

# Piano di Base Curricolare

## SCUOLA MEDIA SPERIMENTALE DI I GRADO

### **Premessa**

Il Piano di Base Curricolare della scuola sperimentale si coniuga con la “Parte C” del curriculum della Scuola Primaria di VSM<sub>2</sub> annessa al suddetto Centro di NPIA, al fine di sostenere sia un graduale passaggio dalla scuola Primaria alla Secondaria Sperimentale, negli obiettivi e nei contenuti, sia un adeguato accoglimento delle diverse patologie che delle diverse gravità.

In seguito ad approfondita conoscenza del singolo alunno le programmazioni curricolari vengono elaborate sia nella considerazione del suddetto *piano curricolare di base* sia sulla base delle Programmazioni Curricolari di Istituto, mediante appropriato adattamento rispetto alla potenzialità di ciascun alunno, come da personale PEI.

Pertanto gli specifici obiettivi disciplinari curricolari vengono definiti sempre in modo personalizzato.

Per quanto riguarda lo svolgimento delle lingue straniere L1 Inglese –L2 Francese, l’insegnamento della seconda lingua L2 verrà impartito in base alla tipologia di disabilità e di gravità. Nei casi più gravi l’alunno sarà esonerato dalla seconda lingua straniera, L2, e , a conclusione del 1°Ciclo Scolastico conseguirà un Certificato delle Competenze.

# Scuola Secondaria Sperimentale

## ASPETTI EDUCATIVI –

### SVILUPPO PERSONALE E SOCIALE DELL'ALUNNO

- A - INTERESSE PER LE ATTIVITÀ SCOLASTICHE
  1. Presta buona attenzione osservando materiali visivi
  2. Presta buona attenzione ascoltando istruzioni verbali
  3. Presta adeguata attenzione quando l'insegnante dà spiegazioni rispetto ai contenuti di lavoro
  4. Rivolge all'insegnante domande pertinenti all'argomento in trattazione
  
- B - RISPETTO DELLE TEMPISTICHE ASSEGNATE
  1. Esegue una consegna pratica in tempi adeguati
  2. Esegue un compito a quaderno con tempi adeguati
  3. Interrompe o termina velocemente il gioco alla sollecitazione dell'adulto per il cambio di attività
  
- C - RISPETTO DELLE REGOLE
  1. Aspetta il suo turno nel gioco o in altre situazioni sociali
  2. Rispetta le regole decise per la classe
  3. Ha cura del materiale proprio
  4. Ha cura del materiale comune
  5. Tollera la frustrazione o il blocco di un'iniziativa
  6. Tollera la correzione e la critica
  
- D - SOCIALIZZAZIONE - COLLABORAZIONE CON ALTRI
  1. Si adegua serenamente alle richieste del gruppo
  2. Mostra una corretta postura, gestualità e tono della voce nel rapporto con adulti e coetanei
  3. Gioca con uno o più compagni condividendo i materiali
  4. Accetta la richiesta di prestito di un oggetto da un adulto
  5. Accetta la richiesta di prestito di un oggetto da un compagno
  6. Chiede gentilmente il prestito di un oggetto che sta usando un altro coetaneo
  7. Svolge incarichi assegnati fuori dalla classe

### PROCESSO DI APPRENDIMENTO

- A - MODALITÀ DI LAVORO
  1. Esegue il lavoro assegnato con l'aiuto di indicazioni o esempio
  2. Esegue il lavoro assegnato con sola supervisione
  3. Si impegna per eseguire con cura il lavoro
  
- B - CAPACITÀ DI MEMORIZZAZIONE
  1. Ricorda dove ha lasciato le sue cose
  2. Memorizza nomi di luoghi
  3. Memorizza canzoni, poesie, filastrocche

