

SITUAZIONI E RISORSE

Italiano

Matematica (scienze???)

Tecnologia

Lingua inglese

Educazioni

ITALIANO

	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Ascoltare e comprendere	Routine di classe-indicazioni degli insegnanti.	Intervento di una fonte esterna.	Indicazioni del docente.	Richiesta di ripetizione, richiesta aiuto dei compagni.
Parlare esporre	Routine di classe con insegnanti e compagni.	Con interlocutore non noto o presentazione di un proprio lavoro o una propria ipotesi.	Mappa/scaletta	Mappa creata autonomamente.
Utilizzare un lessico appropriato oralmente	Gruppo dei pari- situazione familiare o di classe	Interazione con l'autorità (sindaco, ds...) oppure contesto in cui sia richiesto un lessico specifico.	Indicazioni di registro.	Conoscenza autonoma di lessico specifico.
	Tipologie di testo già affrontate	Tipologie di testo sconosciute o più complesse.	Immagini- divisione in sequenze.	Sottolinea, ricava sequenze, ecc...

Leggere e comprendere				
Scrivere sotto dettatura e in modo autonomo	Testi legati ad esperienze personali, dettato di consegne o di parole già ampiamente utilizzate	Qualsiasi testo nuovo dettato o scritto autonomamente	Fa sentire le difficoltà ortografiche pronunciando la parola, scrive alla lavagna le "parole difficili".	Uso dizionario o mappe /scalette sulle tipologie testuali.
Riflettere sulla lingua	Esercizi di consolidamento	Scoperta della regola, discussioni, produzione testi rispettando la regola.	Tabella riassuntiva delle regole scoperte costruita con l'alunno.	Utilizzo dei cartelloni murali o del libro di testo.

MATEMATICA

	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Leggere, scrivere, rappresentare quantità Eseguire calcoli	Prova classica di tabelline dopo aver introdotto il concetto di moltiplicazione.	Situazioni problematiche non standardizzate in cui l'alunno dimostri di saper applicare il concetto di moltiplicazione per giungere alla soluzione.	Tavola pitagorica, linea dei numeri, materiale strutturato e non.	Utilizzo degli strumenti presenti in classe in modo spontaneo (calendario, linea dei numeri, abaco appesi alle pareti), strategie personali
Risolvere problemi	Problemi "copione", ad esempio: spesa-guadagno-ricavo, peso netto-peso lordo-tara, ...)	Qualunque produzione di ipotesi in cui dimostri di applicare conoscenze pregresse a situazioni nuove. Esempio: dopo aver affrontato i concetti di spesa-guadagno-ricavo saperli	Schema/tabella	Utilizzo degli strumenti presenti in classe in modo spontaneo, strategie personali derivate anche da esperienze extrascolastiche.

		applicare nella realizzazione di una produzione, di un mercatino, ecc...		
Rappresentare lo spazio e i suoi elementi Utilizzare il linguaggio simbolico e verbale	Collegare il nome di figure geometriche conosciute alla relativa rappresentazione. Calcolare le aree di figure geometriche applicando le formule studiate.	Nell'ambiente scolastico ed extrascolastico riconoscere figure geometriche. Applicare quanto appreso sulle aree per pavimentare una superficie.	Formulario relativo alle forme e figure geometriche. Formulario aree e/o materiale preparato dall'insegnante o strutturato (es: figure geometriche note "piastrelle")	Capacità di stabilire relazioni tra ciò che ha acquisito e materiale, informazioni disponibili in aula.
Elaborare statistiche ed effettuare previsioni	Dopo aver costruito per più mesi l'istogramma del tempo chiedere agli alunni di eseguirne uno in autonomia.	Fornire un istogramma preparato dall'insegnante con altri dati da cui ricavare informazioni.	Foglio quadrettato già impostato dall'insegnante.	Capacità di leggere ciò che è rappresentato graficamente per tradurlo in dati numerici (scala di valore, campo di indagine, ...).
Operare con grandezze e misure	Prova classica di equivalenze.	Prova in cui due bambini esprimono il risultato di un'equivalenza usando marche diverse, pur essendo corrette entrambe le risposte viene chiesto all'alunno di individuare quella corretta motivando la risposta.	Abaco delle misure.	Utilizzo degli strumenti presenti in classe in modo spontaneo e di strategie originali.

