

CAMPO DI ESPERIENZA: **LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE**

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte.

Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive.

Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.

Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.

È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro.

Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

NUCLEI FONDANTI	ABILITA'	CONTENUTI	ATTIVITA'	
GESTUALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare individualmente e in gruppo giochi simbolici, travestimenti e drammatizzazioni - Assumere ruoli diversi nelle situazioni ludico-simboliche - Memorizzare e recitare individualmente una breve filastrocca o poesia - Recitare in gruppo poesie 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo del corpo - Espressioni del viso - Riconoscimento di emozioni e stati d'animo - Travestimenti - Utilizzo di burattini e marionette - Poesie - Filastrocche 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi simbolici, liberi e guidati - Attività drammatico-teatrali - Utilizzo di diverso materiale: vestiti, burattini, marionette ... - Letture 	

ARTE	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i colori fondamentali - Discriminare e utilizzare in modo appropriato i colori fondamentali - Dare un significato al proprio prodotto grafico - Utilizzare i colori corrispondenti alla realtà - Disegnare la figura umana - Dare forma al materiale a disposizione in base a un modello proposto - Osservare le immagini reali mediante fotografie e riprodurle graficamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Disegni - Dipinti - Coloriture con pastelli, pennarelli, acquarelli, pastelli a cera, tempere - Manipolazioni - Modellare 	<ul style="list-style-type: none"> - Lavoro individuale - Lavori di gruppo - Attività grafico-pittoriche - Attività manipolative con materiale di facile consumo e di recupero - Giochi psicomotori 	
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> - Esplorare l'ambiente per distinguere e definire la realtà sonora - Individuare la direzione e la lontananza dei suoni - Produrre suoni prima con il proprio corpo, poi con materiali occasionali e semplici strumenti musicali - Stabilire attraverso esperienze sonore, relazioni con gli altri - Eseguire collettivamente un canto rispettandone il ritmo e la tonalità 	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminazione di suono e rumore - Ascolto - Canto - Suonare semplici strumenti - Riproduzione di ritmi - Attività di preparazione e costruzione di semplici strumenti musicali 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di brani musicali di diverso genere - Canzoni mimate - Utilizzo di semplici strumenti musicali, strutturati e non - Giochi musicali - La registrazione di suoni e rumori 	
MULTIMEDIALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare e denominare immagini appartenenti al proprio mondo esperienziale - Raccontare un episodio o un cartone animato visti in televisione - Esplorare direttamente oggetti e strumentazioni tecnologiche per conoscerne la funzione e il possibile utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> - Approccio agli strumenti tecnologici - Cd musicali - Cartoni animati e film 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di musica - Visione di dvd - Attività interattive alla LIM 	

Metodologia: GIOCO, CIRCLE TIME, BRAIN STORMING, COOPERATIVE LEARNING, PENSIERO/AZIONE, DIDATTICA METACOGNITIVA, PROBLEM SOLVING, ROLE PLAYING, DIDATTICA LABORATORIALE

Progetti di Istituto interrelati ACCOGLIENZA E CONTINUITA', EDUCAZIONE AMBIENTALE

Modalità di verifica: OSSERVAZIONE SISTEMATICA IN SITUAZIONE, CONVERSAZIONI, RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE, ATTIVITA' DI SCREENING...