

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		SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO
	Al termine del TERZO anno	Al termine della classe TERZA	Al termine della classe QUINTA	Al termine della classe TERZA
1. Ritmo, movimento ed espressione corporea; Competenze digitali	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. Creare semplici ritmi con voce, corpo e strumenti. 1.a.2. Partecipare al canto corale e a semplici attività di musica d'insieme.	1.a.1. Creare improvvisazioni e inventare semplici melodie e ritmi.	1.a.1. Eseguire brani musicali semplici con voce, corpo e strumenti, rispettando ritmo e dinamiche. 1.a.2. Partecipare attivamente a performance musicali collettive, mostrando autonomia e capacità di collaborare. 1.a.3. Saper utilizzare strumenti tecnologici per la creazione di progetti multimediali.

2. Alfabetizzazione e grammatica musicale; Conoscenza storico-culturale della musica	2.a.1. Rappresentare attraverso il linguaggio drammatico-teatrale una storia o un vissuto personale.	2.a.1. Introdurre prime forme di rappresentazione grafica della musica (partiture grafiche, notazioni analogiche e spontanee).	2.a.1. Riconoscere, comprendere e applicare i principali simboli della notazione musicale. 2.a.2. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le caratteristiche della musica. 2.b.1. Conoscere e classificare i principali strumenti musicali. 2.b.2. Conoscere i principali musicisti e compositori attraverso l'ascolto guidato delle opere.	2.a.1. Leggere semplici frasi musicali con la voce e/o lo strumento. 2.a.2. Identificare i principali simboli del codice della scrittura musicale. 2.b.1. Descrivere le caratteristiche salienti dell'evoluzione storica della musica, mettendo in relazione autori, opere ed interpreti con il contesto storico e socio-culturale di riferimento.
3. Creatività, esecuzione e interpretazione	3.a.1. Dare forma e colore all'esperienza con una varietà di strumenti e tecniche espressive. 3.b.1. Partecipare a giochi ritmici collettivi complessi.	3.a.1. Seguire il ritmo con il movimento del corpo.	3.a.1. Creare improvvisazioni e inventare semplici melodie e ritmi.	3.a.1. Creare brevi sequenze ritmiche e melodiche attraverso l'improvvisazione, sia individualmente che in gruppo.

4. Percezione, ascolto e analisi	4.a.1. Ascoltare produzioni sonore personali e condividere repertori appartenenti a vari generi musicali.	4.a.1. Ascoltare e riconoscere suoni diversi. 4.a.2. Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei suoni (altezza, intensità, durata, timbro). 4.a.3. Ascoltare brani musicali e riconoscere le principali proprietà e strutture attraverso l'ascolto attivo.	4.a.1. Ascoltare e classificare i parametri musicali. 4.a.2. Analizzare semplici strutture musicali. 4.a.3. Comprendere le proprietà dei paesaggi sonori. 4.b.1. Conoscere e classificare i principali strumenti musicali.	4.a.1. Analizzare le caratteristiche principali delle musiche ascoltate. 4.a.2. Ascoltare musiche provenienti da diversi contesti storici e geografici, e comprenderne la relazione con la storia e la cultura. 4.b.1. Riconoscere gli strumenti impiegati nelle musiche ascoltate. 4.b.2. Comprendere la dimensione espressiva ed affettiva delle musiche
---	--	--	---	---

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

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

Disciplina: **EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Nuclei tematici	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO
	Al termine del TERZO anno	Al termine della classe TERZA	Al termine della classe QUINTA	Al termine della classe TERZA
1. Dimensione motoria	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. Acquisire le abilità motorie fondamentali. 1.a.2. Eseguire abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco. 1.a.3. Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	1.a.1. Organizzare movimenti finalizzati e precisi. 1.a.2. Esercitare specifiche abilità e tattiche motorie praticabili nelle attività di gioco e sportive. 1.a. 3. Affinare le modalità espressive e comunicative del corpo. 1.a.4. Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento. 1.a.5. Conoscere i principi di una sana alimentazione in relazione con l'attività motoria e gli stili di vita.	1.a.1. Conoscere le basi dell'anatomia e della fisiologia del corpo in movimento. 1.a.2. Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche delle attività e degli sport individuali e di squadra proposti. 1.a.3. Riconoscere e risolvere problemi relativi alle situazioni di gioco e sportive. 1.a.4. Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento. 1.a.5. Conoscere i principi di una sana alimentazione in relazione con l'attività motoria e gli stili di vita.

