

Programmazione didattico-educativa d'Istituto

SCUOLA DELL'INFANZIA

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria ESPRIMERSI E COMUNICARE ATTRAVERSO L'ARTE		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Il bambino esplora i materiali e gli strumenti grafici a disposizione		
3 ANNI Il bambino sperimenta diverse tecniche espressive e manipolative in modo libero	Conosce i colori primari Denomina alcune semplici tecniche espressive e manipolative Denomina alcuni materiali manipolativi e artistici	Partecipa alle attività proposte Usa in modo spontaneo materiali grafici a disposizione (tempere, pennarelli, pastelli a cera...) e strumenti quali timbri, rulli, spugne, pennelli...

www.icsbonvesin.gov.it

	<p>Conosce la figura umana globalmente</p>	<p>Scarabocchia e traccia semplici segni grafici e attribuisce loro un significato.</p> <p>Strappa e appallottola la carta, Manipola pongo, pasta di sale, argilla...</p> <p>Dipingo con le dita</p> <p>Incolla</p> <p>Travasa</p> <p>Disegna l'omino-testone</p> <p>Segue indicazioni di coloritura</p> <p>Colora rispettando i margini</p>
<p>4 ANNI</p> <p>Il bambino mostra curiosità ed interesse nei confronti dei molteplici linguaggi dell'arte provando ad esprimersi attraverso le tecniche espressive ed artistiche a disposizione</p>	<p>Conosce i colori secondari</p> <p>Conosce alcune semplici tecniche espressive e manipolative</p> <p>Conosce le caratteristiche di alcuni materiali manipolativi e artistici</p> <p>Conosce la figura umana completa</p>	<p>Partecipa con interesse alle attività proposte.</p> <p>Usa in modo intenzionale materiali grafici a disposizione (tempere, pennarelli, pastelli a cera...) e strumenti quali timbri, rulli, spugne, pennelli...</p> <p>Rispetta le consegne di lavoro date</p> <p>Impugna correttamente</p>

		<p>Traccia segni grafici più complessi e attribuisce loro un significato.</p> <p>Strappa e appallottola la carta, Manipola pongo, pasta di sale, argilla...</p> <p>Taglia e incolla</p> <p>Disegna la figura umana strutturata</p> <p>Colora in modo completo rispettando i margini</p>
<p>5 ANNI</p> <p>Il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura, le attività manipolative e la drammatizzazione utilizzando materiali, strumenti e tecniche espressive con creatività</p>	<p>Conosce i colori secondari e come si ottengono</p> <p>Conosce le tecniche espressive e manipolative</p> <p>Conosce le caratteristiche di alcuni materiali manipolativi e artistici</p> <p>Conosce la figura umana completa e suoi particolari</p>	<p>Partecipa con interesse alle attività proposte.</p> <p>Usa in modo creativo materiali grafici a disposizione (tempere, pennarelli, pastelli a cera...) e strumenti quali timbri, rulli, spugne, pennelli... per esprimersi.</p> <p>Rispetta le consegne di lavoro date</p> <p>Traccia segni grafici precisi e attribuisce loro un significato.</p> <p>Crea autonomamente oggetti e manufatti con materiale di recupero e plastico.</p> <p>Ritaglia e incolla</p>



		<p>Disegna la figura umana strutturata e particolareggiata</p> <p>Colora in modo uniforme e adeguato rispettando i margini.</p>
--	--	---

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Il bambino esplora il mondo circostante attraverso esperienze sensoriali e percettive		
3 ANNI: Il bambino esplora il mondo delle immagini	Conosce la realtà visiva.	Osserva e indica immagini e oggetti
4 ANNI: Il bambino esplora il mondo delle immagini fornendo un'interpretazione di lettura	Conosce alcuni termini per descrivere la realtà visiva.	Osserva le immagini descrivendo gli elementi più significativi. Denomina gli elementi di un'immagine Confronta due immagini
5 ANNI: Il bambino osserva, legge e descrive la realtà visiva	Conosce il lessico adeguato per descrivere la realtà visiva.	Osserva attentamente e descrive le immagini facendo ipotesi di lettura. Coglie i particolari di un'immagine. Discrimina le differenze tra due immagini

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria COMPRENDERE ED APPREZZARE LE OPERE D'ARTE		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Il bambino osserva opere di artisti		
3 ANNI Il bambino familiarizza con le opere d'arte	Conosce le differenze tra immagine di realtà e rappresentazioni.	Usa libri, stampa specialistica e ne indica le immagini più familiari e conosciute
4 ANNI Il bambino familiarizza con le opere d'arte mostrando un proprio gusto personale	Conosce le opere d'arte proposte a scuola	Distingue gli elementi più significativi ed evidenti delle opere d'arte presentate Esprime il proprio parere Distingue l'arte pittorica da quella plastica.
5 ANNI: Il bambino sviluppa l'interesse per la fruizione di opere d'arte	Conosce alcune opere d'arte e i nomi degli artisti proposti	Descrive gli elementi più significativi delle opere d'arte. Distingue alcune tecniche artistiche Esprime emotiva il proprio parere.