4. Memorizza le informazioni ascoltate rispetto ad argomenti didattici

## - DISCIPLINE -

### ITALIANO

- A - ASCOLTO E COMPRENSIONE

1. Ascolta e comprende comandi, istruzioni e consegne più complesse
2. Ascolta e comprende messaggi legati all'esperienza vissuta
3. Ascolta e comprende una semplice storia narrata
4. Osserva e comprende filmati di animazione, di documentazione e film adatti ai bambini da 30\60\90 minuti

- B - PRODUZIONE/COMUNICAZIONE

1. Utilizza la parola-frase per descrivere la realtà
2. Utilizza la parola-frase per esprimere stati d'animo
3. Utilizza frasi minime per descrivere la realtà
4. Utilizza frasi minime per esprimere stati d'animo
5. Utilizza frasi complete di complementi per esprimere bisogni, desideri, stati d'animo
6. Utilizza frasi complete di complementi per descrivere la realtà o riferire esperienze
7. Descrive verbalmente semplici immagini (soggetto/azione)
8. Descrive verbalmente immagini più complesse (soggetto/azione/oggetto)
9. Descrive verbalmente immagini utilizzando riferimenti di qualità, spazio, tempo ... (soggetto/azione/ vari complementi)
10. Riferisce i contenuti essenziali di semplici testi ascoltati
11. Riferisce i contenuti essenziali di semplici filmati visti

- C - LETTURA E COMPRENSIONE

1. Legge sillabe inverse in stampato
2. Legge i digrammi in stampato
3. Legge i trigrammi in stampato
4. Legge sillabe pluri-consonantiche in stampato
5. Legge semplici parole in stampato
6. Legge parole con doppie in stampato
7. Legge parole complesse in stampato
8. Legge frasi minime in stampato
9. Legge frasi complete di complementi in stampato
10. Legge brevi testi in stampato
11. Comprende il significato di parole scritte
12. Comprende il significato di semplici frasi scritte
13. Comprende il significato di brevi testi scritti

- D - SCRITTURA

1. Ricalca su tratteggio brevi frasi in stampato
2. Copia brevi frasi in stampato

3. Scrive lettere in stampato sotto dettatura
4. Scrive sillabe in stampato sotto dettatura
5. Scrive parole in stampato sotto dettatura con correttezza ortografica
6. Scrive brevi frasi sotto dettatura con correttezza ortografica e grammaticale
7. Scrive parole in stampato con auto-dettato e con correttezza ortografica
8. Scrive frasi in stampato con auto-dettato e con correttezza ortografica e grammaticale

## **STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE**

### **STORIA**

- A - COLLOCARE NEL TEMPO FATTI ED ESPERIENZE VISSUTE
  1. Riordina due/tre sequenze figurate in base a prima/dopo (es: crescita di un fiore)
  2. Riordina azioni, fatti e brevi racconti figurati in successione temporale: PRIMA-DOPO-INFINE
  3. Confronta azioni che hanno durata diversa
  4. Comprende che due o più eventi possono accadere contemporaneamente
- B - CONOSCERE LA FUNZIONE E L'USO DEGLI STRUMENTI CONVENZIONALI PER LA MISURAZIONE E LA RAPPRESENTAZIONE DEL TEMPO (AGENDA TEMPORALE, OROLOGIO, CALENDARIO)
  1. Compone l'agenda temporale delle attività della giornata
  2. Comprende l'inizio e la fine del proprio turno per l'attività in riferimento a facilitazioni visive
  3. Distingue giorno/notte
  4. Conosce l'ordine ciclico delle varie parti del giorno
  5. Conosce l'ordine ciclico della settimana
  6. Conosce l'ordine ciclico dei mesi
  7. Conosce l'ordine ciclico delle stagioni.
  8. Aggiorna il calendario di classe individuando giorno, mese, anno, stagione e tempo atmosferico
  9. Legge l'orologio analogico
- C - COMPRENDERE LA RELAZIONE CAUSA-EFFETTO PER CAPIRE LE SITUAZIONI REALI
  1. Associa eventi quotidiani in relazione a causa/effetto
  2. Associa/ordina immagini in relazione a causa/effetto
  3. Comprende il significato del premio o della sua negazione in relazione alla correttezza/scorrettezza del proprio agito

