



SCUOLA PARITARIA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO "SANT'ORSOLA"

TABELLA DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE PRIMA PRIMARIA

Nota: nelle materie di Italiano e Matematica sono stati evidenziati in grassetto gli obiettivi considerati irrinunciabili per la classe di riferimento.

ITALIANO

ASCOLTO E PARLATO

- Partecipare attivamente alle conversazioni, rispettando le regole stabilite e intervenendo in modo pertinente.
- Comprendere le spiegazioni dell'insegnante e i discorsi dei compagni.
- Comprendere gli elementi essenziali dei testi letti o narrati da altri.
- Comprendere semplici istruzioni su giochi e attività.
- Raccontare semplici storie o esperienze personali in ordine cronologico.

LETTURA

- **Leggere semplici testi associando correttamente grafemi e fonemi.**
- Fare ipotesi su possibili contenuti di un testo in base al titolo e alle immagini.
- Leggere semplici testi, cogliendone il senso complessivo e individuando correttamente i personaggi e i luoghi.

SCRITTURA

- Scrivere correttamente sillabe e parole.
- Scrivere semplici frasi legate a esperienze personali.
- **Scrivere sotto dettatura in modo ortograficamente corretto.**

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

- Comprendere il significato delle parole nuove apprese dai testi ascoltati o letti.
- Utilizzare in modo adeguato, le nuove parole apprese.

RIFLESSIONE LINGUISTICA

- **Conoscere e utilizzare le fondamentali convenzioni ortografiche.**
- Riconoscere in una frase le parti del discorso: articolo, nome, aggettivo, verbo.
- Riconoscere gli elementi essenziali della frase (soggetto e predicato).

ARTE E IMMAGINE

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Elaborare creativamente produzioni personali per rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.
- **OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI**
- Osservare un'immagine cogliendo le caratteristiche essenziali (colori, forme) ed utilizzando le regole della percezione visiva.
- **COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE**
- Osservare opere d'arte cogliendone, dietro una guida, alcune caratteristiche: forme e colori.

STORIA

USO DELLE FONTI

- Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato personale e dell'ambiente di vita.

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- Verbalizzare e rappresentare graficamente le attività, i fatti vissuti e narrati in successione secondo gli indicatori temporali e spaziali.
- Riconoscere durate, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate (parti della giornata, settimana, mesi e stagioni).

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

- Riferire oralmente in modo semplice e coerente esperienze vissute.

STRUMENTI CONCETTUALI

- Costruire strisce temporali riferite ad attività scolastiche e non.

MATEMATICA

NUMERI

- **Contare oggetti a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo.**
- **Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 20 in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale e sapendoli confrontare ed ordinare sulla retta.**
- Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con l'aiuto di materiale concreto e di strumenti (oggetti, dita della mano, linea dei numeri).
- Risolvere semplici problemi aritmetici utilizzando le conoscenze e le abilità acquisite.

SPAZIO E FIGURE

- Indicare la propria posizione nello spazio fisico in relazione ad altri elementi, usando termini adeguati (sopra - sotto, davanti - dietro, destra - sinistra, dentro - fuori).
- Eseguire un semplice percorso, partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.
- Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno, perché compie un percorso desiderato.

- Individuare confini e regioni.
- Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Classificare figure e oggetti in base a una o più proprietà.
- Leggere e rappresentare relazioni usando le frecce.
- Misurare con unità di misura arbitrarie.
- Riconoscere un problema nella vita reale motivando e confrontando le soluzioni trovate.

SCIENZE

ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI / TRASFORMAZIONI

- Classificare oggetti in base alle caratteristiche, materiali di cui sono fatti e la loro funzione.

OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

- Osservare con i cinque sensi.
- Rilevare le caratteristiche di oggetti e viventi.
- Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

- Riconoscere organismi viventi e non viventi.
- Individuare alcune caratteristiche di animali e vegetali e classificarli in base a queste.

GEOGRAFIA

ORIENTAMENTO

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra...)

LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICITÀ

- Tracciare percorsi nello spazio grafico e descriverli.

PAESAGGIO

- Osservare la propria aula individuando gli elementi mobili e fissi.

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

- Riconoscere le funzioni degli spazi vissuti.

MUSICA

ASCOLTO

- Ascoltare e percepire i suoni in relazione alla fonte, alla provenienza e alla direzione.
- Imitare i suoni con la voce.
- Cogliere la differenza tra suono e silenzio.
- Sviluppare interesse per l'ascolto della musica.

PRODUZIONE

- Esprimersi col corpo.
- Sviluppare la coordinazione ritmico-gestuale.
- Interpretare un brano attraverso il linguaggio del corpo.
- Imitare ed eseguire semplici schemi ritmici.
- Eseguire semplici brani vocali.

RELIGIONE

DIO E L'UOMO

- Scoprire che Dio è creatore e Padre.
- Conoscere gli aspetti dell'ambiente e dell'infanzia di Gesù.

LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

- Scoprire che Gesù è stato un bambino come noi.
- Conoscere il messaggio di Gesù attraverso alcune parabole.

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua.

I VALORI ETICI E RELIGIOSI

- Scoprire la funzione dell'edificio chiesa e di alcuni elementi presenti al suo interno.

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO

- Conoscere i segmenti corporei e le loro possibilità di movimento.
- Conoscere gli schemi motori più comuni e le loro possibili applicazioni.
- Conoscere il concetto di destra e sinistra.
- Conoscere globalmente il significato di equilibrio e i concetti spaziali elementari.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

- Conoscere la dimensione espressiva e comunicativa del movimento.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR PLAY

- Conoscere alcuni giochi tradizionali di movimento a bassa comunicazione motoria e saper attivare coerenti comportamenti relazionali basati su fiducia, responsabilità, stima, aiuto nei confronti dell'altro.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

- Conoscere i principali attrezzi.
- Percepire il senso di benessere derivato dall'attività motoria e conoscere le situazioni di pericolo.

INGLESE

ASCOLTO E COMPrensione ORALE

- Ascoltare volentieri narrazioni in lingua straniera.

- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi legate al proprio vissuto, memorizzate e/o supportate da immagini e/o da mimica e gesti dell'insegnante.

PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE

- Riconoscere e ripetere suoni e ritmi della lingua seconda.
- Riconoscere e ripetere parole familiari anche relative alle discipline coinvolte nel progetto di compresenza.
- Utilizzare le parole apprese per interagire nel gioco con i compagni o rispondendo a domande semplici.
- Ripetere la pronuncia di parole ascoltate da una madrelingua.

LETTURA

- Riconoscere singole parole scritte già conosciute oralmente sapendo abbinarle alle immagini corrispondenti.

SCRITTURA

- Ricalcare e ricopiare semplici parole.

RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO

- Familiarizzare con suoni tipici della L2.
- Saper associare suoni in rima, distinguendone il significato.

INFORMATICA

SVILUPPARE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE E LE BASI DEL CODING

- Acquisire abilità di base nel pensiero logico e nella risoluzione di problemi, utilizzando concetti come sequenza, ordinamento e classificazione.
- Comprendere e realizzare semplici sequenze di istruzioni per risolvere problemi, ad esempio attraverso giochi che simulano algoritmi o attività basilari di programmazione e robotica.

PRIMA CONOSCENZA DEL SISTEMA OPERATIVO E DI ALCUNI SEMPLICI APPLICATIVI

- Saper accedere e utilizzare in modo basilare il sistema operativo, aprire e chiudere applicazioni, utilizzare il *mouse* o il *touchpad* per spostarsi tra le opzioni.
- Imparare a utilizzare applicazioni semplici come programmi di disegno, o giochi educativi digitali.

CONOSCENZA E USO DEI DISPOSITIVI DIGITALI

- Conoscere e utilizzare correttamente i dispositivi digitali: familiarizzare con l'uso di dispositivi come computer, *tablet*, lavagne interattive e tastiere.