TECNOLOGIA

– Per quanto riguarda tecnologia non abbiamo esplicitato situazioni NOTE/ NON NOTE in quanto vi sono presenti realtà diverse e molteplici modi di affrontare la disciplina, pur facendo riferimento allo stesso curriculum

LINGUA INGLESE

	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Ascoltare e comprendere	Ascolti di routine (es tratti dal libro di testo o inerenti al percorso progettato) con una tematica specifica e un contesto comunicativo che si ripete; può esserci riferimento a immagini e/o testo scritto per facilitare la comprensione	Ascolti non di routine, che presentano tematiche note in un contesto comunicativo non conosciuto; può non esserci riferimento a immagini e/o testo scritto	Ascolti riferiti al libro di testo o inerenti al percorso progettato; lessico e strutture linguistiche noti; contesto comunicativo conosciuto	Lessico appreso anche in situazioni precedenti; strutture e funzioni apprese in altri situazioni comunicative (acquisiti in precedenza) Apprendimenti precedenti e informali
Parlare esporre	Dialoghi strutturati con tematica specifica e contesto comunicativo che si ripete (es role play)	Dialoghi in cui utilizza lessico, strutture e funzioni con complessità crescente	Dialoghi riferiti al libro di testo o inerenti al percorso progettato; lessico e strutture linguistiche noti; contesto comunicativo conosciuto	Lessico appreso anche in situazioni precedenti; strutture e funzioni apprese in altri situazioni comunicative (acquisiti in precedenza) Apprendimenti precedenti e informali
Utilizzare un lessico appropriato oralmente	Ascolti e dialoghi di routine (es tratti dal libro di testo o inerenti al percorso progettato) con una tematica specifica e un contesto comunicativo che si ripete; può esserci riferimento a immagini e/o testo scritto per facilitare la comprensione	Ascolti e dialoghi non di routine, che presentano tematiche note in un contesto comunicativo non conosciuto; può non esserci riferimento a immagini e/o testo scritto	Ascolti e dialoghi limitati ad una tematica specifica e determinata	Ascolti e dialoghi che prevedono l'utilizzo di lessico anche appreso in precedenza e relativo a tematiche diverse Apprendimenti precedenti e informali

Leggere e comprendere	Testi di routine (es tratti dal libro di testo o inerenti al percorso progettato) con una tematica specifica e un contesto comunicativo che si ripete; può esserci riferimento a immagini e/o testo scritto per facilitare la comprensione	Testi non di routine, che presentano tematiche note in un contesto comunicativo non conosciuto; può non esserci riferimento a immagini e/o testo scritto	Lecture riferite al libro di testo o inerenti al percorso progettato	Lecture proposte dal docente che comprendono lessico più vario, strutture e funzioni più ampie Apprendimenti precedenti e informali
Scrivere sotto dettatura e in modo autonomo	Testi di routine (es tratti dal libro di testo o inerenti al percorso progettato) con una tematica specifica e un contesto comunicativo che si ripete; può esserci riferimento a immagini e/o testo scritto per facilitare la comprensione	Testi non di routine, che presentano tematiche note in un contesto comunicativo non conosciuto; può non esserci riferimento a immagini e/o testo scritto	Testi riferiti al libro di testo o inerenti al percorso progettato che presentano indicazioni semplici e strutturate (es completamenti di dialoghi/testi, domande e risposte)	Testi proposti dal docente che comprendono lessico più vario, strutture e funzioni più ampie Apprendimenti precedenti e informali
Riflettere sulla lingua	Elementi linguistici affrontati nelle situazioni di ascolto, dialogo, lettura e comprensione	Elementi linguistici non direttamente riferiti a situazioni affrontate in precedenza	Schemi, regole, modelli, esercitazioni che emergono dalle situazioni trattate in classe	Apprendimenti precedenti e osservazioni personali

EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE

	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Lettura di immagini	Legge le immagini note e individua <u>con sicurezza</u> gli elementi. Stabilisce autonomamente relazioni tra elementi e il loro ruolo nel messaggio visivo.	Legge le immagini non note e individua <u>con sicurezza</u> gli elementi Stabilisce <u>autonomamente</u> relazioni tra elementi e il loro ruolo nel messaggio visivo.	Legge le immagini fornite dal docente e individua <u>con sicurezza</u> gli elementi Stabilisce relazioni tra elementi e il loro ruolo nel messaggio visivo attraverso le informazioni fornite dal docente	Legge le immagini e individua gli elementi attraverso le proprie conoscenze Stabilisce <u>autonomamente</u> relazioni tra elementi e il loro ruolo nel messaggio visivo.
Produrre messaggi iconici	Produce messaggi visivi noti (oppure di contenuto noto) <u>in autonomia</u> curando la tecnica conosciuta e raggiungendo lo scopo comunicativo già esplorato in precedenza	Produce messaggi visivi <u>attraverso tecniche nuove, non sperimentate in precedenza</u> e raggiungendo lo scopo comunicativo	Produce messaggi visivi <u>seguendo indicazioni fornite dal docente</u> curando la tecnica e raggiungendo lo scopo comunicativo	Produce messaggi visivi <u>in autonomia</u> curando la tecnica e raggiungendo lo scopo comunicativo
Riflettere sul codice visivo	Riflette sui messaggi visivi conosciuti e sulle strategie note utilizzate per comporli	Riflette <u>autonomamente</u> sui messaggi visivi nuovi e sulle strategie non consuete utilizzate per comporli	Riflette sui messaggi visivi forniti dal docente e sulle strategie utilizzate in situazioni precedenti per comporli	Riflette <u>autonomamente</u> sui messaggi visivi e sulle strategie utilizzate per comporli. Apportando le proprie osservazioni personali.

EDUCAZIONE MUSICALE

ED AL SUONO	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Ascoltare e comprendere messaggi musicali / sonori	Esperienze relative a vita quotidiana, esperienze vissute e realtà sonore conosciute	Situazioni strutturate (sonorità meno consuete, o non conosciute)	Ascolti guidati Generi musicali (esempio musica classica)	Ciò di cui ha esperienze nel proprio ambiente familiare e scolastico Generi musicali
Produrre messaggi musicali /sonori	Sperimentare le sonorità degli oggetti	Uso di semplici strumenti musicali	Strumenti e oggetti strutturati	Oggetti di uso comune La propria voce e il proprio corpo

EDUCAZIONE MOTORIA

	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Produrre movimenti in relazione a uno scopo, mettendo in relazione se stessi con gli oggetti	Compie dei movimenti sciolti e coordinati (es: camminare, correre, saltare, saltellare, strisciare...) seguendo le indicazioni date dall'insegnante (rispetto degli indicatori spaziali)	Compie degli esercizi con attrezzi messi a disposizione dall'insegnante(come la palla, la corda, le aste, i birilli, i cerchi...) associandoli a movimenti organizzati liberamente (es: il palleggio, il passaggio di palla, il canestro, l'ostacolo, il salto...)	Compie esercizi e movimenti al ritmo di alcuni strumenti (es: un tamburello, una musica, un rumore prodotto da un oggetto, o dal battito delle mani, un suono registrato...) utilizzati dall'insegnante	Durante un'attività proposta dall'insegnante (es:un percorso con ostacoli, una drammatizzazione...) trova strategie funzionali allo scopo (nell'organizzare lo spazio con gli attrezzi che ha a disposizione e nell'indicare la modalità di esecuzione)
Partecipare a giochi di squadra	Partecipa a giochi individuali e di gruppo di cui conosce le dinamiche (es: fazzoletto, scatoline, il semaforo, il tunnel...)	Partecipa alla realizzazione di un gioco, proponendo come utilizzare attrezzi o strumenti che ha a disposizione(es: una palla, un canestro...) o indicandone dei nuovi (spirito d'iniziativa)	Partecipa a giochi individuali e di gruppo in cui le indicazioni sono fornite dall'insegnante (es giochi che si collegano a uno sport (pallavolo, basket...)	Partecipa a giochi di gruppo, apportando un contributo significativo (es: fornendo indicazioni su come stabilire le regole e lo spazio in cui giocare)

EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE

	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Lettura di immagini	Legge le immagini note e individua <u>con sicurezza</u> gli elementi. Stabilisce autonomamente relazioni tra elementi e il loro ruolo nel messaggio visivo.	Legge le immagini non note e individua <u>con sicurezza</u> gli elementi Stabilisce <u>autonomamente</u> relazioni tra elementi e il loro ruolo nel messaggio visivo.	Legge le immagini fornite dal docente e individua <u>con sicurezza</u> gli elementi Stabilisce relazioni tra elementi e il loro ruolo nel messaggio visivo attraverso le informazioni fornite dal docente	Legge le immagini e individua gli elementi attraverso le proprie conoscenze Stabilisce <u>autonomamente</u> relazioni tra elementi e il loro ruolo nel messaggio visivo.
Produrre messaggi iconici	Produce messaggi visivi noti (oppure di contenuto noto) <u>in autonomia</u> curando la tecnica conosciuta e raggiungendo lo scopo comunicativo già esplorato in precedenza	Produce messaggi visivi <u>attraverso tecniche nuove, non sperimentate in precedenza</u> e raggiungendo lo scopo comunicativo	Produce messaggi visivi <u>seguendo indicazioni fornite dal docente</u> curando la tecnica e raggiungendo lo scopo comunicativo	Produce messaggi visivi <u>in autonomia</u> curando la tecnica e raggiungendo lo scopo comunicativo
Riflettere sul codice visivo	Riflette sui messaggi visivi conosciuti e sulle strategie note utilizzate per comporli	Riflette <u>autonomamente</u> sui messaggi visivi nuovi e sulle strategie non consuete utilizzate per comporli	Riflette sui messaggi visivi forniti dal docente e sulle strategie utilizzate in situazioni precedenti per comporli	Riflette <u>autonomamente</u> sui messaggi visivi e sulle strategie utilizzate per comporli. Apportando le proprie osservazioni personali.

EDUCAZIONE MUSICALE

ED AL SUONO	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Ascoltare e comprendere messaggi musicali / sonori	Esperienze relative a vita quotidiana, esperienze vissute e realtà sonore conosciute	Situazioni strutturate (sonorità meno consuete, o non conosciute)	Ascolti guidati Generi musicali (esempio musica classica)	Ciò di cui ha esperienze nel proprio ambiente familiare e scolastico Generi musicali
Produrre messaggi musicali /sonori	Sperimentare le sonorità degli oggetti	Uso di semplici strumenti musicali	Strumenti e oggetti strutturati	Oggetti di uso comune La propria voce e il proprio corpo

EDUCAZIONE MOTORIA

	Situazioni note	Situazioni non note	Risorse fornite dal docente	Risorse reperite dall'alunno
Produrre movimenti in relazione a uno scopo, mettendo in relazione se stessi con gli oggetti	Compie dei movimenti sciolti e coordinati (es: camminare, correre, saltare, saltellare, strisciare...) seguendo le indicazioni date dall'insegnante (rispetto degli indicatori spaziali)	Compie degli esercizi con attrezzi messi a disposizione dall'insegnante (come la palla, la corda, le aste, i birilli, i cerchi...) associandoli a movimenti organizzati liberamente (es: il palleggio, il passaggio di palla, il canestro, l'ostacolo, il salto...)	Compie esercizi e movimenti al ritmo di alcuni strumenti (es: un tamburello, una musica, un rumore prodotto da un oggetto, o dal battito delle mani, un suono registrato...) utilizzati dall'insegnante	Durante un'attività proposta dall'insegnante (es: un percorso con ostacoli, una drammatizzazione...) trova strategie funzionali allo scopo (nell'organizzare lo spazio con gli attrezzi che ha a disposizione e nell'indicare la modalità di esecuzione)
Partecipare a giochi di squadra	Partecipa a giochi individuali e di gruppo di cui conosce le dinamiche (es: fazzoletto, scatoline, il semaforo, il tunnel...)	Partecipa alla realizzazione di un gioco, proponendo come utilizzare attrezzi o strumenti che ha a disposizione (es: una palla, un canestro...) o indicandone dei nuovi (spirito d'iniziativa)	Partecipa a giochi individuali e di gruppo in cui le indicazioni sono fornite dall'insegnante (es giochi che si collegano a uno sport (pallavolo, basket...)	Partecipa a giochi di gruppo, apportando un contributo significativo (es: fornendo indicazioni su come stabilire le regole e lo spazio in cui giocare)