### **CITTADINANZA E COSTITUZIONE**

- A - CONOSCERE CONCETTI FONDAMENTALI DELLA STORIA: FAMIGLIA, GRUPPO, REGOLE
  1. Conosce gli elementi che caratterizzano la famiglia
  2. Conosce gli elementi che costituiscono il gruppo-classe
  3. Conosce le norme e le regole di convivenza del gruppo-classe
  4. Conosce gli atteggiamenti corretti da tenere in un luogo pubblico

## **GEOGRAFIA**

- A - RICONOSCERE LA PROPRIA POSIZIONE E QUELLA DEGLI OGGETTI NELLO SPAZIO VISSUTO
  1. Individua la propria posizione nello spazio utilizzando concetti topologici
  2. Definisce le posizioni degli oggetti nello spazio in base a relazioni spaziali e topologiche
  3. Descrive verbalmente spostamenti propri e di altri elementi nello spazio vissuto
  4. Descrive in forma scritta un semplice percorso proprio o altrui
  5. Rappresenta graficamente spazi/ambienti vissuti
  
- B - CONOSCERE IL TERRITORIO CIRCOSTANTE ATTRAVERSO L'APPROCCIO PERCETTIVO E L'OSSERVAZIONE DIRETTA
  1. Conosce gli spazi circostanti la scuola (parchetto, cortile, posteggio ...) attraverso l'osservazione diretta e riconoscerne i confini
  2. Individua le funzioni degli spazi circostanti la scuola
  
- C - INDIVIDUARE LE CARATTERISTICHE NATURALI E ANTROPICHE DI AMBIENTI
  1. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti il giardino
  2. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti l'orto
  3. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti il bosco
  4. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti il mare
  5. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti la montagna
  6. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti la pianura
  7. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti il lago

## **MATEMATICA**

### **ARITMETICA**

- A - CONTARE OGGETTI E/O IMMAGINI
  1. Recita la catena dei numeri da 1 a 20
  2. Recita la catena dei numeri oltre il 20
  3. Conta oggetti o immagini in senso progressivo fino a 10
  4. Conta oggetti o immagini in senso progressivo fino a 20
  5. Conta oggetti o immagini in senso progressivo oltre il 20
  6. Conta oggetti o immagini in senso regressivo da 10 a 1
  7. Conta oggetti o immagini in senso regressivo da 20 a 1
  8. Conta oggetti o immagini in senso regressivo da 100 a 1
  
- B - RICONOSCERE I SIMBOLI NUMERICI
  1. Accoppia numeri naturali da 0 a 20
  2. Discrimina numeri naturali da 0 a 20
  3. Discrimina numeri naturali oltre il 20
  4. Legge numeri naturali da 0 a 10
  5. Legge numeri naturali da 0 a 20
  6. Legge numeri naturali oltre il 20
  
- C - ASSOCIARE SIMBOLI NUMERICI/NUMERO IN PAROLA A QUANTITA'

1. Associa simbolo numerico a quantità figurata da 0 a 10
2. Associa simbolo numerico a quantità figurata da 0 a 20
3. Associa simbolo numerico a quantità (oggetto/ immagine) oltre il 20
4. Associa il numero in parola alla quantità corrispondente

- D - CONFRONTARE NUMERI E QUANTITA'

1. Conosce la linea dei numeri entro il 10
2. Conosce la linea dei numeri entro il 20
3. Conosce la linea dei numeri oltre il 20
4. Individua il precedente e successivo nella serie dei numeri da 1 a 10
5. Individua il precedente e successivo nella serie dei numeri da 1 a 20
6. Individua il precedente e successivo nella serie dei numeri oltre il 20
7. Individua il maggiore e il minore di un numero nella serie da 1 a 10
8. Individua il maggiore e il minore di un numero nella serie da 1 a 20
9. Individua il maggiore e il minore di un numero nella serie oltre il 20