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria FRUIZIONE DI BRANI MUSICALI		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Il bambino mostra interesse per l'ascolto della musica.		
3 ANNI Il bambino presta attenzione ai fenomeni sonori che lo circondano	Conosce la fonte del fenomeno sonoro Conosce alcuni suoni del proprio vissuto Conosce semplici brani musicali	Riconosce i suoni prodotti dal corpo Riconosce le sonorità dell'ambiente scolastico Riconosce la voce dei compagni Ascolta brani musicali Discrimina voci maschili e femminili, voci adulte e di bambini Riconosce suoni prodotti da strumenti musicali manipolati Individua la provenienza di un suono (orientamento)
4 ANNI Il bambino coglie alcuni aspetti	Conosce semplici suoni e rumori naturali e artificiali (segnali acustici)	Riconosce alcuni suoni dell'ambiente naturale e artificiale.

dei fenomeni sonori e della musica	Conosce brani musicali Conosce il timbro di alcuni strumenti musicali	Ascolta brani musicali Riconosce il timbro di alcuni strumenti musicali.
5 ANNI Il bambino ascolta e analizza fenomeni sonori sviluppando interesse per la musica.	Conosce l'intensità (forte/piano), la provenienza (vicino/lontano), il timbro, la durata (lungo/breve), l'altezza (acuto/grave) dei suoni Conosce vari brani musicali Conosce le differenze timbriche tra vari strumenti	Riconosce i parametri del suono (altezza, timbro, volume) Presta attenzione al fenomeno sonoro cogliendone gli aspetti emozionali. Discrimina i vari strumenti musicali. Utilizza in maniera guidata semplici strumenti musicali

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria ESPRESSIONE ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO MUSICALE		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Il bambino sviluppa e affina la sensibilità uditiva		
3 ANNI Il bambino mostra interesse per le prime esperienze vocali e gli oggetti sonori	Conosce le differenze di sonorità prodotte con il corpo e con gli oggetti	Utilizza il corpo e gli oggetti per produrre suoni differenti Usa la propria voce per emettere suoni Partecipa a giochi vocali e musicali
4 ANNI Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di produzione musicale e utilizzando voce, corpo e oggetti	Conosce le differenze di sonorità prodotte con il corpo e quelle prodotte con gli strumenti musicali.	Imita con la voce il corpo e gli strumenti alcuni semplici ritmi. Canta insieme e da solo Accompagna il canto con semplici strumenti a percussione e con il corpo Stabilisce corrispondenze tra produzione di suono e simboli grafici
5 ANNI Il bambino utilizza la voce, il corpo e gli oggetti sonori in modo consapevole per	Conosce le caratteristiche di un brano musicale. Conosce come ottenere il suono con lo strumentario Orff	Esegue semplici coreografie strutturate (coordina musica e movimento) Inventa semplici coreografie

<p>produrre semplici sequenze sonoro-musicali utilizzando anche i simboli di una notazione informale.</p>	<p>Conosce le varie modulazioni della voce (forte - piano; acuto - grave ecc..)</p> <p>Conosce alcuni simboli di notazione intuitiva.</p>	<p>Canta insieme e da solo rispettando semplici consegne</p> <p>Riproduce ritmi complessi con la voce e gli strumenti Orff</p> <p>Utilizza la voce per drammatizzare storie</p> <p>Inventa cantilene</p> <p>Utilizza una notazione informale per produrre semplici ritmi</p>
---	--	--

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Si muove, esplora e sperimenta liberamente		
3 ANNI Si muove ed esplora l'ambiente privilegiando il canale sensoriale	Conosce il proprio corpo sulla base di semplici schemi motori e esperienze sensoriali	Cammina, salta, striscia Sta seduto Scende e sale le scale da solo in modo corretto Manipola Imita movimenti semplici
4 ANNI Sceglie come muoversi	Conosce il proprio corpo in modo globale Conosce gli ambienti scolastici	Padroneggia con sicurezza gli schemi motori precedenti Si muove secondo le indicazioni date Mantiene posizioni in equilibrio Imita sequenze di movimenti Riconosce e denomina le parti del corpo su di sé e sugli altri

<p>5 ANNI Si muove e gioca in autonomia riconoscendo la propria fisicità.</p>	<p>Conoscenza il proprio corpo in maniera dettagliata</p> <p>Conosce i principali concetti topologici</p>	<p>Si muove su comando e in autonomia mostrando consapevolezza del movimento</p> <p>Si muove utilizzando lo spazio consapevolmente</p>
--	---	--