2. Dimensione cognitiva	2.a.1. Muoversi nello spazio con sicurezza. 2.a.2. Distinguere posizioni, davanti, dietro e di profilo.	2.a.1. Acquisire abilità motorie fondamentali. 2.a.2. Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco. 2.a.3. Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	2.a.1. Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche di base delle attività proposte. 2.a.2. Riconoscere ed essere in grado di affrontare problemi nelle situazioni di gioco. 2.a.3. Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento. 2.a.4. Conoscere gli elementi di base della sicurezza e dell'assistenza nel corso delle attività.	2.a.1. Migliorare la padronanza del proprio corpo, in relazione alle personali caratteristiche, consolidando i movimenti fondamentali. 2.a.2. Acquisire varie abilità, tattiche e tecniche motorie praticabili nel gioco, nell'esercizio e nello sport. 2.a.3. Ampliare la gamma delle modalità espressive e comunicative del corpo.
3. Dimensione sociale e emotivo-relazionale	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. Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni. 3.a.2. Manifestare e modulare le proprie emozioni. 3.a.3. Mostrare empatia per compagne e compagni. 3.a.4. Comprendere e ricordare le regole delle attività proposte. 3.a.5. Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	3.a.1. Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni valorizzando le diversità. 3.b.1. Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco. 3.b.2. Affrontare le eventuali difficoltà negli apprendimenti.	3.a.1. Interagire attivamente e in maniera rispettosa e inclusiva con i compagni, valorizzando le diversità. 3.a.2. Comprendere le regole base del fair play. 3.a.3. Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco e sportive. 3.a.4. Saper reagire attivamente alle eventuali difficoltà negli apprendimenti ed aiutare gli altri.

4. Dimensione dei comportamenti e stili di vita attivi e sani	4.a.1. Curare in autonomia la propria persona e gli oggetti personali.	4.a.1. Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte. 4.a.2. Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi. 4.a.3. Conoscere i principi di una sana alimentazione.	4.a.1. Partecipare attivamente alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte. 4.a.2. Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso casa-scuola-casa. 4.b.1. Conoscere i principi dell'igiene, di una sana alimentazione e la relazione con l'attività motoria.	4.a.1. Partecipare attivamente e con continuità alle differenti attività proposte. 4.a.2. Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso autonomi casa-scuola-casa. 4.b.1. Partecipare ad iniziative sportive, escursioni, uscite attive organizzate dalla scuola. 4.b.2. Conoscere e praticare con continuità significative attività motorie, anche non strutturate, nel tempo libero. 4.b.3. Conoscere i principi di una sana alimentazione in relazione con l'attività
---	--	--	---	---

- **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		SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO
	Al termine del TERZO anno	Al termine della classe TERZA	Al termine della classe QUINTA	Al termine della classe TERZA

1. Espressività/ Produzione; Comunicazione	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. Sperimentare tecniche di base (pastelli, tempera, collage) e materiali plastici (pasta di sale, plastiline) per creare piccoli elaborati. 1.a.2. Disegnare forme semplici umane, animali, vegetali ed architettoniche con tratti definiti (archi, colonne, ecc), anche di fantasia, per rappresentare oggetti o storie. 1.a.3. Esercitare abilità manuali di base, con l'impugnatura della matita, per tracciare segni chiari e leggibili, in contesti inclusivi. 1.a.4. Creare elaborati ispirandosi a opere locali, per coltivare la creatività attraverso tecniche semplici promuovendo consapevolezza storica ed identitaria. 1.a.5. Assemblare o integrare negli elaborati piccoli oggetti, anche personali, per realizzare composizioni estetiche o narrative, descrittive o fantastiche. 1.a.6. Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni, idee personali e racconti, anche ispirandosi a immagini e registri espressivi desunti dall'arte, promuovendo l'espressione personale.	1.a.1. Usare il disegno, la modellazione e la fotografia per rappresentare il reale o il fantastico in modo personale. 1.a.2. Utilizzare strumenti digitali accessibili per creare immagini statiche o in movimento, anche riutilizzando o assemblando materiali figurativi esistenti. 1.a.3. Applicare tecniche grafiche, pittoriche, plastiche e l'uso di strumenti digitali accessibili per elaborati creativi usando il chiaroscuro per rappresentare ombre proprie e portate, definendo la linea del contorno nel disegno e applicando il colore degradante nella pittura, dimostrando consapevolezza formale. 1.a.4. Introdurre la prospettiva semplice e il chiaroscuro di base per i volumi. 1.a.5. Sperimentare modelli decorativi per dettagli strutturati negli elaborati, in laboratori inclusivi. 1.a.6. Creare elaborati ispirati a opere locali per esprimere emozioni, idee o racconti, anche attraverso tecniche miste. 1.b.1. Integrare simboli e metafore nel proprio linguaggio visivo, anche ispirandosi all'arte fantastica o surrealista, rafforzando	1.a.1. Disegnare dal vero soggetti realistici (foglie, vaso, ecc) con tecniche tradizionali (matite, carboncino), attraverso esercizi propedeutici graduali. 1.a.2. Modellare a tuttotondo con materiali come argilla. 1.a.3. Realizzare elaborati complessi con tecniche diverse (acrilici e carta ritagliata in un collage narrativo), fotografiche (scattare e modificare immagini con app) o digitali, anche usando materiali di recupero (cartone, tessuti, piccoli oggetti personali). 1.a.4. Creare composizioni e assemblaggi personali bilanciando elementi decorativi, figurativi e iconici. 1.a.5. Sperimentare tecniche tradizionali e digitali per progetti anche narrativi. 1.a.6. Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o un'architettura locali, per sviluppare contemporaneamente consapevolezza storica, espressività e tecnica. 1.a.7. Esprimere idee personali attraverso progetti visivi strutturati. 1.a.8. Usare il linguaggio visivo per comunicare emozioni complesse. 1.a.9. Descrivere la realtà e raccontare esperienze attraverso un codice visivo consapevole. 1.a.10. Integrare testi e immagini per messaggi chiari e creativi, valorizzandone l'autonomia espressiva.
--	---	--	--	---

