

Ambito musicale, motorio ed espressivo

 Competenza di riferimento: Consapevolezza ed espressione culturale			
Campo d'esperienza : immagini, suoni, colori Disciplina: musica			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
Nuclei tematici	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	S. SECONDARIA I GRADO
	Al termine del TERZO anno	Al termine della classe QUINTA	Al termine della classe TERZA
1. Pratica vocale pratica strumentale	1.a.1. Utilizzare il corpo e la voce per imitare riprodurre suoni e ritmi. 1.a.2. Esprimersi attraverso il linguaggio sonoro-musicale.	1.a.1. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali di diverso genere, curando l'intonazione.	1.a.1. Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali di diversi generi e stili anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche
2. Conoscenza codice	2.a.1. Rappresentare attraverso il linguaggio drammatico-teatrale una storia o un vissuto personale.	2.a.1. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura non convenzionali.	2.a.1. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura
3. Produzione creativa	3.a.1. Dare forma e colore all'esperienza con una varietà di strumenti e tecniche espressive.	3.a.1. Leggere ed eseguire semplici figurazioni ritmiche utilizzando anche basi musicali 3.a.2. Eseguire danze collettive coordinando il proprio	3.a.1. Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e/o strumentali utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi

	3.b.1. Partecipare a giochi ritmici collettivi complessi.	movimento a quello degli altri.	ritmico/melodici 3.a.2. Progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali
4. Ascolto	4.a.1. Ascoltare produzioni sonore personali e condividere repertori appartenenti a vari generi musicali.	4.a.1. Analizzare, descrivere e valutare brani musicali di vario genere e stile, appartenenti a culture, tempi e luoghi diversi.	4.a.1 Riconoscere, analizzare e descrivere in modo critico, anche in relazione ai diversi contesti storico-culturali, opere musicali.

 **Competenza di riferimento: Consapevolezza ed espressione culturale**

Campo d'esperienza : **corpo e movimento**

Disciplina: **educazione fisica**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Nuclei tematici	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	S. SECONDARIA I GRADO
	Al termine del terzo anno	Al termine della classe QUINTA	Al termine della classe TERZA
1. Il corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo	1.a.1. Compiere movimenti in equilibrio statico e dinamico. 1.a.2. Percepire il proprio corpo in relazione allo spazio. 1.b.1. Nominare, indicare e rappresentare varie parti del corpo.	1.a.1. Coordinazione statica. 1.a.2. Coordinazione dinamica. 1.a.3. Schemi motori di base. 1.a.4. Valutazione di traiettorie, distanze, ritmi esecutivi, successioni temporali delle azioni motorie.	1.a.1. Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. 1.a.2. Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove e inusuali. 1.a.3. Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. 1.a.4. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussola).

2. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	2.a.1. Muoversi nello spazio con sicurezza. 2.a.2. Distinguere posizioni, davanti, dietro e di profilo.	2. a. 1. Utilizzare modalità espressive corporee attraverso drammatizzazione e danza. 2. a. 2. Eseguire semplici coreografie.	2.a.1. Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. 2.a.2. Saper decodificare i gesti di compagni o avversari in situazione di gioco o sport. 2.a.3. Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.
3. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	3.a.1. Eseguire percorsi motori con l'utilizzo o non di attrezzature. 3.a.2. Eseguire giochi psicomotori con movimento libero o guidato.	3. a. 1. Conoscere ed applicare in modo corretto modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. 3. a. 2. Utilizzare giochi tradizionali applicando correttamente le regole. 3. a. 3. Partecipare attivamente alle varie proposte di giochi. 3. a. 4. Rispettare le regole della competizione sportiva. 3. a. 5. imparare ad accettare la sconfitta. 3. a. 6. Vivere la vittoria nel rispetto dei perdenti manifestando senso di responsabilità.	3.a.1. Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo alcune varianti. 3.a.2. Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. 3.a.3. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. 3.a.4. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

4. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	4.a.1. Curare in autonomia la propria persona e gli oggetti personali.	4. a. 1. Adottare comportamenti adeguati per la incolumità propria e dei compagni. 4. a. 2. Riconoscere il corretto rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico.	4.a.1. Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età, ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. 4.a.2. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta, e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. 4.a.3. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e altrui sicurezza. 4.a.4. Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici. 4.a.5. Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (droghe, doping, alcol).
--	--	---	--

 **Competenza di riferimento: Consapevolezza ed espressione culturale**

Campo d'esperienza : **immagini e colori**
Disciplina: **arte e immagine**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Nuclei tematici	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA		S. SECONDARIA I GRADO
	Al termine del TERZO anno	Al termine della classe TERZA	Al termine della classe QUINTA	Al termine della classe TERZA
1. Esprimersi e Comunicare	1.a.1. Essere fiduciosi nelle proprie capacità espressive e comunicative. 1.b.1. Dare forma e colore all'esperienza con una varietà di strumenti e tecniche espressive.	1.a.1. Elaborare produzioni personali per esprimere i propri stati d'animo. 1.a.2. Rappresentare e comunicare la realtà percepita. 1.a.3. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.	1.a.1. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi stilistici osservati in immagini e opere. 1.a.2. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 1.a.3. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.	1.a.1. Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. 1.b.1. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. 1.c.1. Rielaborare creativamente

				materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. 1.d.1. Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.
2. Osservare e Leggere le Immagini	2.a.1. Saper utilizzare varie tecniche e materiali. 2.a.2. impugnature correttamente diversi tipi di strumenti di disegno. 2.b.1. ascoltare e mostrare interesse nei confronti di semplici attività teatrali	2.a.1. Guardare e osservare un'immagine e saper descrivere gli elementi che contiene. 2.a.2. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi che lo compongono (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.	2.a.1. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audio-visivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	2.a.1. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. 2.b.1. Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. 2.c.1. Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità,

				informazione, spettacolo).
3. Comprendere e apprezzare le opere d'arte	3.a.1. Stimolare all'osservazione e alla riproduzione di opere d'arte.	3.a. 1. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	3.a.1. Individuare in un'opera d'arte sia antica sia moderna gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 3.a.2. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	3.a.1. Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. 3.b.1. Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. 3.c.1. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. 3.d.1. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.