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Risponde fisicamente agli stimoli e ai propri bisogni		
3 ANNI Comunica i propri bisogni e scopre le possibilità comunicative ed espressive del proprio corpo.	Conosce i propri bisogni a livello istintivo Conosce i messaggi mandati dal corpo durante il movimento.	Indica e si fa capire con gesti o movimenti appropriati Distingue i propri bisogni Controlla gli schemi motori di base. Segue ritmi semplici attraverso il movimento.
4 ANNI Comunica con intenzione i propri bisogni e scopre le potenzialità del proprio corpo in relazione agli altri.	Conosce alcuni giochi motori e espressivi Conosce il proprio corpo	Comunica verbalmente i propri bisogni Partecipa a un gioco comune Associa movimento/gesto e significato Controlla i movimenti globali del corpo e dei suoi segmenti.
5 ANNI Attraverso i giochi di movimento interagisce e comunica utilizzando il linguaggio del corpo	Conosce il proprio corpo in maniera dettagliata Conosce le possibilità motorie del corpo	Rielabora alcuni giochi motori e organizza autonomamente giochi motori conosciuti Utilizza il proprio corpo per inventare giochi



	Conosce le possibilità espressive del corpo	Coinvolge altri bambini nel gioco Si coordina con gli altri nei giochi di gruppo.
--	---	--

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Gioca da solo e per tempi brevi		
3 ANNI Sperimenta schemi posturali e motori di base per giocare da solo e con gli altri	Conosce semplici schemi motori Conosce il materiale psicomotorio a disposizione Conosce gli spazi di gioco della sezione e del salone	Gioca in modo parallelo con i coetanei usando il materiale a disposizione Sperimenta liberamente attraverso i sensi il materiale psicomotorio
4 ANNI Consolida schemi posturali e motori per entrare in relazione con gli altri riferendosi a giochi motori con semplici regole condivise	Conosce semplici schemi motori Conosce schemi posturali Conosce regole di un gioco semplice	Partecipa a un gioco organizzato Rispetta il proprio turno Utilizza il materiale psicomotorio in modo intenzionale
5 ANNI E' autonomo negli schemi posturali e motori per entrare in relazione con gli altri riferendosi a giochi motori con regole condivise	Conosce le regole di un gioco di gruppo complesso Conoscere l'esecuzione del gesto Conosce i movimenti sicuri Conosce i pericoli e rischi nel gioco, nello sport	Organizza giochi di sua iniziativa Ricorda le regole di un gioco condiviso Rispetta le regole di un gioco comune Padroneggia gli schemi motori e posturali: correre, saltare, strisciare, stare in equilibrio, rotolare.

	<p>Conosce possibilità e limiti della propria corporeità (forza del gesto, equilibrio, velocità...)</p>	<p>Si coordina con gli altri nei giochi di gruppo</p> <p>Sa valutare il rischio</p> <p>Utilizza il materiale psicomotorio con i compagni per organizzare semplici giochi/percorsi</p> <p>Rispetta il gioco altrui</p>
--	---	---

FILONE N°7 Competenza espressiva, artistica e motoria SALUTE, BENESSERE, PREVENZIONE, SICUREZZA		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 E' autonomo nel riconoscimento dei propri bisogni primari		
3 ANNI Sperimenta con aiuto pratiche di base per i bisogni primari e per la vita in comunità	Conosce le posate, bicchiere, piatto e come si usano Conosce le regole dello star bene a tavola con gli altri Conosce l'abbigliamento per la scuola e per l'esterno Conosce le regole base per l'igiene personale. Riconosce i bisogni corporei	Impugna correttamente le posate Mangia in autonomia Sta seduto a tavola Ha totale controllo sfinterico Sa lavarsi le mani e il viso Si toglie le pantofole
4 ANNI Sperimenta autonomamente pratiche di base per la cura di sé e di igiene	Conosce le regole di igiene del corpo	Si riveste da solo in bagno Si pulisce da solo in bagno Si soffia il naso Si mette le pantofole e le scarpe
5 ANNI Consolida pratiche corrette di	Conosce i processi per allacciarsi le scarpe, allacciare/slacciare bottoni e cerniere, mettersi le	Allaccia/slaccia un bottone



<p>cura di sé e di igiene</p>	<p>calze</p> <p>Conosce gli alimenti.</p> <p>Conosce i pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri Sa allacciarsi le scarpe</p>	<p>Allaccia una cerniera</p> <p>Si mette le calze</p> <p>Distingue comportamenti, azioni dannosi alla sicurezza e alla salute.</p>
-------------------------------	---	--