia in cifre, sia in parole.

30a - Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione.

31a - Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stessi, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori).

32a - Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa.

33a - Ritrovare un luogo attraverso una semplice mappa.

34a - Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato.

35a - Osservare oggetti e fenomeni, individuare grandezze misurabili.

36a - Compiere confronti diretti di grandezze.

37a - Effettuare misure (per esempio di passi, monete, quadretti, ecc.), con oggetti e strumenti elementari (ad esempio la bottiglia, la tazza, ecc.).

38a - In situazioni concrete classificare oggetti fisici e simbolici (figure, numeri, ...) in base ad una data proprietà.

39a - Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche, secondo opportune modalità (pittogrammi).

## SCIENZE

27c - Identificazione e descrizione di oggetti inanimati e "viventi".

28c - Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.

29c - I primi confronti (più alto di, il più alto -più pesante di, il più pesante - più duro di, il più duro ...).

30c - Identificazione di alcuni materiali (legno, plastica, metalli, vetro...).

40a - Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi.

41a - Definire con un nome corpi di diverso tipo (che cos'è? Perché dici che è proprio questo?).

42a - Elencare le caratteristiche di corpi noti e le parti che lo compongono (com'è?, come è fatto?).

43a - Raggruppare per somiglianze (veicoli, animali, piante...).

44a - Descrivere animali mettendo in evidenza le differenze (bipedi e quadrupedi, carnivori ed erbivori, altre differenze facili da cogliere).

45a - Ordinare corpi in base alle loro proprietà di leggerezza, durezza, fragilità, ...

## TECNOLOGIA E INFORMATICA

31c - I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano.

46a - Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività dei fanciulli classificandoli in base alle loro funzioni (di raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare...).

47a - Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi anche didattici.

48a - Accendere e spegnere la macchina, attivare il collegamento a Internet.

49a - Accedere ad alcuni siti Internet (ad esempio quello della scuola).

## MUSICA

32c - La sonorità di ambienti e oggetti naturali ed artificiali.

33c - Tipologie di espressioni vocali (parlato, declamato, cantato, recitazione, ecc.)

34c - Giochi vocali individuali e di gruppo.

35c - Filastrocche, non-sense, proverbi, favole, racconti, ecc.

36c - Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie.

### **Produzione**

50a - Utilizzare la voce, il proprio corpo, e oggetti vari, a partire da stimoli musicali, motori, ambientali e naturali, in giochi, situazioni, storie e libere attività per espressioni parlate, recitate e cantate, anche riproducendo e improvvisando suoni e rumori del paesaggio sonoro.

### **Percezione**

51a - Discriminare e interpretare gli eventi sonori, dal vivo o registrati.

52a - Attribuire significati a segnali sonori e musicali, a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali.

### *ARTE ED IMMAGINE*

- 37c - I colori primari e secondari.  
38c - Potenzialità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, pastasale, cartapesta...) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere,...).  
39c - Le differenze di forma.  
40c - Le relazioni spaziali.
- 53a - Usare creativamente il colore.  
54a - Utilizzare il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti.  
55a - Rappresentare figure tridimensionali con materiali plastici.  
56a - Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione: relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori); rapporto verticale, orizzontale; figure e contesti spaziali.  
57a - Utilizzare la linea di terra, disegnare la linea di cielo ed inserire elementi del paesaggio fisico tra le due linee.  
58a - Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato.  
59a - Distinguere la figura dallo sfondo.

### *SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE*

- 41c - Le varie parti del corpo.  
42c - I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale.  
43c - L'alfabeto motorio  
44c - Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo.  
45c - Codici espressivi non verbali in relazione al contesto sociale.  
46c - Giochi tradizionali.
- 60a - Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.  
61a - Rappresentare graficamente il corpo, fermo e in movimento.  
62a - Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).  
63a - Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, ...).  
64a - Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti.

65a - Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali.

66a - Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche.

67a - Comprendere il linguaggio dei gesti..

68a - Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.