- E - OPERARE CON I NUMERI NOTI IN SITUAZIONI CONCRETE E FIGURATE

1. Esegue addizioni con quantità figurate entro il 10
2. Esegue addizioni con oggetti e con figure entro il 20
3. Esegue sottrazioni con oggetti e con figure entro il 10
4. Esegue sottrazioni con oggetti e con figure entro il 20

- F - CONOSCERE IL VALORE POSIZIONALE DELLE CIFRE

1. Conosce il concetto di unità
2. Conosce il concetto di decina
3. Conosce il concetto di centinaio
4. Riconosce in un numero la posizione delle unità
5. Riconosce in un numero la posizione delle decine
6. Riconosce in un numero la posizione delle centinaia

- G - OPERARE CON I NUMERI

1. Conosce i simboli aritmetici: addizione, sottrazione e uguale
2. Addiziona numeri naturali in colonna senza riporto in presenza di decine
3. Addiziona numeri naturali in colonna con riporto in presenza di decine
4. Addiziona numeri naturali in colonna senza riporto in presenza di centinaia
5. Addiziona numeri naturali in colonna con riporto in presenza di centinaia
6. Esegue una sottrazione in colonna con le decine
7. Esegue una sottrazione in colonna con le centinaia
8. Esegue una sottrazione in colonna con le decine in presenza del cambio
9. Esegue una sottrazione in colonna con le centinaia in presenza del cambio

- H - RISOLVERE SITUAZIONI PROBLEMATICHE

1. Risolve semplici situazioni problematiche nel contesto quotidiano
2. Risolve situazioni problematiche rappresentate, con la guida di domande

## GEOMETRIA

- A - CONOSCERE FIGURE GEOMETRICHE PIANE
  1. Copia il tondo
  2. Copia il quadrato
  3. Copia il triangolo
  4. Copia il rettangolo
  5. Disegna il tondo
  6. Disegna il quadrato
  7. Disegna il triangolo
  8. Disegna il rettangolo
  
- B - CONOSCERE ALCUNE FORME GEOMETRICHE SOLIDE
  1. Associa le principali forme geometriche solide ad oggetti reali noti

## SCIENZE

- A - OSSERVARE E CONOSCERE ALCUNI FENOMENI NATURALI
  1. Conosce le caratteristiche di elementi meteorologici: sole, pioggia, vento, neve
  2. Conosce le caratteristiche di elementi meteorologici: ghiaccio, brina, nebbia, grandine
  3. Conosce le caratteristiche di elementi meteorologici: tuono, fulmine e lampi
  4. Riconosce il simbolo iconico degli elementi meteorologici
  5. Conosce i cambiamenti di stato dell'acqua
  
- B - CONOSCERE LE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DI ALCUNI ORGANISMI ANIMALI
  1. Individua e memorizza le caratteristiche fisiche dell'animale
  2. Individua e memorizza il luogo di vita
  3. Individua e memorizza il tipo di alimentazione
  4. Comprende l'utilità che l'animale ha per l'uomo e l'ambiente
  
- C - CONOSCERE LE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DI ALCUNI ORGANISMI VEGETALI
  1. Individua e memorizza le caratteristiche fisiche del vegetale
  2. Individua e memorizza il luogo di vita
  3. Individua e memorizza come si nutre un vegetale
  4. Conosce il ciclo vitale di un organismo vegetale
  5. Comprende l'utilità che il vegetale ha per l'uomo e l'ambiente
  
- D - CONOSCERE ALCUNI MATERIALI DI USO COMUNE
  1. Conosce le caratteristiche di materiali di origine naturale
  2. Conosce le caratteristiche di materiali di origine artificiale
  
- E - INDIVIDUARE ATTRAVERSO L'OSSERVAZIONE DELL'AMBIENTE I CAMBIAMENTI STAGIONALI
  1. Individua le trasformazioni climatiche

