



Programmazione didattico-educativa di istituto
SCUOLA PRIMARIA

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica MOTORIA		
INDICATORE: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
classe 1[^] Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e i loro movimenti le modalità di percezione sensoriale il movimento del corpo in relazione allo spazio e al tempo 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> percepire e rappresentare il proprio corpo nominandone le singole parti su di sé e sugli altri riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali controllare la respirazione muovere correttamente le varie parti del corpo anche in semplici combinazioni controllare e adattare i movimenti del corpo con semplici situazioni di equilibrio statico e dinamico riconoscere e rinforzare la propria lateralità collocare correttamente un oggetto rispetto al proprio corpo

<p>classe 2[^] Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il corpo e le funzioni senso - percettive • gli schemi motori più comuni e loro possibili combinazioni • il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo 	<ul style="list-style-type: none"> • muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo • controllare la gestualità fino - motoria con piccoli attrezzi • variare gli schemi motori in funzione di parametri di: spazio, tempo ed equilibrio • affinare la coordinazione oculo - manuale e oculo - podalica • orientarsi in un ambiente come la palestra o il cortile
<p>classe 3[^] Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali in relazione alle variabili spazio temporali contingenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il corpo e le funzioni senso - percettive • gli schemi motori più comuni e le loro possibili combinazioni • il movimento del corpo e la sua relazione con spazio, tempo e respirazione 	<ul style="list-style-type: none"> • esprimersi e comunicare con il corpo combinando schemi motori in forma originale • coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro • partecipare attivamente alle varie forme di gioco collaborando con gli altri • elaborare ed eseguire sequenze di movimenti individuali e collettive
<p>classe 4[^] Padroneggia gli schemi motori e posturali nello spazio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il corpo e la sua relazione con lo spazio • combinazioni semplici e complesse di gesti in sequenze ritmiche • gli schemi motori di base e combinati • gli schemi motori di base con l'uso di attrezzi specifici • il ritmo cardiaco, le fasi di inspirazione/espirazione • gli esercizi necessari per ripristinare la normale funzionalità respiratoria • i giochi motori che implicano motricità fine, l'equilibrio e la coordinazione motoria 	<ul style="list-style-type: none"> • coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva e simultanea • controllare il ritmo respiratorio • riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, organizzando il proprio movimento nello spazio

classe 5^

Padroneggia gli schemi motori e posturali nello spazio.

- il corpo e la sua relazione con lo spazio
- combinazioni semplici e complesse di gesti in sequenze ritmiche
- gli schemi motori di base e combinati
- gli schemi motori di base con l'uso di attrezzi specifici
- il ritmo cardiaco, le fasi di inspirazione/espiazione
- i giochi motori che implicano la motricità fine, l'equilibrio, la coordinazione motoria e i movimenti liberi e organizzati

- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea
- controllare il ritmo respiratorio
- organizzare il proprio movimento nello spazio

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica		
MOTORIA		
INDICATORE: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO - ESPRESSIVA		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>classe 1[^] Utilizza il linguaggio motorio per interagire, comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso giochi di movimento.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i codici espressivi non verbali del corpo e del movimento nei contesti relazionali • il gioco come espressione di sé • modalità espressive e corporee, in forma originale e creativa, anche attraverso drammatizzazioni e danze 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere giochi anche con semplici regole • associare movimenti a percezioni ed emozioni vissute
<p>classe 2[^] Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva: gesti, mimica, voce, postura 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in modo personale il corpo e il movimento • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento
<p>classe 3[^] Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico musicali e coreutiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva: gesti, mimica, voce, postura 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimere emozioni e sentimenti • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento

<p>classe 4^ Esprime i propri stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo e motorio.</p>	<ul style="list-style-type: none">• semplici sequenze di movimenti coreografici• il mimo, le drammatizzazioni con il corpo e parti di esso	<ul style="list-style-type: none">• utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee• elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie• inventare e organizzare esercizi e/o giochi
<p>classe 5^ Esprime i propri stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo e motorio.</p>	<ul style="list-style-type: none">• sequenze di movimenti• il mimo, le drammatizzazioni con il corpo e parti di esso	<ul style="list-style-type: none">• utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee• elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie• inventare e organizzare esercizi e/o giochi

