



**ISTITUTO COMPRENSIVO N. 19 BOLOGNA**

**Codice Meccanografico: BOIC87800G Codice Fiscale: 91357350379**

**Sede amministrativa temporanea: Via Pascoli n. 5 – 40124 Bologna**

**Tel. 051/584082 Fax 051/6449146**

**Indirizzo di Posta Certificata: BOIC87800G@PEC.ISTRUZIONE.IT**

**“Longhena” Via Casaglia n.39 40135 Bologna Tel./Fax: 051/6143644**



Scuola Primaria Longhena – Bologna

Classi Prime

A.S. 2013 - 2014

**PROGRAMMAZIONE**

# **1 LINGUA ITALIANA**

## **1.1 ASCOLTARE, COMPRENDERE E COMUNICARE ORALMENTE**

- 1.1.1 Svolgere l'attività didattica richiesta
- 1.1.2 Seguire il testo letto o narrato
- 1.1.3 Capire le nuove parole usate per la vita scolastica e l'attività didattica
- 1.1.4 Seguire la conversazione collettiva
- 1.1.5 Esprimersi in modo comprensibile
- 1.1.6 Riferire esperienze personali in relazione al mondo circostante
- 1.1.7 Osservare e descrivere oggetti, persone o situazioni in relazione a domande stimolo
- 1.1.8 Usare le nuove parole correntemente utilizzate nel contesto scolastico
- 1.1.9 Intervenire nella conversazione collettiva
- 1.1.10 Ripetere gli elementi essenziali di un racconto ascoltato
- 1.1.11 Rispondere oralmente e in modo pertinente a domande specifiche su un testo letto

## **1.2 LEGGERE E COMPRENDERE TESTI DI DIVERSO TIPO**

- 1.2.1 Osservare le immagini che corredano il testo prima di leggere
- 1.2.2 Compiere l'analisi fonemica delle parole
- 1.2.3 Correlare grafema e fonema
- 1.2.4 Riconoscere e leggere le vocali e le consonanti
- 1.2.5 Leggere sillabe di parole note
- 1.2.6 Leggere sillabe nuove
- 1.2.7 Leggere parole composte da sillabe note
- 1.2.8 Leggere parole composte da sillabe nuove
- 1.2.9 Leggere parole contenenti digrammi
- 1.2.10 Leggere globalmente una semplice frase
- 1.2.11 Leggere le singole parole della frase
- 1.2.12 Leggere frasi ad alta voce
- 1.2.13 Ripetere il contenuto delle frasi lette
- 1.2.14 Leggere a voce alta e ripetere il contenuto di semplici testi
- 1.2.15 Leggere testi scritti in stampatello maiuscolo e minuscolo
- 1.2.16 Conoscere e leggere l'alfabeto in stampatello, maiuscolo e minuscolo

## **1.3 PRODURRE E RIELABORARE TESTI SCRITTI**

- 1.3.1 Scrivere a memoria le vocali e le consonanti
- 1.3.2 Scrivere sillabe note sotto dettatura
- 1.3.3 Scrivere sillabe nuove sotto dettatura
- 1.3.4 Scrivere sotto dettatura parole note copiandole dai cartelloni
- 1.3.5 Scrivere sotto dettatura a memoria parole note
- 1.3.6 Scrivere parole nuove sotto dettatura sillabata
- 1.3.7 Scrivere parole nuove autonomamente
- 1.3.8 Scrivere semplici frasi sotto dettatura

- 1.3.9 Scrivere semplici frasi autonomamente
- 1.3.10 Scrivere un breve testo autonomamente
- 1.3.11 Ordinare un racconto secondo nessi logici
- 1.3.12 Completare testi con parole o frasi mancanti (cloze)
- 1.3.13 Inventare e modificare finali di brevi storie
- 1.3.14 Inventare titoli
- 1.3.15 Scrivere nei caratteri stampatello maiuscolo e minuscolo
- 1.3.16 Avvalersi di un buon controllo grafico nella scrittura

#### **1.4 RICONOSCERE LE STRUTTURE DELLA LINGUA E ARRICCHIRE IL LESSICO**

- 1.4.1 Usare nella scrittura il carattere maiuscolo per la prima parola della proposizione
- 1.4.2 Usare la regola del "punto a capo lettera maiuscola"
- 1.4.3 Distinguere i nomi propri e scriverli con la lettera maiuscola
- 1.4.4 Riconoscere la funzione dell'ordine delle parole in una frase
- 1.4.5 Trasformare frasi cambiando genere e numero del nome
- 1.4.6 Leggere e scrivere correttamente suoni particolari (digrammi e trigrammi, doppie consonanti)
- 1.4.7 Leggere e scrivere parole con difficoltà ortografiche

## **2 INGLESE**

(vedi programmazione insegnante inglese)

## **3 MATEMATICA**

### **3.1 RICONOSCERE PROBLEMI MATEMATICI IN DIFFERENTI SITUAZIONI DI ESPERIENZA**

- 3.1.1 Individuare, in un contesto concreto di vita scolastica, le varie situazioni problematiche che si presentano.
- 3.1.2 Riconoscere in una situazione data un problema matematico.
- 3.1.3 Leggere e comprendere un semplice testo problematico attraverso una serie di facili quesiti.
- 3.1.4 Individuare i dati e la domanda.

