

ANNO SCOLASTICO 2017-2018						
UDA N. 1 - CONOSCERE E PARLARE DI SE E DEL MONDO CHE CI CIRCONDA						
PERIODO: OTTOBRE-DICEMBRE						
CLASSE PRIMA						
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE, MUSICA E MOTORIA						
ARTE	COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	PRESTAZIONI	ATTIVITA'	INDICATORI DI PRESTAZIONE
	- Rielabora in modo espressivo le immagini	- I colori primari e secondari	- Utilizzare il colore per differenziare e riconoscere e gli oggetti. - Usare creativamente il colore	- Esprime e comunica - Elabora tinte con fantasia - Impara a controllare la mano durante la rappresentazione grafica - Usa creativamente i colori - Realizza semplici prodotti espressivi a tema - Osserva le cose mostrate per l'attività richiesta - Usa le forme in modo creativo - Usa pastelli, acquerelli e tempere - Usa materiali diversi	- Manipolazione e costruzione di figure e forme natalizie - Realizzazione di un biglietto natalizio - Riconoscimento e mescolanza di colori primari e secondari - Colorare disegni prodotti anche autonomamente seguendo indicazioni verbali o scritte	Si orienta nel foglio - Riconosce e utilizza gli elementi del testo visivo - Conosce i colori, primari, secondari, caldi, freddi e le loro potenzialità espressive - Usa correttamente varie tecniche - Usa forme e colori in chiave espressiva - Produce testi iconici - Realizza oggetti con materiali diversi

MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno ascolta (percepisce, comprende e decodifica) 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie 	<ul style="list-style-type: none"> - Attribuire significati a segnali sonori e musicali, a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende l'origine del rumore - Memorizza filastrocche - Riconosce e classifica suoni di oggetti sonori - Usa la voce in modo espressivo - Usa e controlla il tono della voce 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto ed esecuzione di brani musicali natalizi anche accompagnati da movimenti del corpo - Giochi e filastrocche mimate 	
MOTORIA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle 	<ul style="list-style-type: none"> ‘- Giochi tradizionali ‘- Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo 	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole - Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità ed adottando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa le parti del corpo e le denomina - Si muove nello spazio sperimentando gli schemi di base - Mostra una pluralità di esperienze motorie e di gioco sia individuali che collettive - Comprende e rispetta relazioni spazio temporali durante il gioco - Usa lo spazio attraverso il movimento - Usa gli attrezzi in modo corretto 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di squadra e relative regole - Esercitazioni sulle varie posizioni nello spazio, flessioni, estensioni, corse, salti, rotolamenti, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce, denomina, rappresenta le parti del corpo - utilizza, coordina e sa variare gli schemi motori in funzione di spazio, tempo, equilibrio - Rispetta le regole per lavorare in sicurezza - Partecipa al gioco di gruppo - Accetta i ruoli assegnati nel gioco e collabora per raggiungere uno scopo comune

METODI DI RILEVAZIONE

- Osservazione dei comportamenti
- Valutazione della prestazione connessa al compito
- Prove oggettive iniziali, in itinere e finali
- Prove pratiche
- Giochi e schede strutturate
- Percezione visiva
- Motricità

SCALA DI VALUTAZIONE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Se opportunamente guidato svolge compiti semplici in situazioni note. Partecipa con interesse discontinuo alle attività proposte.	Possiede parzialmente le competenze indicate. Svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	Possiede la maggior parte delle competenze indicate. Porta a termine con sicurezza e autonomia le attività proposte, mostrando di saper utilizzare le abilità acquisite.	Possiede tutte le competenze indicate. Utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi in situazioni nuove.