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica		
MOTORIA		
INDICATORE: IL GIOCO LO SPORT E IL FAIR PLAY		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>classe 1[^] Prova piacere nel movimento e sperimenta modalità esecutive in diverse proposte di gioco- sport.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> le regole di semplici giochi 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> partecipare al gioco collettivo nel rispetto delle regole
<p>classe 2[^] Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport e comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza del loro rispetto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> giochi di avviamento alla pratica sportiva le regole dei giochi (individuali, a squadre e collettivi) 	<ul style="list-style-type: none"> applicare correttamente modalità esecutive di giochi individuali e di squadra eseguire percorsi su distanze e direzioni varie partecipare a giochi di gruppo
<p>classe 3[^] Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> giochi di avviamento alla pratica sportiva le regole dei giochi (individuali, a squadre e collettivi) le forme del gioco: giochi di imitazione, di immaginazione e della tradizione popolare 	<ul style="list-style-type: none"> applicare correttamente modalità esecutive di giochi individuali e di squadra eseguire percorsi su distanze e direzioni varie partecipare a giochi di gruppo con assunzione di ruolo, spazi definiti e semplici regole

<p>classe 4[^] Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport e comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • giochi sportivi cooperativi, di ruolo, di orientamento • giochi individuali e di gruppo con e senza attrezzi • giochi di percezione corporea • la collaborazione e l'interdipendenza nel gioco • schemi motori combinati e gesti tecnici • ruoli, regole, tecniche e modalità esecutive dei giochi • lo spirito di gruppo-squadra: accettazione delle condizioni del gioco e dei risultati 	<ul style="list-style-type: none"> • applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco -sport • prendere parte attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara collaborando con gli altri • rispettare le regole nella competizione sportiva
<p>classe 5[^] Matura competenze di gioco-sport rispettandone le regole e agisce in sicurezza per sé e per gli altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • giochi sportivi cooperativi, di ruolo, di orientamento • giochi individuali e di gruppo con e senza attrezzi • giochi di percezione corporea • la collaborazione e l'interdipendenza nel gioco • schemi motori combinati e gesti tecnici • ruoli, regole, tecniche e modalità esecutive dei giochi • lo spirito di gruppo-squadra: accettazione delle condizioni del gioco e dei risultati 	<ul style="list-style-type: none"> • applicare correttamente modalità esecutive in diverse proposte di gioco-sport • prendere parte attivamente alle varie forme di gioco • rispettare le regole nella competizione sportiva • accettare la sconfitta e vivere la vittoria con equilibrio

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica		
MOTORIA		
INDICATORE: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>classe 1[^] Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tali competenze nell'ambiente scolastico ed extra-scolastico.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e attivare comportamenti adeguati in ogni contesto
<p>classe 2[^] Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri e assume comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita • percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria
<p>classe 3[^] Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri e assume comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conosce e utilizza in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita • percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria

<p>classe 4[^] Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico e di sana alimentazione</p>	<ul style="list-style-type: none">• caratteristiche fisiche e motorie in relazione a specifici compiti motori• elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia	<ul style="list-style-type: none">• assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita• riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita• acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico
<p>classe 5[^] Riconosce i principi essenziali relativi al proprio benessere psico-fisico e ad un regime di sana alimentazione</p>	<ul style="list-style-type: none">• misure e funzioni del proprio corpo• elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia	<ul style="list-style-type: none">• assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita• riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita• acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica		
ARTE		
INDICATORE: ESPRIMERSI E COMUNICARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
classe 1[^] Elabora creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni, emozioni e la realtà percepita.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le principali emozioni/sensazioni, gli elementi della realtà che lo circonda i principali strumenti grafici: matita, pastelli, pennarelli 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> esprimere emozioni e sensazioni attraverso l'espressione grafica riprodurre la realtà circostante usare correttamente gli strumenti
classe 2[^] Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici e multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> strumenti e tecniche 	<ul style="list-style-type: none"> sperimentare in modo creativo
classe 3[^] È in grado di esprimersi creativamente mediante il linguaggio visivo utilizzando le tecniche figurative.	<ul style="list-style-type: none"> strumenti, materiali e tecniche diverse 	<ul style="list-style-type: none"> utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative
classe 4[^] Elabora produzioni utilizzando tecniche ed elementi stilistici scoperti.	<ul style="list-style-type: none"> strumenti, materiali e tecniche e il loro molteplice utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> rielaborare immagini in modo creativo utilizzando tecniche, materiali e strumenti proposti
classe 5[^] È in grado di esprimersi creativamente mediante il linguaggio visivo utilizzando tecniche e strumenti adeguati.	<ul style="list-style-type: none"> strumenti, materiali, tecniche e il loro molteplice utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> rielaborare in modo creativo le immagini scegliendo tra molteplici tecniche, materiali e strumenti

