NUCLEO TEMATICO

ASCOLTO (Comprensione orale)

- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciate chiaramente e lentamente relative a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

PARLATO (Produzione e interazione orale)

- Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.
- Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.

LETTURA (Comprensione scritta)

- Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.

SCRITTURA (Produzione scritta)

- Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.
- Elaborare semplici e brevi descrizioni relative ad oggetti, animali, persone.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti famigliari.
- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono ai bisogni immediati.
- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- Esegue consegne secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- Individua alcuni elementi culturali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	AMBIENTE D'APPRENDIMENTO	VALUTAZIONE E VERIFICA
● Conoscere, comprendere e utilizzare parole e frasi in modo pertinente, rispettando pronuncia e intonazione, per comunicare in contesti conosciuti e per stabilire rapporti interpersonali positivi. ● Conoscere, comprendere ed eseguire semplici istruzioni per portare a termine attività. ● Conoscere, comprendere e utilizzare il lessico e le forme linguistiche relativi ai vari argomenti presentati. ● Riconoscere, leggere e scrivere termini relativi ad ambienti ed eventi temporali appartenenti alla vita quotidiana. ● Conoscere elementi culturali attraverso aspetti della vita sociale e personale del bambino.	**FORME LINGUISTICHE E LESSICO** - I numeri entro il cento. - I colori. - Gli oggetti di uso scolastico. - Gli animali domestici e selvatici. - I cibi. - L'alfabeto. - I giocattoli. - Le parti del corpo. - Gli sport e gli hobbies. - Il tempo atmosferico. - L'abbigliamento. - I membri della famiglia. - Aggettivi qualificativi. **CONTENUTI CULTURALI** - Halloween. - Christmas. - Easter **FONETICA E FONOLOGIA** - Pronuncia di parole e sequenze linguistiche apprese. - Intonazione di frasi, espressioni e formule convenzionali apprese.	L'approccio metodologico avrà come caratteristica principale l'aspetto ludico – operativo. I bambini sono coinvolti nel ricercare soluzioni da sperimentare, in percorsi in cui la lingua è il mezzo per raggiungere la conoscenza. Gli alunni utilizzano principalmente le abilità imitativo/riproduttive. Le situazioni di gioco (drammatizzazioni, giochi di ruolo …) e l'uso di materiali adeguati (flashcards, cd-rom, dvd, giochi interattivi su siti Internet) costituiscono valide occasioni per praticare la lingua e le prime forme di dialogo. Filastrocche e canzoni servono per la memorizzazione di lessico e strutture. Le attività di scrittura sono adeguatamente graduate e finalizzate ad uno scopo. Si suggerisce inoltre, se possibile, un frequente impiego della LIM: di fronte ad una lingua con sonorità differenti dalla	Le verifiche e la conseguente valutazione avverranno con modalità diverse ma sempre in coerenza con gli obiettivi formativi programmati. ● Prove di conversazione. ● Prove di ascolto e comprensione. ● Risposte vero/falso. ● Risposte scelta multipla. ● Associazione di parole, immagini, colori successivamente all'ascolto. ● Esercizi di completamento con parole date. ● Lettura e comprensione di semplici frasi con lessico noto. ● Traduzione di termini noti.

		madrelingua, l'aggancio visivo diventa fondamentale per veicolare l'apprendimento. L'utilizzo delle tecnologie e di materiali interattivi, inoltre, ha una funzione stimolante e motivante. È da implementare in classe l'uso di video in lingua, di programmi e software didattici.	