

ISTITUTO OMNICOMPRESIVO STATALE – SORIANO CALABRO- SCUOLA PRIMARIA

Ordine di scuola	<i>Scuola Primaria</i>
Classe	1_a
Disciplina	Lingua inglese
NUCLEO	LISTENING AND SPEAKING
<i>Obiettivi disciplinari</i>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Comprendere parole e semplici espressioni legate al vissuto quotidiano. <input type="checkbox"/> Riconoscere e nominare oggetti. <input type="checkbox"/> Conoscere elementi culturali anglosassoni. <input type="checkbox"/> Ascoltare e comprendere parole che indicano stati d'animo. <input type="checkbox"/> Comprendere frasi augurali. <input type="checkbox"/> Comprendere le principali preposizioni di movimento per eseguire un percorso. <input type="checkbox"/> Chiedere e dare informazioni. <input type="checkbox"/> Formulare domande relative all'argomento trattato e rispondere correttamente. <input type="checkbox"/> Formulare frasi augurali.
<i>Obiettivi di Ed. Civica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Favorire la conoscenza e l'incontro con culture, tradizioni ed esperienze diverse. <input type="checkbox"/> Rispettare le regole stabilite in situazioni di lavoro e di gioco sia individuali che di gruppo.
<i>Competenze attese</i>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Comprende brevi e semplici istruzioni ed espressioni orali di uso quotidiano. <input type="checkbox"/> Interagisce nel gioco di movimento. <input type="checkbox"/> Esegue consegne e semplici compiti secondo le indicazioni date in L.S.

	<ul style="list-style-type: none"> □ Individua elementi culturali relativi alle principali festività della civiltà anglosassone.
<i>Abilità</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende parole e semplici espressioni legate al vissuto quotidiano. • Comprende il senso globale di una semplice storia ascoltata dall'insegnante o da un supporto audio. • Associa un nome ascoltato in L.S. alla relativa immagine e viceversa. • Abbina una quantità al numero corrispondente. • Mima azioni relative a preposizioni di movimento.
<i>Attività</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del lessico tramite flashcards e ascolto di storie e di canti. • Realizzazione di memory game relativi all'argomento trattato. • Realizzazione di poster riepilogativi, di biglietti augurali, di inviti. • Attività di Role playing. • Giochi di movimento finalizzati alla comprensione e alla memorizzazione del lessico presentato.
<i>Contenuti</i>	<p>Lessico e strutture relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluti e presentazioni. • Contesto scolastico. • Semplici comandi. • Colori. • Numeri. • Oggetti scolastici e arredi della classe. • Animali. • Emozioni e stati d'animo. • Festività e tradizioni.

<i>Metodologie e strumenti</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale. • Gamefication. • TPR.
<i>Tempi</i>	1° e 2° quadrimestre.
<i>Verifiche e valutazione</i>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Schede di verifica strutturate. <input type="checkbox"/> Role-playing. <input type="checkbox"/> Compiti autentici. <input type="checkbox"/> Rubriche di valutazione.

NUCLEO	READING AND WRITING
---------------	----------------------------

<p><i>Obiettivi disciplinari</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Conoscere e utilizzare il lessico relativo al vissuto quotidiano. ☐ Scrivere parole e semplici frasi legate alle attività presentate. ☐ Chiedere e dare informazioni. ☐ Formulare domande relative all'argomento trattato e rispondere correttamente per iscritto. ☐ Formulare frasi augurali. ☐ Esprimere le proprie emozioni. Rappresentare graficamente alcuni stati d'animo. ☐ Illustrare una breve storia ascoltata in L.S.
<p><i>Obiettivi di Ed. Civica</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Favorire la conoscenza e l'incontro con culture, tradizioni, ed esperienze diverse. ☐ Interagire nel gioco rispettando le regole.
<p><i>Competenze attese</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo semplice ma pertinente per rispondere a domande inerenti al proprio contesto di vita. • Utilizza parole e semplici espressioni memorizzate. • Risponde a domande ed esegue semplici comandi. • Conosce culture e tradizioni diverse. • Formula frasi di auguri.
<p><i>Abilità</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il lessico e le strutture apprese in attività dialogiche. • Interagisce con i compagni per presentarsi e giocare utilizzando semplici frasi memorizzate, adatte alla situazione. • Riferisce le proprie emozioni usando le parole apprese.

<i>Attività</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di Role-playing per esercitare il lessico e le strutture apprese. • Realizzazione di memory game relativi all'argomento trattato. • Utilizzo del materiale prodotto in un gioco linguistico. • Interazione con i compagni in una situazione di gioco. • Canti e mimi. • Illustrazione una semplice storia letta dall'insegnante o da un supporto audio.
<i>Contenuti</i>	<p>Lessico e strutture relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluti e presentazioni. • Contesto scolastico. • Semplici comandi. • Colori. • Numeri. • Oggetti scolastici e arredi della classe. • Animali. • Emozioni e stati d'animo. • Festività e tradizioni.
<i>Metodologie e strumenti</i>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Didattica laboratoriale <input type="checkbox"/> Gamefication. <input type="checkbox"/> TPR.
<i>Tempi</i>	1° e 2° quadrimestre

*Verifiche e
valutazione*

- Schede di verifica strutturate.
- Role-playing.
- Compiti autentici.
- Rubriche di valutazione.