2. Individua le trasformazioni dell'ambiente animale e vegetale
3. Individua i cambiamenti nell'abbigliamento

## **TECNOLOGIA**

- A - USARE IN MODO CORRETTO STRUMENTI DI CANCELLERIA

1. Utilizza correttamente la colla stick per incollare lungo i bordi
2. Utilizza in modo corretto la colla per incollare materiali di vario tipo
3. Utilizza in maniera adeguata le forbici per attività di semplice ritaglio
4. Utilizza le forbici per ritagliare figure seguendone bene i contorni
5. Impugna correttamente strumenti di scrittura
6. Utilizza correttamente la gomma
7. Utilizza correttamente il temperino

## **INFORMATICA**

- A - GESTIRE IN MODO CORRETTO IL PERSONAL COMPUTER

1. Accende e spegne in modo corretto il PC
2. Utilizza in modo corretto gli strumenti principali per immettere dati: tastiera, mouse
3. Inserisce un supporto removibile in modo corretto

- B - GESTIRE FILE E CARTELLE

1. Individua ed apre icone
2. Crea una cartella personale
3. Modifica il contenuto di una cartella
4. Apre e chiude un file
5. Apre e chiude una applicazione

- C - UTILIZZARE LE FUNZIONI PIU' SEMPLICI DEL SOFTWARE PAINT

1. Colora con lo strumento riempimento
2. Crea disegni con gli strumenti "matita e gomma"
3. Crea disegni con lo strumento "pennello"
4. Crea disegni con gli strumenti "forme geometriche"

- D - SCRIVERE E COMUNICARE CON UN PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA

1. Seleziona il testo
2. Conosce e utilizza i principali comandi della tastiera
3. Adopera i più semplici comandi del mouse
4. Inserisce in un testo un'immagine (da archivio o creata )

- E - UTILIZZARE PROGRAMMI DIDATTICI DA COMPUTER O SUPPORTO CD-ROM

1. Esegue giochi/esercizi di pre-logica e logica
2. Esegue giochi/esercizi di matematica
3. Esegue giochi/esercizi di lingua
4. Esegue giochi ed esercizi legati agli ambiti storico-geografico-scientifico



## ARTE ED IMMAGINE

### ABILITA' GRAFICHE

- A - DISEGNARE SEMPLICI SOGGETTI

1. Disegna con modello semplici soggetti di forma tondeggiante (palla, sole, nuvola, frutti tondi ...)
2. Disegna su richiesta semplici soggetti di forma tondeggiante (palla, sole, nuvola, frutti tondi ...)
3. Disegna con modello semplici soggetti di forma quadrata/rettangolare (scatola, televisione ...)
4. Disegna su richiesta semplici soggetti di forma quadrata/rettangolare (scatola, televisione ...)
5. Disegna con modello semplici soggetti utilizzando più forme geometriche (casa, albero, automobile, treno...)
6. Disegna su richiesta semplici soggetti utilizzando più forme geometriche (casa, albero, automobile, treno...)
7. Disegna animali con modello in vista
8. Disegna animali su richiesta

- B - DISEGNARE LA FIGURA UMANA

1. Disegna la figura umana con modello in vista
2. Disegna la figura umana su richiesta nelle parti principali (testa, tronco, arti)
3. Disegna la figura umana anche nei particolari (mani, piedi, dita; occhi, naso, bocca, orecchie, capelli)

### ABILITA' PITTORICHE

- A - ESEGUIRE CAMPITURE DI FOGLI

1. Colora completamente un foglio con pastelli di legno o cera
2. Colora completamente un foglio con pennarelli

- B - COLORARE RISPETTANDO IL MARGINE

1. Colora un semplice soggetto noto (albero, foglia, sole, fiore...) con i vari strumenti di pittura
2. Colora un soggetto noto complesso (casa, automobile, bambino, animale) con i vari strumenti di pittura
3. Colora un disegno di più elementi con attenzione ai particolari utilizzando i vari strumenti di pittura