ANNO SCOLASTICO 2017-2018						
UDA N. 2 – RELAZIONARSI ALL'ALTRO						
PERIODO: GENNAIO-MARZO						
CLASSE PRIMA						
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE, MUSICA E MOTORIA						
ARTE	COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	PRESTAZIONI	ATTIVITA'	INDICATORI DI PRESTAZIONE
	- Osserva, esplora e descrive la realtà visiva	- Potenzialità espressiva dei materiali bidimensionali e tridimensionali	- Usare creativamente il colore e i materiali impiegati nella realizzazione di vari manufatti	<ul style="list-style-type: none"> - Esprime e comunica - Elabora tinte con fantasia - Impara a controllare la mano durante la rappresentazione grafica - Usa creativamente i colori - Realizza semplici prodotti espressivi a tema - Osserva le cose mostrate per l'attività richiesta - Usa le forme in modo creativo - Usa pastelli, acquerelli e tempere - Usa materiali diversi 	<ul style="list-style-type: none"> - Le attività verranno proposte in forma di attività laboratoriale, di partecipazione ad un'idea collettiva da realizzare assieme, dove ognuno è se stesso ma anche membro di un gruppo. Le attività mireranno allo sviluppo dell'area creativa della sfera individuale, dell'espressione del potenziale creativo tramite la conoscenza dei vari modi di plasmare i materiali o di rappresentare la realtà o il proprio mondo interiore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta nel foglio - Riconosce e utilizza gli elementi del testo visivo - Conosce i colori, primari, secondari, caldi, freddi e le loro potenzialità espressive - Usa correttamente varie tecniche - Usa forme e colori in chiave espressiva - Produce testi iconici - Realizza oggetti con materiali diversi

MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno comunica (riproduce, produce, canta) - L'alunno ascolta (percepisce, comprende, decodifica) 	<ul style="list-style-type: none"> - Filastrocche, proverbi, favole..... - Sperimenta e riconosce la possibilità espressiva della propria voce 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la voce, il proprio corpo e oggetti vari per esprimere stati d'animo - Eseguire giochi vocali individuali e di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende l'origine del rumore - Memorizza filastrocche - Riconosce e classifica suoni di oggetti sonori - Usa la voce in modo espressivo - Usa e controlla il tono della voce 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di produzione e percezione sonora - Sperimentazione e scoperta del movimento come origine dell'evento acustico - Improvvisazioni libere e guidate finalizzate alla scoperta e a un primo approccio alle caratteristiche del suono, mediati da una pluralità di linguaggi espressivi 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il corpo e la voce per riprodurre suoni, rumori e melodie - Canta in gruppo - Riproduce un ritmo con le mani o con strumenti - Produce suoni e sequenze di suoni con strumenti convenzionali e non - Ascolta un brano musicale, ne rileva la funzione, le ripetizioni, le variazioni, gli strumenti - Riconosce le principali caratteristiche dei suoni
--------	---	--	---	--	--	---

MOTORIA	- L'alunno acquisisce consapevolezza di se attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti	- I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale	- Comprendere il linguaggio dei gesti - Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali	- Usa le parti del corpo e le denomina - Si muove nello spazio sperimentando gli schemi di base - Mostra una pluralità di esperienze motorie e di gioco sia individuali che collettive - Comprende e rispetta relazioni spazio temporali durante il gioco - Usa lo spazio attraverso il movimento - Usa gli attrezzi in modo corretto	- Giochi semistruutturati per piccoli gruppi in cerchio o a spirale in cui sperimentare gli schemi motori di base - Invitare i bambini a presentarsi e a lanciare la palla al compagno/a - Suggestire gesti e posture a ciò che ci piace di più - Chiedere ai bambini di unirsi in base ad alcune caratteristiche: colore dei capelli, degli indumenti, etc. - Giochi con la palla per migliorare la coordinazione motoria	- Conosce, denomina, rappresenta le parti del corpo - utilizza, coordina e sa variare gli schemi motori in funzione di spazio, tempo, equilibrio - Rispetta le regole per lavorare in sicurezza - Partecipa al gioco di gruppo - Accetta i ruoli assegnati nel gioco e collabora per raggiungere uno scopo comune
	METODI DI RILEVAZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione dei comportamenti - Valutazione della prestazione connessa al compito - Prove oggettive iniziali, in itinere e finali - Prove pratiche - Giochi e schede strutturate - Percezione visiva - Motricità 					

SCALA DI VALUTAZIONE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Se opportunamente guidato svolge compiti semplici in situazioni note. Partecipa con interesse discontinuo alle attività proposte.	Possiede parzialmente le competenze indicate. Svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	Possiede la maggior parte delle competenze indicate. Porta a termine con sicurezza e autonomia le attività proposte, mostrando di saper utilizzare le abilità acquisite.	Possiede tutte le competenze indicate. Utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi in situazioni nuove.

