



**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
<p><u>classe 1^</u></p> <p>Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.</p>	<p>Conosce:</p> <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 	<p>Sa:</p> <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

		<ul style="list-style-type: none"> collocare correttamente un oggetto rispetto al proprio corpo: vicino, lontano, davanti, dietro, sopra, sotto
<p><u>classe 2^</u></p> <p>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 (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento...) la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio di tempo, equilibri (eseguire una danza, una marcia...) affinare la coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica orientarsi in un ambiente come la palestra o il cortile
<p><u>classe 3^</u></p> <p>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 loro possibili combinazioni il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo la respirazione e la corsa 	<ul style="list-style-type: none"> esprimersi e comunicare con il corpo coordinare il corpo con finalità mimiche ed espressive coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro partecipare attivamente alle varie forme di gioco collaborando con gli altri utilizzare in forma originale schemi motori e posturali elaborare ed eseguire sequenze di movimenti individuali e collettive
<p><u>classe 4^</u></p> <p>Padroneggia gli schemi motori e</p>	<ul style="list-style-type: none"> il corpo e la sua relazione con lo spazio 	<ul style="list-style-type: none"> controllare il ritmo respiratorio coordinare e utilizzare diversi schemi motori

<p>posturali nello spazio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 e inspirazione/espirazione • gli esercizi necessari per ripristinare la normale funzionalità respiratoria • i giochi motori che implicano motricità fine, l'equilibrio e la coordinazione motoria 	<p>combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri
<p><u>classe 5^</u></p> <p>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 la respirazione e la corsa • i giochi motori che implicano motricità fine, l'equilibrio e la coordinazione motoria movimenti liberi e organizzati 	<ul style="list-style-type: none"> • coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc) • riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie • organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri

FILONE 8: Consapevolezza ed espressione culturale – motoria, arte, musica
MOTORIA

INDICATORE: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>classe 1^</p> <p>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 di rilassamento e di espressione • svolgere giochi con semplici regole (spazio definito, ognuno gioca per sé contro tutti...) • associare movimenti a percezioni ed emozioni vissute
<p>classe 2^</p> <p>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 (gesti, mimica facciale, voce, postura) per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento
<p>classe 3^</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le</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 (gesti, mimica facciale, voce, postura) per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento

esperienze ritmico musicali e coreutiche.		
<p><u>classe 4^</u></p> <p>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 drammatizzazioni con il corpo e parti di esso 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive • migliorare l'espressività e la capacità di comunicazione gestuale • inventare e organizzare esercizi e/o giochi
<p><u>classe 5^</u></p> <p>Esprime i propri stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo e motorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sequenze di movimenti • il mimo • drammatizzazioni con il corpo e parti di esso 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali • elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive • migliorare l'espressività e la capacità di comunicazione gestuale • 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><u>classe 1^</u></p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta modalità esecutive di 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><u>classe 2^</u></p> <p>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, collettivi) 	<ul style="list-style-type: none"> applicare correttamente modalità esecutive di giochi individuali, di squadra e assume un atteggiamento di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo con gli altri. eseguire percorsi su distanze e direzioni varie. partecipare a giochi di gruppo con assunzione di ruolo, spazi definiti e semplici regole
<p><u>classe 3^</u></p> <p>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, collettivi) le forme del gioco (giochi di imitazione, di immaginazione, della tradizione popolare, con regole, gare) 	<ul style="list-style-type: none"> applicare correttamente modalità esecutive di giochi individuali, di squadra e assume un atteggiamento di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo con gli altri eseguire percorsi su distanze e direzioni varie

		<ul style="list-style-type: none"> partecipare a giochi di gruppo con assunzione di ruolo, spazi definiti e semplici regole
<p>classe 4[^]</p> <p>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 affinare la propria tecnica motoria per ottimizzare la propria partecipazione ad una attività ludica e/o sportiva rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità
<p>classe 5[^]</p> <p>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 di diverse proposte di gioco sport prendere parte attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri affinare la propria tecnica motoria per ottimizzare la propria partecipazione ad una attività ludica e/o sportiva rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con

equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità

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[^]</p> <p>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</p>	<p>Conosce:</p> <p>comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita</p>	<p>Sa:</p> <p>individuare e attivare comportamenti adeguati nei confronti dei vari spazi</p>
<p>classe 2[^]</p> <p>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 di attività 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • percepisce e riconosce sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria

<p>classe 3[^]</p> <p>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 di attività 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita • percepisce e riconosce sensazioni di benessere legate all' attività ludico-motoria
<p>classe 4[^]</p> <p>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[^]</p> <p>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
<p><u>classe 1^</u></p> <p>L'alunno elabora creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni, emozioni e la realtà percepita.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le principali emozioni/sensazioni gli elementi della realtà che lo circonda • conosce i principali strumenti grafici: matita, pastelli, pennarelli 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere emozioni e sensazioni attraverso l'espressione grafica • riprodurre la realtà circostante • usare correttamente gli strumenti
<p><u>classe 2^</u></p> <p>L'alunno sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici e multimediali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • strumenti e tecniche 	<ul style="list-style-type: none"> • sperimentare in modo creativo
<p><u>classe 3^</u></p> <p>L'alunno è in grado di esprimersi creativamente mediante il linguaggio visivo utilizzando le tecniche figurative.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • strumenti, materiali e tecniche diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative.
<p><u>classe 4^</u></p> <p>L'alunno elabora produzioni utilizzando tecniche ed elementi stilistici scoperti</p>	<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

<p>classe 5[^]</p> <p>L'alunno è in grado di esprimersi creativamente mediante il linguaggio visivo utilizzando tecniche e strumenti adeguati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • strumenti, materiali e 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
<p>classe 1[^]</p> <p>Osserva immagini e messaggi multimediali.</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • immagini e oggetti presenti nell'ambiente • colori 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • descrivere immagini e oggetti dell'ambiente circostante
<p>classe 2[^]</p> <p>Osserva, esplora, immagini e messaggi multimediali.</p>	<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
<p>classe 3[^]</p> <p>Osserva, esplora, legge immagini e messaggi multimediali.</p>	<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

<p>classe 4[^]</p> <p>Osserva, esplora, legge e descrive immagini e messaggi multimediali.</p>	<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
<p>classe 5[^]</p> <p>Osserva, esplora, legge e descrive immagini e messaggi multimediali</p>	<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

<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<p>CONOSCERE</p>	<p>SAPER FARE</p>
<p>classe 1[^]</p> <p>Interpreta semplici espressioni iconografiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce • gli elementi della realtà circostante 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere immagini reali e di fantasia • distinguere la figura dallo sfondo • individuare soggetti statici e in movimento
<p>classe 2[^]</p> <p>Interpreta espressioni iconografiche e ne coglie il messaggio</p>	<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 relazione fra i vari elementi

<p>classe 3[^]</p> <p>Interpreta forme di arte e ne comprende la funzione</p>	<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
<p>classe 4[^]</p> <p>Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture</p>	<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
<p>classe 5[^]</p> <p>L'alunno è in grado di cogliere i basilari aspetti formali di opere d'arte, culturalmente vicine e lontane e di esprimerne pareri motivati</p>	<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><u>classe 1^</u></p> <p>Il bambino sviluppa interesse per la musica, esplorando, analizzando semplici eventi sonori e riconoscendo 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><u>classe 2^</u></p> <p>Il bambino 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 • 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 o musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi
<p><u>classe 3^</u></p> <p>Il bambino esplora, analizza, discrimina eventi sonori iniziando</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) • classificare le fonti in base a semplici

<p>a riconoscere gli elementi costitutivi, quelli funzionali basilari e la valenza estetica.</p>		<p>indicatori: timbro, intensità, durata e altezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, azione motoria e segno grafico
<p><u>classe 4^</u></p> <p>Il bambino esplora, analizza, 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 • figure di importanti compositori 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale • utilizzare scritture anche convenzionali • valutare aspetti funzionali ed estetici in situazioni sonore o musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi • riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale
<p><u>classe 5^</u></p> <p>Il bambino esplora, analizza, discrimina eventi sonori riconoscendo gli elementi costitutivi e funzionali basilari e apprezzandone la valenza estetica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio specifico della musica figure di importanti compositori 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale • utilizzare scritture anche 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 di culture, di 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[^]</p> <p>Il bambino, 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[^]</p> <p>Il bambino 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, utilizzando 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[^]</p> <p>Il bambino utilizza la voce e gli strumenti in modo consapevole e inizia a sviluppare le proprie</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, cercando di intonare semplici intervalli • usare la voce per esprimersi con il

<p>capacità di invenzione e improvvisazione</p>		<p>canto individuale e di gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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[^]</p> <p>Il bambino 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, di vario genere e provenienza 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare voce, strumenti e oggetti sonori in modo creativo e consapevole, utilizzando anche 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
<p>classe 5[^]</p> <p>Il bambino utilizza la voce, gli strumenti e le tecnologie informatiche in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • le regole di esecuzione vocale e strumentale • canti appartenenti a differenti repertori, di vario genere e provenienza • basilari elementi di informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • 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