- C - USARE IL COLORE IN MODO REALISTICO

1. Usa il colore in modo realistico per realizzare sfondi (cielo, terra, prato, mare...)
2. Usa il colore in modo realistico per colorare semplici soggetti noti (sole, albero, palla, tavolo...)
3. Usa il colore in modo realistico per colorare soggetti noti complessi (figura umana, casa, animale)

- D - IMITARE UNA TECNICA DI PITTURA

1. Colora con i pennelli utilizzando la tecnica dello striscio
2. Colora con le spugnette utilizzando la tecnica dello striscio
3. Colora con pennarelli utilizzando la tecnica dello striscio
4. Colora con i pastelli utilizzando la tecnica dello striscio
5. Colora con i pennelli utilizzando la tecnica della pressione
6. Colora con le spugnette utilizzando la tecnica della pressione
7. Colora con i pennarelli utilizzando la tecnica della pressione

8. Colora utilizzando la tecnica dello "stencil"
9. Colora utilizzando la tecnica del "frottage"

## ABILITA' MANIPOLATIVE

- A - ABILITÀ NELL'USO DELLA COLLA
  1. Ricopre completamente una superficie utilizzando la tecnica del "collage"
- B - ABILITÀ NELLA MANIPOLAZIONE DI QUANTITÀ CONTINUE (PASTA DI SALE, PLASTILINA, DIDÒ)
  1. Spiana con un rullo la plastilina ...
  2. Modella palline con la plastilina rotolandola tra la mani ed il piano del tavolo
  3. Modella palline con la plastilina rotolandola tra le due mani
  4. Realizza semplici soggetti utilizzando le formine
  5. Modella semplici soggetti noti con la plastilina spontaneamente
  6. Modella semplici soggetti noti con la plastilina su richiesta

## VISIONE DI FILMATI

### - FILMATI DIDATTICI

1. Guarda con attenzione un filmato didattico
2. Coglie l'argomento trattato dal filmato
3. Memorizza semplici informazioni relative al filmato
4. Riproduce graficamente elementi osservati nel filmato

## SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- A - CONOSCERE LO SCHEMA CORPOREO
  1. Indica su figure le specifiche parti del viso
  2. Indica su figure le specifiche parti del corpo
  3. Denomina su figure le specifiche parti del viso
  4. Denomina su figure le diverse parti del corpo
  5. Ricostruisce lo schema corporeo con la tecnica del collage di parti
  6. Inserisce parti mancanti in un'immagine dello schema corporeo
  7. Disegna la figura umana (vedi obiettivi in arte e immagine)
- B - ESEGUIRE PRASSIE COMPLESSE LEGATE ALLE AUTONOMIE PRIMARIE
  1. Allaccia felpa/pantaloni con zip
  2. Allaccia felpa/ pantaloni con bottoni
  3. Allaccia le stringhe delle scarpe
- C - AFFINARE ABILITA' DI COORDINAZIONE VISUO-MOTORIA
  1. Apre un sacchetto chiuso con nodo lento
  2. Esegue semplici nodi con un nastro
  3. Completa puzzle da oltre trenta pezzi

4. Scrive e colora imprimendo un'adeguata pressione al tratto grafico
5. Trattiene il foglio con la mano libera mentre scrive

- D - SVILUPPARE ABILITÀ DI GIOCO

1. Manipola quantità continue (pongo, didò, plastilina, impasti di farine...) realizzando semplici oggetti noti
2. Manipola materiale strutturato (blocchi logici, lego...) e non (oggetti di riciclo...) per costruire
3. Utilizza materiale strutturato e non per realizzare giochi di finzione
4. Utilizza materiali per realizzare giochi di tipo simbolico
5. Partecipa a giochi di società da tavolo (tombola, domino, gioco dell'oca, carte ...)
6. Conosce alcuni sport : regole-modalità di gioco –materiali/strumenti necessari allo svolgimento.