ANNO SCOLASTICO 2017-2018						
UDA N. 3 – RISPETTARE LE REGOLE DELLA CONVIVENZA CIVILE						
PERIODO: APRILE-GIUGNO						
CLASSE PRIMA						
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE, MUSICA E MOTORIA						
ARTE	COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	PRESTAZIONI	ATTIVITA'	INDICATORI DI PRESTAZIONE
	- L'alunno osserva, esplora e descrive la realtà visiva	- Le relazioni spaziali - Scala cromatica, coppie di colori complementari - Spazio ed orientamento nello spazio	- Collocare gli oggetti nello spazio individuando i campi e i piani - utilizzare tecniche grafiche e pittoriche - Manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi	- Esprime e comunica - Elabora tinte con fantasia - Impara a controllare la mano durante la rappresentazione grafica - Usa creativamente i colori - Realizza semplici prodotti espressivi a tema - Osserva le cose mostrate per l'attività richiesta - Usa le forme in modo creativo - Usa pastelli, acquerelli e tempere - Usa materiali diversi	- Esecuzione di lavoretti per la festa della mamma - Tecnica di colore: puntinare, tratteggiare, sfumare, etc. - Produzione di segnali stradali - Colorare immagini predeterminate senza uscire dai bordi	- Si orienta nel foglio - Riconosce e utilizza gli elementi del testo visivo - Conosce i colori, primari, secondari, caldi, freddi e le loro potenzialità espressive - Usa correttamente varie tecniche - Usa forme e colori in chiave espressiva - Produce testi iconici - Realizza oggetti con materiali diversi

MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno ascolta (percepisce, comprende, decodifica) 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi vocali individuali e di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretare gli eventi sonori dal vivo o registrati 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende l'origine del rumore - Memorizza filastrocche - Riconosce e classifica suoni di oggetti sonori - Usa la voce in modo espressivo - Usa e controlla il tono della voce 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi cantati, canti, sonorizzazione di filastrocche, racconti e favole - Utilizzo di strumenti ideati e realizzati dagli alunni 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il corpo e la voce per riprodurre suoni, rumori e melodie - Canta in gruppo - Riproduce un ritmo con le mani o con strumenti - Produce suoni e sequenze di suoni con strumenti convenzionali e non - Ascolta un brano musicale, nel rileva la funzione, le ripetizioni, le variazioni, gli strumenti - Riconosce le principali caratteristiche dei suoni
MOTORIA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno acquisisce consapevolezza di se attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alfabeto motorio 	<ul style="list-style-type: none"> - Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa le parti del corpo e le denomina - Si muove nello spazio sperimentando gli schemi di base - Mostra una pluralità di esperienze motorie e di gioco sia individuali che collettive - Comprende e rispetta relazioni spazio temporali durante il gioco - Usa lo spazio attraverso il movimento - Usa gli attrezzi in modo corretto 	<ul style="list-style-type: none"> - Percorsi in varie direzioni e posizioni - Giochi all'aperto ma in rispetto delle zone verdi - Svolgimento di vari esercizi atti a consolidare la coordinazione oculo-manuale e segmentaria - Gareggia in giochi con regole 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce, denomina, rappresenta le parti del corpo - utilizza, coordina e sa variare gli schemi motori in funzione di spazio, tempo, equilibrio - Rispetta le regole per lavorare in sicurezza - Partecipa al gioco di gruppo - Accetta i ruoli assegnati nel gioco e collabora per raggiungere uno scopo comune

METODI DI RILEVAZIONE

- Osservazione dei comportamenti
- Valutazione della prestazione connessa al compito
- Prove oggettive iniziali, in itinere e finali
- Prove pratiche
- Giochi e schede strutturate
- Percezione visiva
- Motricità

SCALA DI VALUTAZIONE			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Se opportunamente guidato svolge compiti semplici in situazioni note. Partecipa con interesse discontinuo alle attività proposte.	Possiede parzialmente le competenze indicate. Svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	Possiede la maggior parte delle competenze indicate. Porta a termine con sicurezza e autonomia le attività proposte, mostrando di saper utilizzare le abilità acquisite.	Possiede tutte le competenze indicate. Utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi in situazioni nuove.