### **3.2 RISOLVERE PROBLEMI MATEMATICI UTILIZZANDO OPPORTUNAMENTE CONCETTI, RAPPRESENTAZIONI E TECNICHE**

- 3.2.1 Risolvere una situazione problematica concreta e rispondere oralmente in modo appropriato.
- 3.2.2 Rappresentare la soluzione graficamente dando una risposta appropriata.
- 3.2.3 Risolvere semplici problemi aritmetici utilizzando rappresentazioni appropriate.
- 3.2.4 Saper utilizzare l'addizione e la sottrazione nei problemi.

### **3.3 PADRONEGGIARE ABILITÀ DI CALCOLO SCRITTO E ORALE**

- 3.3.1 Saper stabilire relazioni tra insiemi in base alla loro potenza.
- 3.3.2 Costruire insiemi equipotenti.
- 3.3.3 Acquisire il concetto di numero come proprietà di una classe di equivalenza.
- 3.3.4 Far corrispondere all'insieme i relativi simboli numerici.
- 3.3.5 Scrivere e leggere i numeri entro il 9, confrontando e ordinando sulla retta numerica.
- 3.3.6 Comprendere il concetto di numero cardinale, individuando il precedente e il seguente.
- 3.3.7 Riconoscere l'aspetto ordinale e cardinale dei numeri.
- 3.3.8 Conoscere la relazione tra i numeri: è maggiore di..., è minore di..., è uguale a..., e usare i relativi simboli ( $<$ ,  $>$ ,  $=$ ).
- 3.3.9 Acquisire il concetto di raggruppamento.
- 3.3.10 Acquisire e comprendere il corretto valore posizionale delle cifre e l'importanza dello 0.
- 3.3.11 Leggere e scrivere i numeri in base 10.
- 3.3.12 Conoscere i numeri da 10 a 20 e saperli ordinare sulla retta numerica.
- 3.3.13 Acquisire il concetto di operatore.
- 3.3.14 Acquisire il concetto di addizione in situazioni reali.
- 3.3.15 Eseguire addizioni con opportune rappresentazioni.
- 3.3.16 Comprendere la proprietà commutativa dell'addizione.
- 3.3.17 Acquisire il concetto di sottrazione in situazioni reali.
- 3.3.18 Eseguire sottrazioni con opportune rappresentazioni.
- 3.3.19 Eseguire addizioni e sottrazioni, in riga, entro il 20.
- 3.3.20 Eseguire calcoli mentali entro il 20.

### **3.4 RICONOSCERE, ANALIZZARE, RAPPRESENTARE E TRASFORMARE FIGURE PIANE**

- 3.4.1 Localizzare oggetti nello spazio vissuto e nello spazio grafico rispetto a se stessi, ad altri, ad un oggetto.
- 3.4.2 Utilizzare correttamente le relazioni topologiche: sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, vicino/lontano, destra/sinistra, ecc.
- 3.4.3 Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse, confini e regioni.
- 3.4.4 Effettuare correttamente spostamenti e percorsi, seguendo istruzioni verbali.
- 3.4.5 Individuare uguaglianze, differenze, somiglianze tra due o più oggetti.
- 3.4.6 Mettere in relazione oggetti in base a differenti criteri (lungo/corto, grande/piccolo, spesso/sottile, ecc.).

### **3.5 PRIMA CONOSCENZA ED USO DI LINGUAGGI LOGICI, PROBABILISTICI ED INFORMATICI**

- 3.5.1 Riconoscere attributi in oggetti e immagini.
- 3.5.2 Classificare in base ad un attributo dato, a livello manipolativo, verbale, grafico.
- 3.5.3 Riconoscere l'insieme unitario e l'insieme vuoto.
- 3.5.4 Costruire un insieme in base ad una proprietà data e viceversa.

- 3.5.5 Individuare attributi specifici di elementi inclusi in sottoinsiemi.
- 3.5.6 Capire se un oggetto appartiene o no ad un insieme.
- 3.5.7 Individuare l'insieme complementare.
- 3.5.8 Operare con gli insiemi, utilizzando i diagrammi di Venn.
- 3.5.9 Classificare oggetti secondo uno, due o più attributi e realizzare adeguate rappresentazioni delle stesse classificazioni mediante diagrammi di Venn, di Carroll, ad albero, con tabelle a doppia entrata.
- 3.5.10 Utilizzare istogrammi e ideogrammi per registrare dati.
- 3.5.11 Distinguere eventi certi da eventi incerti in semplici contesti.
- 3.5.12 Saper riconoscere e realizzare semplici algoritmi (diagrammi di flusso)
- 3.5.13 Individuare l'intersezione tra insiemi disgiunti ed esprimere la loro comune caratteristica.
- 3.5.14 Usare correttamente, in situazione di gioco, il linguaggio specifico: forse, è possibile, è certo, è probabile, è impossibile.
- 3.5.15 Operare con gli insiemi: unione, complementare.

## **4 SCIENZE**

### **4.1 OSSERVARE, PORRE DOMANDE, FORMULARE IPOTESI E VERIFICARLE.**

- 4.1.1 Osservare usando tutti i sensi.
- 4.1.2 Ordinare e classificare oggetti secondo un criterio assegnato.
- 4.1.3 Rilevare un rapporto di causa/effetto.
- 4.1.4 Descrivere in modo completo un oggetto, un elemento, un evento.
- 4.1.5 Confrontare gli oggetti e rilevarne le differenze e le affinità.
- 4.1.6 Relazionare l'esperienza vissuta secondo criteri spaziali e temporali.
- 4.1.7 Ricercare metodi di indagine possibili.
- 4.1.8 Verificare in modo pratico quanto ipotizzato.
- 4.1.9 Trarre conclusioni osservando comportamenti, reazioni, modificazioni.
- 4.1.10 Porre domande su oggetti osservati.

### **4.2 RICONOSCERE E DESCRIVERE FENOMENI FONDAMENTALI DEL MONDO FISICO, BIOLOGICO.**

- 4.2.1 Riconoscere le caratteristiche fondamentali di un oggetto: forma, colore, dimensione, materiale e consistenza.
- 4.2.2 Riconoscere le proprietà più significative dei singoli materiali: solidi, liquidi, aeriformi.
- 4.2.3 Raggruppare i materiali secondo caratteristiche comuni (metalli, rocce, legno, plastiche).
- 4.2.4 Riconoscere le proprietà delle sostanze: odore, sapore, densità, colore.
- 4.2.5 Individuare i principali fenomeni atmosferici.
- 4.2.6 Osservare e riconoscere i cambiamenti prodotti nell'ambiente dalle stagioni.
- 4.2.7 Raccogliere e organizzare correttamente i dati sensoriali.
- 4.2.8 Classificare gli esseri viventi in piante ed animali.

- 4.2.9 Distinguere gli esseri viventi dagli elementi inanimati
- 4.2.10 Registrare i dati relativi a un fenomeno osservato con disegni.

### **4.3 MISURARE, RAPPRESENTARE FENOMENI , CONFRONTARE I DATI , ELABORARE I RISULTATI**

- 4.3.1 Raccogliere dati
- 4.3.2 Sistemare i dati raccolti in tabelle e semplici diagrammi.
- 4.3.3 Disegnare animali conosciuti rappresentando particolari significativi.
- 4.3.4 Sistemare i dati raccolti in tabelle e semplici diagrammi.
- 4.3.5 Disegnare piante conosciute rappresentando particolari significativi.
- 4.3.6 Rappresentare l'andamento di un fenomeno molto semplice attraverso la rappresentazione grafica delle sue fasi.

### **4.4 DIMOSTRARE INTERESSE E CAPACITÀ NELL'ATTIVITÀ CONCRETA, COSTRUTTIVA E SPERIMENTALE**

- 4.4.1 Saper tagliare, incollare, spezzare, mescolare...
- 4.4.2 Saper manipolare correttamente vari tipi di materiale.
- 4.4.3 Dimostrare interesse alle esperienze fatte.

## **5 TECNOLOGIA**

### **5.1 RICONOSCERE E DESCRIVERE ASPETTI FONDAMENTALI DEL MONDO TECNOLOGICO**

- 5.1.1 Osservare e analizzare oggetti per distinguerne e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni.
- 5.1.2 Esplorare e classificare materiali in base alle loro caratteristiche.
- 5.1.3 Differenziare oggetti naturali da oggetti prodotti dall'uomo.

