

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).	Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione
<p align="center">Competenze Sociali</p>	<p>Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.</p>
	<p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>
	<p>Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.</p>
<p align="center">La comunicazione nella madrelingua</p>	<p>Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p>
<p align="center">La comunicazione nelle lingue straniere</p>	<p>Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.</p>
	<p>Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>
<p align="center">La competenza matematica, scientifica e tecnologica</p>	<p>Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p>
<p align="center">competenza digitale</p>	<p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>
<p align="center">imparare ad imparare</p>	<p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.</p>
<p align="center">senso di imprenditorialità</p>	<p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>
<p align="center">consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p>
	<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>

MATEMATICA CLASSE PRIMA - SCUOLA PRIMARIA -

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (2006/962/CE)	Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico: Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
---	--

NUMERI			
Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 1° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. ➤ Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). ➤ Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valorizzare le esperienze degli alunni nel contare e nel riconoscere i simboli numerici in situazioni varie, concrete e significative. ➤ Contare (approccio ordinale e cardinale al numero): ritmi, oggetti, figure e collegare correttamente la sequenza numerica verbale con l'azione manipolativa e percettiva. ➤ Usare il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti. ➤ Conoscere e costruire i numeri fino a 20 con materiale strutturato e non. ➤ Leggere e scrivere in cifre e in lettere i numeri naturali. ➤ Confrontare e ordinare quantità e numeri usando i segni $>$, $<$, $=$. ➤ Contare in senso progressivo e regressivo, anche con l'ausilio 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi e manipolazione di materiale strutturato (regoli, multibase) e non strutturato - Costruzione delle scatole dei numeri - I numeri amici - Costruzione della linea dei numeri - Costruzione e/o utilizzo dell'abaco - Giochi di cambio: della banca o del mercato 	<p>II Quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri

<p>che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>della linea dei numeri.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere il valore posizionale delle cifre. ➤ Comporre e scomporre i numeri. ➤ Avviare al concetto di addizione e sottrazione e alla simbolizzazione dell'operazione. ➤ Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione. ➤ Eseguire semplici addizioni e sottrazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avvio di costruzione del quadrato dei cento numeri - Attività propedeutiche all'addizione e alla sottrazione sulla linea dei numeri 	
---	--	--	--

SPAZIO E FIGURE			
Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 1° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. ➤ Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. ➤ Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). ➤ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Localizzare gli oggetti nello spazio fisico, rispetto a se stessi e ad altre persone o cose usando termini adeguati (sopra-sotto, davanti-dietro, dentro-fuori, sinistra-destra). ➤ Eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dalla lettura di un disegno. ➤ Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano cartesiano. ➤ Acquisire l'idea di confine, di regione interna e di regione esterna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di materiale strutturato (blocchi logici) e non strutturato - Esperienze gioco per l'acquisizione ed il consolidamento di concetti topologici, anche con la realizzazione di semplici percorsi. - Confronto di quantità senza la misura (non considerare l'altezza) - Il corpo nello spazio, la percezione dello spazio: coordinate naturali (destra –sinistra- sopra- sotto – avanti- dietro), il punto di vista (mister O) io allo specchio - Mappe, regioni, confini - Costruzione di poligoni con il geopiano - Tavole di Escher/ Mandala 	<p style="text-align: center;">Il Quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano cartesiano

PROBLEMI			
Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 1° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. ➤ Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. ➤ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere situazioni problematiche nella realtà e in testi scritti (distinguere tra problemi matematici e non). ➤ Individuare gli elementi: dati, richiesta esplicita. ➤ Individuare le strategie di soluzione. ➤ Riconoscere e risolvere situazioni problematiche utilizzando l'addizione e la sottrazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare situazioni problematiche della vita reale - Riflessioni e conversazioni guidate per l'individuazione delle possibili soluzioni - Formalizzare il percorso di soluzione di un problema attraverso modelli grafici - Utilizzo di insiemi e diagrammi 	<p>Il Quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e risolvere situazioni problematiche utilizzando l'addizione e la sottrazione

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 1° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. ➤ Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. ➤ Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. ➤ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. ➤ Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cogliere e definire le caratteristiche di persone, animali ed oggetti. ➤ Cogliere somiglianze e differenze. ➤ Classificare e rappresentare insiemi in base ad una o più caratteristiche. ➤ Scoprire il criterio di classificazione di un insieme. ➤ Individuare relazioni tra insiemi. ➤ Usare i connettivi logici e/o, non, ecc... ➤ Rappresentare ed interpretare dati mediante grafici a colonna. ➤ Compiere confronti diretti di grandezze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione e rappresentazione di sottoinsieme-insieme unione-insieme complementare - Esperienze-gioco con materiale strutturato e non - Elaborazione di semplici indagini statistiche all'interno della classe, considerata come popolazione statistica - Conteggiare passi, quadretti, monete e oggetti di uso comune 	<p>Il Quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compiere confronti diretti di grandezze - Rappresentare ed interpretare dati mediante grafici a colonna

POTENZIAMENTO FORMATIVO :

Azioni per l'ampliamento dell'offerta formativa

- Attività ludico-logico-matematiche
- Progetto Scacchi
- Utilizzo delle biblioteche di plesso e della BSMT
- Incontri in biblioteca con autori ed illustratori
- Produzione di materiali per mostre
- Partecipazione a eventi, mostre e concorsi
- Progetti e Laboratori con esperti esterni
- Uscite e visite didattiche

Laboratori

- Costruzione di figure geometriche
- giochi logici
- tangram
- costruzione del geopiano
- costruzione di strumenti di misura

Strumenti

- Laboratori multimediali/LIM
- Palestra
- Ludoteca
- Laboratorio musicale
- Laboratorio scientifico
- Computer, TV, lettori DVD
- macchine fotografiche

Visite guidate e viaggi d'istruzione

- campi scuola
- visite a musei – mostre – teatri