## **MUSICA**

- A - ASCOLTARE E DISCRIMINARE ESPRESSIONI SONORE E MUSICALI

1. Attribuisce significati a segnali sonori, a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali
2. Distingue i suoni dei più semplici strumenti musicali
3. Discrimina canzoni e/o musiche ascoltate
4. Discrimina l'intensità dei suoni
5. Discrimina la durata dei suoni
6. Percepisce ritmi semplici
7. Percepisce i ritmi più complessi
8. Si rilassa durante l'ascolto di musica adatta

- B - PRODURRE ESPRESSIONI VOCALI, SONORE, MUSICALI E MIMICHE

1. Drammatizza una canzone
2. Riproduce la melodia di un canto
3. Memorizza e canta semplici canzoni o parti di esse
4. Riproduce un ritmo complesso con parti del corpo
5. Riproduce il ritmo di una canzone con semplici strumenti musicali
6. Muove il corpo a ritmo di musica su richiesta
7. Imita movimenti di ballo proposti dall'insegnante all'ascolto di musiche adatte (avvio al ballo)

## **LINGUA 1 INGLESE**

- A - ASCOLTARE E DISCRIMINARE PAROLE ED ESPRESSIONI NELLA LINGUA INGLESE

1. Attribuisce suoni e significati a semplici parole in lingua inglese relativi ai contesti del quotidiano
2. Distingue i suoni e la pronuncia della " Parola " inglese
3. Discrimina in frasi semplici una parola nota, in lingua inglese
4. Discrimina più parole note all'interno di semplici frasi
5. Ascoltare e comprendere semplici istruzioni, canzoni, indicazioni
6. Ascoltare e comprendere semplici messaggi orali

- B - PRODURRE PAROLE E SEMPLICI ESPRESSIONI IN LINGUA INGLESE

1. Memorizza e riproduce un semplice vocabolario in lingua inglese

- 2 Riprodurre semplici parole rispettando la pronuncia
- 3 Interagire in modo semplice con i compagni e l'insegnante
- 4 Conoscere aspetti culturali del mondo anglosassone
- 5 Interagire in brevi scambi dialogici
- 6 Leggere e comprendere brevi testi
- 7 Scrivere semplici messaggi e brevi testi
- 8 Conoscere e usare alcune semplici strutture grammaticali
- 9 Rilevare diversità culturali del mondo anglosassone

## **LINGUA 2 FRANCESE**

- A - ASCOLTARE E DISCRIMINARE PAROLE ED ESPRESSIONI NELLA LINGUA FRANCESE
  - 1 Attribuisce suoni e significati a semplici parole in lingua francese relativi ai contesti del quotidiano
  - 2 Distingue i suoni e la pronuncia della " Parola " francese
  - 3 Discrimina in frasi semplici una parola nota, in lingua francese
  - 4 Discrimina più parole note all'interno di semplici frasi
  - 5 Ascoltare e comprendere semplici istruzioni, canzoni, indicazioni
  - 6 Ascoltare e comprendere semplici messaggi orali
  
- B - PRODURRE PAROLE E SEMPLICI ESPRESSIONI IN LINGUA FRANCESE
  - 7 Memorizza e riproduce un semplice vocabolario in lingua francese
  - 8 Riprodurre semplici parole rispettando la pronuncia
  - 9 Interagire in modo semplice con i compagni e l'insegnante
  - 10 Conoscere aspetti culturali francofoni
  - 11 Interagire in brevi scambi dialogici
  - 12 Leggere e comprendere brevi testi
  - 13 Scrivere semplici messaggi e brevi testi
  - 14 Conoscere e usare alcune semplici strutture grammaticali
  - 15 Rilevare diversità culturali francofone

## VERIFICA E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate in itinere mediante osservazioni sistematiche e registrazioni periodiche; quando possibile, con schede appositamente predisposte dall'insegnante in base al PEI del singolo alunno. La valutazione avverrà sulla base dei criteri inseriti nei singoli PEI in riferimento alle seguenti tabelle:

<b>CRITERI VALUTATIVI - B e C -</b>			
<b>RILIEVO</b>	<b>VOTO</b>	<b>MODALITA' DI RAGGIUNGIMENTO</b>	<b>%</b>
OBIETTIVO STABILMENTE RAGGIUNTO	10	in autonomia e con sicurezza	100%
OBIETTIVO RAGGIUNTO	9	in autonomia	90-99%
OBIETTIVO SOSTANZIALMENTE RAGGIUNTO	8	con sola supervisione	80-89%
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN BUONA PARTE	7	con limitata guida	70-79%
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN MINIMA PARTE	6	in buona parte guidato	60-69%
OBIETTIVO NON RAGGIUNTO	5	Fatica ad accettare la guida // sempre guidato	0-59%

## **RELIGIONE**

I contenuti religiosi trattati saranno svolti richiamando delle regole sociali di convivenza al fine di stimolare l'acquisizione di comportamenti che mirano alla creazione di un clima di rispetto reciproco all'interno del gruppo classe.

### **UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1**

<b>ARGOMENTI</b>	<b>REGOLE SOCIALI</b>
Il primo dono:il nome. L'importanza di avere un nome e come,quando lo riceviamo.  Il Battesimo come ingresso in una comunità di persone:la Chiesa.  La comunità CHIESA e la chiesa come edificio.	Rispetto verso gli altri  Rispetto delle regole stabilite da una comunità.  Rispetto e conoscenza delle regole comuni della Chiesa.

Le celebrazioni religiose:la Messa	Ascolto e partecipazione da attuarsi insieme agli altri.
------------------------------------	--

#### UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2

ARGOMENTI	REGOLE SOCIALI
L'Avvento come periodo di preparazione al Natale. La corona dell'Avvento.	Condivisione dei momenti di festa
La nascita di Gesù	
L'Epifania e i doni dei Magi	Imparare a ringraziare per i doni ricevuti.

#### UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3

ARGOMENTI	REGOLE SOCIALI
Il Giubileo della misericordia.	Imparare il valore del perdono
Il Buon Samaritano.	Solidarietà anche verso chi è diverso da noi.
Il Buon Pastore	
Abramo padre di tre religioni	
Le altre religioni.	

#### UNITA' DI APPRENDIMENTO N.4

ARGOMENTI	REGOLE SOCIALI
La Pasqua	Fare qualcosa per gli altri anche se costa fatica(sacrificio)
Segni e simboli della Pasqua	

#### CRITERI METODOLOGICI E MODALITA' DI VERIFICA

La metodologia adottata partirà dalla realtà degli alunni e dal loro vissuto, cercando di curare la discussione e abituando gli alunni all'ascolto di ciò che viene detto e alla significatività dei discorsi. Inoltre saranno rispettate e valorizzate le diverse potenzialità, tenendo conto dei ritmi e dei tempi personali di ciascun alunno.

Per la valutazione saranno adottate le seguenti strategie:

osservazione-esposizione orale e lavoro degli alunni(attività, esercitazioni)

## VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione avverrà sulla base dei criteri inseriti nei singoli PEI in riferimento alla seguente tabella:

<b>CRITERI VALUTATIVI I.R.C.</b>			
<b>RILIEVO</b>	<b>VOTO</b>	<b>MODALITA' DI RAGGIUNGIMENTO</b>	<b>%</b>
OBIETTIVO STABILMENTE RAGGIUNTO	Ottimo	in autonomia e con sicurezza	100%
OBIETTIVO RAGGIUNTO	Distinto	in autonomia	90-99%
OBIETTIVO SOSTANZIALMENTE RAGGIUNTO	Buono	con sola supervisione	80-89%
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN BUONA PARTE	Discreto	con limitata guida	70-79%
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN MINIMA PARTE	sufficiente	in buona parte guidato	60-69%
OBIETTIVO NON RAGGIUNTO	Insufficiente	Non accetta la guida // sempre guidato	0-59%