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica		
ARTE		
INDICATORE: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
classe 1[^] Osserva immagini e messaggi multimediali.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> immagini e oggetti presenti nell'ambiente colori 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> descrivere immagini e oggetti dell'ambiente circostante
classe 2[^] Osserva ed esplora immagini e messaggi multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> elementi visivi (linee, colori) 	<ul style="list-style-type: none"> cogliere le linee e i colori predominanti in un'immagine e nella realtà
classe 3[^] Osserva, esplora e legge immagini e messaggi multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> elementi visivi (linee, colori e forme) 	<ul style="list-style-type: none"> individuare il significato espressivo dei principali elementi visivi
classe 4[^] Osserva, esplora, legge e descrive immagini e messaggi multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> elementi visivi (linee, colori, forme e volumi) 	<ul style="list-style-type: none"> riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici
classe 5[^] Osserva, esplora, legge e descrive immagini e messaggi multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> elementi visivi (linee, colori, forme, volumi e spazio) 	<ul style="list-style-type: none"> riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici decodificare in forma elementare i diversi significati

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica
ARTE

INDICATORE: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
classe 1^ Interpreta semplici espressioni iconografiche.	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • gli elementi della realtà circostante 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere immagini reali e di fantasia • distinguere la figura dallo sfondo • individuare soggetti statici e in movimento
classe 2^ Interpreta espressioni iconografiche e ne coglie il messaggio.	<ul style="list-style-type: none"> • gli stereotipi nella produzione grafica 	<ul style="list-style-type: none"> • cogliere i particolari di un'immagine • interpretare le relazioni fra i vari elementi
classe 3^ Interpreta forme di arte e ne comprende la funzione.	<ul style="list-style-type: none"> • l'importanza delle forme d'arte come veicolo di messaggi comunicativi 	<ul style="list-style-type: none"> • individuare la funzione comunicativa di linee, forme e colori
classe 4^ Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	<ul style="list-style-type: none"> • la pluralità delle forme d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e apprezzare diverse forme d'arte
classe 5^ È in grado di cogliere i basilari aspetti formali di opere d'arte, culturalmente vicine e lontane, e di esprimerne pareri motivati.	<ul style="list-style-type: none"> • i basilari aspetti formali delle opere d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e apprezzare ogni forma d'arte • esprimere valutazioni personali

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica		
MUSICA		
INDICATORE: ESPRESSIONE ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO MUSICALE (FRUIZIONE)		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>classe 1[^] Sviluppa interesse per la musica esplorando e analizzando semplici eventi sonori riconoscendone alcuni elementi costitutivi.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i concetti di suono/rumore/ silenzio e fonte sonora • le diversità sonore • la corrispondenza suono/movimento e suono/segno • le modalità per l'ascolto • alcuni generi musicali • le principali famiglie di strumenti musicali (legni, pelli, metalli) • il linguaggio espressivo musicale 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale • valutare aspetti funzionali ed estetici in situazioni sonore o musicali di vario genere • ascoltare e discriminare silenzio, suoni e rumori • associare sistemi grafici intuitivi ai suoni percepiti • riconoscere intensità e durata del suono • cogliere l'atmosfera di brani musicali
<p>classe 2[^] Esplora, analizza e inizia a discriminare, negli eventi sonori, gli elementi costitutivi e funzionali basilari cominciando ad intuirne la valenza estetica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • i parametri del suono: intensità, durata, altezza • i codici musicali non convenzionali • lo strumentario didattico • il linguaggio espressivo musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • ascoltare, riconoscere e distinguere i parametri del suono • distinguere il timbro dei differenti strumenti • valutare aspetti funzionali ed estetici in situazioni sonore di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento: culture, tempi e luoghi diversi