### **5.2 PROGETTARE O REALIZZARE ESPERIENZE CONCRETE IN CAMPO TECNOLOGICO**

- 5.2.1 Progettare e realizzare semplici manufatti
- 5.2.2 Sperimentare e analizzare il processo di produzione di un alimento

### **5.3 UTILIZZARE SEMPLICI LINGUAGGI INFORMATICI**

- 5.3.1 Riconoscere e definire la funzione delle strumentazioni multimediali presenti nel laboratorio
- 5.3.2 Sapere cos'è il desktop e saper scegliere un'icona
- 5.3.3 Utilizzare giochi didattici per imparare e potenziare l'uso del mouse e della tastiera
- 5.3.4 Scrivere semplici frasi con il programma Word
- 5.3.5 Avvio all'utilizzo del programma Paint

## **6 STORIA**

### **6.1 ORDINARE E COLLOCARE NEL TEMPO FATTI ED EVENTI**

- 6.1.1 Comprendere il concetto di presente, passato e futuro

- 6.1.2 Percepire e riconoscere la durata di alcuni eventi
- 6.1.3 Ordinare gli avvenimenti nell'arco temporale di un giorno, una settimana, un mese, un anno, con ausili grafici

## **6.2 CONOSCERE, RICOSTRUIRE E COMPRENDERE EVENTI E TRASFORMAZIONI STORICHE**

- 6.2.1 Comprendere che il trascorrere del tempo produce cambiamenti in persone e oggetti
- 6.2.2 Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione del tempo (calendario...)
- 6.2.3 Ricostruire un avvenimento collocandolo nell'arco di un giorno, una settimana, un mese, un anno, con ausili grafici
- 6.2.4 Ricostruire un avvenimento facendo riferimento al variare delle stagioni

## **7 GEOGRAFIA**

### **7.1 ORIENTARSI NELLO SPAZIO SECONDO PUNTI DI RIFERIMENTO DATI**

- 7.1.1 Saper usare i termini che esprimono i concetti topologici basilari (sopra, sotto, ecc.)
- 7.1.2 Saper descrivere la posizione relativa di elementi utilizzando punti di riferimento
- 7.1.3 Saper descrivere oralmente un semplice percorso effettuato

### **7.2 OSSERVARE, DESCRIVERE E RAPPRESENTARE VARI TIPI DI AMBIENTI**

- 7.2.1 Saper distinguere vari tipi di paesaggio
- 7.2.2 Saper disegnare paesaggi e verbalizzarne le caratteristiche principali
- 7.2.3 Saper disegnare semplici mappe realistiche e fantastiche.

## **8 ARTE E IMMAGINE**

### **8.1 LEGGERE E COMPRENDERE IMMAGINI DI TIPO DIVERSO**

- 8.1.1 Saper descrivere immagini fisse singole
- 8.1.2 Saper collegare in modo logico immagini fisse in sequenza temporale
- 8.1.3 Saper distinguere tra immagini realistiche e ricostruzioni disegnate e dipinte

### **8.2 PRODURRE MESSAGGI CON L'USO DI LINGUAGGI, TECNICHE E MATERIALI DIVERSI**

- 8.2.1 Sapersi orientare col disegno e la scrittura nello spazio del foglio
- 8.2.2 Saper riprodurre semplici forme colorate
- 8.2.3 Saper realizzare autonomamente semplici forme colorate

8.2.4 Saper usare la tecnica espressiva del collage

8.2.5 Saper produrre un elaborato visivo o multimediale

## **9 MUSICA**

### **9.1 ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI**

9.1.1 Indagare il paesaggio sonoro discriminando la provenienza, la direzione e la qualità dei suoni

9.1.2 Riconoscere le pause, i ritmi, gli accenti

9.1.3 Percepire la musicalità della parola come fatto sonoro

9.1.4 Comprendere i molteplici usi della voce umana

9.1.5 Conoscere gli strumenti di registrazione e diffusione sonora

### **9.2 ESPRIMERSI CON IL CANTO E SEMPLICI STRUMENTI**

9.2.1 Sapersi esprimere attraverso l'uso musicale della voce

9.2.2 Ricercare a scopo espressivo le qualità sonore in vari materiali

9.2.3 Sapersi esprimere attraverso la produzione di sonorità e ritmi

## **10 CORPO MOVIMENTO SPORT**

### **10.1 PADRONEGGIARE ABILITÀ MOTORIE DI BASE IN SITUAZIONI DIVERSE**

10.1.1 Riconoscere e controllare le diverse parti del corpo in relazione alla posizione nello spazio

10.1.2 Utilizzare la motricità fine associata con altri schemi complessi (vista, tatto, udito)

10.1.3 Eseguire esercizi che richiedono posizioni statiche e dinamiche

10.1.4 Analizzare e controllare l'atto respiratorio

10.1.5 Utilizzare abilità motorie di base a fini di comunicazione espressiva

### **10.2 PARTECIPARE ALLE ATTIVITÀ DI GIOCO E DI SPORT RISPETTANDONE LE REGOLE**

10.2.1 Eseguire giochi ed esercizi in gruppo coordinando il proprio ruolo con quello degli altri

10.2.2 Comprendere e rispettare le regole del gioco collettivo

10.2.3 Eseguire in maniera ordinata le sequenze che caratterizzano determinati giochi