2. Osservazione/ Lettura	2.a.1. Saper utilizzare varie tecniche e materiali. 2.a.2. Impugnare correttamente diversi tipi di strumenti di disegno. 2.b.1. Ascoltare e mostrare interesse nei confronti di semplici attività teatrali.	2.a.1. Riconoscere semplici testi visivi o audiovisivi (dipinti, illustrazioni, cartoni animati), descrivendone gli elementi compositivi e formali principali (colori, forme, effetti di luce/ombra) e il contesto di base (cosa rappresentano, chi li ha creati), individuandone il codice comunicativo essenziale (colori per le emozioni, forme per le azioni). 2.a.2. Osservare un semplice oggetto illuminato da una singola fonte di luce (lampadina, sole) individuandone le principali ombre proprie e portate. 2.a.3. Analizzare un dipinto, un'illustrazione o un cartone animato per descriverne elementi, colori e forme, individuandone il contesto espressivo e narrativo.	2.a.1. Osservare e saper commentare testi visivi, individuandone significati di base e aspetti formali, individuando e sapendo usare il codice comunicativo. 2.a.2. Esplorare e comprendere semplici contesti delle opere, collegandone gli elementi al proprio vissuto. 2.a.3. Riconoscere luci e ombre base nelle immagini osservate. 2.a.4. Comprendere le regole grammaticali e sintattiche del linguaggio audiovisivo.	2.a.1. Leggere un'opera d'arte come un testo storico (dipinto rinascimentale, film, ecc), descrivendone stile, significato e aspetti formali (equilibrio, composizione, sceneggiatura). cogliendone il contesto culturale e il codice comunicativo (prospettività per profondità, montaggio per narrazione). 2.a.2. Riconoscere tecniche e materiali usati in opere storiche e contemporanee. 2.a.3. Leggere testi visivi, inclusi audiovisivi, identificandone il contesto d'uso (narrazione, comunicazione).
3. Analisi/ Interpretazione/ Comprensione	3.a.1. Stimolare all'osservazione e alla riproduzione di opere d'arte.	3.a.1. Identificare opere e/o oggetti artistici e artigianali del proprio ambiente o di altre culture, nominandone le caratteristiche principali.	3.a.1. Commentare un'opera (dipinto rinascimentale, sequenza filmica) per individuare il contesto storico-culturale. 3.b.1. Collegare opere del proprio territorio a temi di altre culture, con semplici confronti, dimostrando elementari capacità interpretative.	3.a.1. Analizzare un testo visivo (dipinto rinascimentale, video contemporaneo) per il suo contesto storico, per rafforzare la comprensione e arricchire i propri linguaggi espressivi. 3.b.1. Confrontare opere di culture diverse, individuando temi comuni o ricorrenti. 3.b.2. Interpretare il senso simbolico di opere in base al contesto storico e a elementi iconici ed iconografici.