<p>classe 3[^] Esplora, analizza e discrimina eventi sonori iniziando a riconoscere gli elementi costitutivi, quelli funzionali basilari e la valenza estetica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • i parametri del suono • le sonorità di alcuni strumenti musicali • il linguaggio espressivo musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • individuare, attraverso l'ascolto, gli elementi che producono il suono (fonti) e classificarle in base a timbro, intensità, durata e altezza • riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale • cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale traducendoli con la parola, l'azione motoria e il segno grafico
<p>classe 4[^] Esplora, analizza e discrimina eventi sonori riconoscendo gli elementi costitutivi, identificando quelli funzionali basilari e mostrando di saper apprezzare la valenza estetica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio espressivo musicale • le diversità sonore • il linguaggio di base del codice musicale • le figure di importanti compositori 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale • utilizzare scritture convenzionali e non • valutare aspetti funzionali ed estetici in situazioni sonore o musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento: culture, tempi e luoghi diversi • riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica
<p>classe 5[^] Esplora, analizza e discrimina eventi sonori riconoscendo gli elementi costitutivi e funzionali basilari, apprezzandone la valenza estetica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio specifico della musica • le figure di importanti compositori 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale • utilizzare scritture convenzionali • rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali • valutare aspetti funzionali ed estetici in situazioni sonore o musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento: culture, tempi e luoghi diversi

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale motoria, arte, musica
MUSICA

INDICATORE: ESPRESSIONE ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO MUSICALE (PRODUZIONE)

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>classe 1[^] Se guidato, utilizza la voce in modo espressivo e riproduce semplici sequenze ritmiche con l'uso di strumenti.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le regole per una buona emissione vocale • le caratteristiche della voce come strumento • brani musicali di diverso genere 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare voce, strumenti e oggetti sonori • eseguire collettivamente brani vocali • curare l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione • trovare nel canto corale il piacere di stare insieme
<p>classe 2[^] Utilizza la voce in modo espressivo e riproduce semplici sequenze ritmiche con l'uso di strumenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • le modalità del canto corale • brani musicali di diverso genere 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare voce, strumenti e oggetti sonori in modo creativo e consapevole impiegando scritture non convenzionali • eseguire collettivamente brani vocali/strumentali • curare l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione • trovare nel canto corale il piacere di stare insieme

<p>classe 3[^] Utilizza la voce e gli strumenti in modo consapevole e inizia a sviluppare le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p>	<ul style="list-style-type: none">• le regole per l'esecuzione vocale• lo strumentario didattico• brani musicali di diverso genere e provenienza	<ul style="list-style-type: none">• riprodurre e creare suoni con l'uso della voce per imitazione curando intonazione, espressività e interpretazione• usare la voce per esprimersi con il canto individuale e di gruppo• trovare nel canto corale il piacere di stare insieme• usare semplici strumenti per accompagnare ritmi• riprodurre sequenze ritmiche interpretando successioni grafiche di segni non codificati e/o convenzionali
<p>classe 4[^] Utilizza la voce e gli strumenti in modo creativo e consapevole sviluppando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p>	<ul style="list-style-type: none">• le regole per l'esecuzione vocale• canti appartenenti a differenti repertori per genere e provenienza	<ul style="list-style-type: none">• utilizzare voce, strumenti e oggetti sonori in modo creativo e consapevole anche attraverso scritture convenzionali ed ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione• eseguire collettivamente brani vocali/strumentali anche polifonici• curare l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione• riprodurre sequenze ritmiche interpretando successioni grafiche

classe 5^

Utilizza la voce, gli strumenti e le tecnologie informatiche in modo creativo e consapevole ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

- le regole di esecuzione vocale e strumentale
- canti appartenenti a differenti repertori per genere e provenienza
- applicazioni musicali digitali

- utilizzare voce, strumenti e oggetti sonori in modo creativo e consapevole ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione
- eseguire collettivamente brani vocali/strumentali anche polifonici
- curare l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione
- riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale