



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE AGROPOLI SAN MARCO

C.F. 90021830659 - C.M. SAIC8A4009 VIA

VERGA - 84043 - AGROPOLI (SA)



Curricolo verticale d'istituto per competenze

MUSICA
ARTE E IMMAGINE
EDUCAZIONE FISICA



INTRODUZIONE ALLA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE DI AREA: MUSICA, ARTE E IMMAGINE, EDUCAZIONE FISICA

Nelle competenze chiave per l'apprendimento, definite nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006, la "consapevolezza ed espressione culturale" è competenza che riguarda "l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive".

La **MUSICA**, componente fondamentale e universale dell'esperienza umana, favorisce i processi di cooperazione e socializzazione, l'acquisizione di strumenti di conoscenza, la valorizzazione della creatività e della partecipazione, lo sviluppo del senso di appartenenza a una comunità, nonché l'interazione fra culture diverse.

L'apprendimento della musica consta di pratiche e di conoscenze, e nella scuola si articola sia come produzione, mediante l'azione diretta, sia come fruizione consapevole.

Il canto, la pratica degli strumenti musicali, la produzione creativa, l'ascolto, la comprensione e la riflessione critica favoriscono lo sviluppo della musicalità che è in ciascuno; promuovono l'integrazione delle componenti percettivo-motorie, cognitive e affettivo-sociali della personalità; contribuiscono al benessere psicofisico in una prospettiva di prevenzione del disagio, dando risposta a bisogni, desideri, domande, caratteristiche delle diverse fasce d'età.

In quanto mezzo di espressione e di comunicazione, la musica interagisce costantemente con le altre arti ed è aperta agli scambi e alle interazioni con i vari ambiti del sapere.

La disciplina **ARTE E IMMAGINE** ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquisire una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico. Il percorso permette agli alunni di esprimersi e comunicare sperimentando attivamente le tecniche e i codici propri del linguaggio visivo e audiovisivo; di leggere e interpretare in modo critico e attivo i linguaggi delle immagini e quelli multimediali; di comprendere le opere d'arte; di conoscere e apprezzare i beni culturali e il patrimonio artistico. L'alunno può così sviluppare le proprie capacità creative attraverso l'utilizzo di codici e linguaggi espressivi e la rielaborazione di segni visivi. Con l'educazione all'arte e all'immagine, caratterizzata da un approccio di tipo laboratoriale, l'alunno sviluppa le capacità di osservare e descrivere, di leggere e comprendere criticamente le opere d'arte. Lo sviluppo di queste capacità è una condizione necessaria per creare un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva con il mondo artistico. La familiarità con immagini di qualità ed opere d'arte sensibilizza e potenzia nell'alunno le capacità creative, estetiche ed espressive, rafforza la preparazione culturale e contribuisce ad educarlo a una cittadinanza attiva e responsabile. In questo modo l'alunno si educa alla salvaguardia, e alla conservazione del patrimonio artistico e ambientale a partire dal territorio di appartenenza. La familiarità con i linguaggi artistici, di tutte le arti, che sono universali, permette di sviluppare relazioni interculturali basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto tra culture diverse.

Nel primo ciclo l'**EDUCAZIONE FISICA** promuove la conoscenza di sé e delle proprie potenzialità nella

costante relazione con l'ambiente, gli altri, gli oggetti. Contribuisce, inoltre, alla formazione della personalità dell'alunno attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea, nonché del continuo bisogno di movimento come cura costante della propria persona e del proprio benessere.

In particolare, lo "stare bene con se stessi" richiama l'esigenza che il curricolo dell'educazione al movimento preveda esperienze tese a consolidare stili di vita corretti e salutari, come presupposto di una cultura personale che valorizzi le esperienze motorie e sportive, anche extrascolastiche, come prevenzione di ipocinesia, sovrappeso e cattive abitudini alimentari.

Le attività motorie e sportive forniscono agli alunni le occasioni per riflettere sui cambiamenti del proprio corpo, per accettarli e viverli serenamente come espressione della crescita e del processo di maturazione di ogni persona. L'educazione motoria è quindi l'occasione per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali e affettive.

L'attività motoria e sportiva, soprattutto nelle occasioni in cui fa sperimentare la vittoria o la sconfitta, contribuisce all'apprendimento della capacità di modulare e controllare le proprie emozioni.

Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere con altre persone esperienze di gruppo, promuovendo l'inserimento anche di alunni con varie forme di diversità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra. Il gioco e lo sport sono, infatti, mediatori e facilitatori di relazioni e "incontri".

L'attività sportiva promuove il valore del rispetto di regole concordate e condivise e i valori etici che sono alla base della convivenza civile.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.

MUSICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA

- ⇒ L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- ⇒ Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- ⇒ Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- ⇒ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
- ⇒ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- ⇒ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
- ⇒ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- 😊 **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

PERCEZIONE E ASCOLTO

Abilità

- ⇒ Ascoltare e riconoscere suoni e rumori legati al vissuto; Sviluppare le capacità di ascolto e attenzione; Sviluppare la memoria uditiva;
- ⇒ Riconoscere, discrimina e condivide gli stimoli sonori.

Conoscenze




- 📖 Ricerca, percezione e analisi di:
 - Suoni/rumori del corpo
 - Suoni/rumori ambientali;
 - Suoni/rumori prodotti da oggetti sonori
- 📖 Imitazione di conte, filastrocche, proverbi e canzoni
- 📖 Drammatizzazione e sonorizzazione di una storia, una fiaba, una favola.

RITMO, MOVIMENTO E VOCE














Abilità

- ⇒ Organizzare in forma ritmica il movimento del corpo
- ⇒ Eseguire semplici ritmi usando il proprio corpo o semplici strumenti;
- ⇒ Usare la voce in modo espressivo nel canto e nel parlato
- ⇒ Usare la musica come mezzo comunicativo
- ⇒ Esplorare ed usa strumenti occasionali e musicali per la produzione di semplici ritmi.

Conoscenze

-  Utilizzo di gesti/suono;
-  Riproduzione di semplici sequenze ritmiche con gesti/suono o altro materiale; Canzoni in coro;
-  Uso di semplici strumenti e oggetti sonori per produrre eventi sonori.

Microabilità

-  Riconoscere e classificare suoni:
 - del proprio corpo;
 - nei diversi ambienti: scuola, casa, strada, parco ...;
 - di fenomeni atmosferici, versi di animali
-  Riconoscere la collocazione nello spazio dei suoni (vicino/ lontano, fisso / in movimento).
-  Riconoscere la fonte sonora.
-  Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto).
-  Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio.
-  Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee.
-  Individuare i ritmi nelle parole (rime, filastrocche, cantilene, conte, poesie).
-  Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e della voce.
-  Recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano.
-  Partecipare a semplici canti.
-  Riprodurre semplici sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti di uso quotidiano (pentole, sedie, bicchieri, battendo, strofinando, soffiando, scuotendo ...).
-  Utilizzare i suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni.
-  Riprodurre sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti a percussione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli).

CLASSE SECONDA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

ASCOLTO E VOCE

Abilità

- ⇒ Esplorare da un punto di vista acustico le diverse possibilità espressive di oggetti.
- ⇒ Usare la voce e gli strumenti musicali in modo creativo.
- ⇒ Ampliare le proprie capacità di invenzione e di improvvisazione.

Conoscenze

- 📖 I rumori e i suoni prodotti da diverse modalità di manipolazione di materiali e oggetti comuni.
- 📖 I suoni prodotti da strumenti musicali anche inventati.
- 📖 Ascolto guidato di brani musicali di vario genere.

Microabilità

- ☞ Riconoscere e classificare suoni:
 - del proprio corpo;
 - nei diversi ambienti: scuola, casa, strada, parco ...;
 - di fenomeni atmosferici, versi di animali
- ☞ Riconoscere la collocazione nello spazio dei suoni (vicino/ lontano, fisso / in movimento).
- ☞ Riconoscere la fonte sonora.
- ☞ Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto).
- ☞ Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio.
- ☞ Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee.
- ☞ Individuare i ritmi nelle parole (rime, filastrocche, cantilene, conte, poesie).
- ☞ Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e della voce.
- ☞ Recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano.
- ☞ Partecipare a semplici canti.
- ☞ Riprodurre semplici sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti di uso quotidiano (pentole, sedie, bicchieri, battendo, strofinando, soffiando, scuotendo ...).
- ☞ Utilizzare i suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni.
- ☞ Riprodurre sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti a percussione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli)

CLASSE TERZA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

SUONO, ASCOLTO E VOCE

Abilità

- ⇒ Riconoscere, produrre e rappresentare sonorità differenti.
- ⇒ Usare la voce e gli strumenti in modo creativo.
- ⇒ Ampliare le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.
- ⇒ Ascoltare e interpretare un brano riconoscendone la funzione descrittiva.
- ⇒ Eseguire brani vocali e strumentali.
- ⇒ Rappresentare i suoni e la musica con sistemi simbolici non convenzionali.
- ⇒ Riconoscere il ritmo quale elemento costitutivo del linguaggio musicale.

Conoscenze

- 📖 I parametri del suono (altezza, intensità, timbro).
- 📖 I suoni prodotti da strumenti musicali anche inventati.
- 📖 Ascolto guidato.
- 📖 Gli oggetti sonori.
- 📖 La scrittura musicale.
- 📖 La voce e il canto.
- 📖 Il ritmo e l'improvvisazione ritmica.

Microabilità

- ☞ Riconoscere e classificare suoni:
 - del proprio corpo;
 - nei diversi ambienti: scuola, casa, strada, parco ...;
 - di fenomeni atmosferici, versi di animali
- ☞ Riconoscere la collocazione nello spazio dei suoni (vicino/ lontano, fisso / in movimento).
- ☞ Riconoscere la fonte sonora.
- ☞ Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto).
- ☞ Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio.

- ☞ Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee.
- ☞ Individuare i ritmi nelle parole (rime, filastrocche, cantilene, conte, poesie).
- ☞ Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e della voce.
- ☞ Recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano.
- ☞ Partecipare a semplici canti.
- ☞ Riprodurre semplici sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti di uso quotidiano (pentole, sedie, bicchieri, battendo, strofinando, soffiando, scuotendo ...).
- ☞ Utilizzare i suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni.
- ☞ Riprodurre sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti a percussione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli)

CLASSE QUARTA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

IL SUONO

Abilità

- ⇒ Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.
- ⇒ Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.

Conoscenze

- 📖 Suoni e rumori
- 📖 Le caratteristiche del suono: altezza, intensità, timbro, durata.
- 📖 Suono lungo, medio, corto e molto corto.
- 📖 Le figure musicali: denominazione, simbolo grafico e durata.
- 📖 Le note musicali.
- 📖 Il pentagramma.
- 📖 La battuta
- 📖 La frazione del tempo.
- 📖 Le chiavi
- 📖 Produzione di semplici trascrizioni di suoni con simboli non convenzionali.

LA VOCE, LA RESPIRAZIONE- IL CANTO

Abilità

- ⇒ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- ⇒ Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro- musicale.

Conoscenze

- 📖 La voce, la respirazione.
- 📖 Esecuzione corale di brani, canti, canzoni.
- 📖 Il canto e i suoi elementi: testo, melodia, ritmo.

- 📖 Il rilassamento: la musica come situazione di benessere.
- 📖 Libere interpretazioni in rapporto a stati d'animo, sensazioni, emozioni.

GLI STRUMENTI MUSICALI – ASCOLTO

Abilità

- ⇒ Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).
- ⇒ Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.

Conoscenze

- 📖 Gli strumenti musicali
- 📖 Classificazione degli strumenti musicali.
- 📖 Individuazione dal timbro di alcuni strumenti musicali.
- 📖 Brani musicali a tema: stagioni, feste, diverse culture ed epoche storiche...
- 📖 Ascolto e interpretazione di brani musicali attraverso il disegno e il movimento.
- 📖 Simulazioni, drammatizzazioni.

Microabilità

- ☞ Individuare le diverse funzioni dell'apparato fonatorio (espressione verbale, canto).
- ☞ Riconoscere e riprodurre con il corpo il movimento di un brano musicale (lento/veloce).
- ☞ Classificare il suono in base a:
 - fonte;
 - durata;
 - intensità;
 - altezza;
 - pausa e silenzio;
 - andamento (lento/veloce).
- ☞ Simbolizzare la durata, l'intensità, l'altezza di un suono utilizzando segni convenzionali stabiliti dal gruppo.
- ☞ Riconoscere il suono prodotto da alcuni strumenti musicali.
- ☞ Riconoscere e classificare i suoni prodotti da: sfregamento, percussioni, vibrazione.
- ☞ Riconoscere e la struttura fondamentale di semplici composizioni musicali (tipologia degli strumenti, solo/accompagnato).
- ☞ Riconoscere e riprodurre in un evento sonoro i ritmi binari e ternari utilizzando gesti e suoni.
- ☞ Ascoltare e analizzare musiche di epoche e culture diverse.
- ☞ Cantare in gruppo rispettando la voce degli altri, l'andamento e l'intensità del brano.
- ☞ Cantare in gruppo all'unisono o a canone.
- ☞ Eseguire sequenze sonore con l'uso della voce, corpo, semplici strumenti musicali anche per rappresentare situazioni o narrazioni.

CLASSE QUINTA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

➤ **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

➤ **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

SUONO, ASCOLTO E VOCE

Abilità

- ⇒ Riconoscere e classificare gli elementi base della musica all'interno di brani vari per genere e provenienza.
- ⇒ Riconoscere usi e funzioni della musica nella realtà circostante.
- ⇒ Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali diversi, in relazione al riconoscimento di culture, tempi e di luoghi diversi.
- ⇒ Utilizzare la voce, gli strumenti e le nuove tecnologie in modo creativo e consapevole con gradualità.
- ⇒ Eseguire individualmente o in gruppo, brani vocali, strumentali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- ⇒ Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali ed eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non.

Conoscenze

- 📖 Ascolto di brani musicali di genere, provenienza e tempi diversi.
- 📖 Il pentagramma
- 📖 Le note musicali (scrittura e valore) La scala musicale
- 📖 Gli strumenti (nel tempo)
- 📖 Gli strumenti (classificazione)
- 📖 La musica nelle varie occasioni (riti, cerimonie, pubblicità, film ...)
- 📖 Gli spazi musicali.
- 📖 Suoni e ritmi
- 📖 Le note musicali
- 📖 Esecuzione di brani vocali .

Microabilità

- ☞ Individuare le diverse funzioni dell'apparato fonatorio (espressione verbale, canto).
- ☞ Riconoscere e riprodurre con il corpo il movimento di un brano musicale (lento/veloce).
- ☞ Classificare il suono in base a:

- fonte;
 - durata;
 - intensità;
 - altezza;
 - pausa e silenzio;
 - andamento (lento/veloce).
- ☞ Simbolizzare la durata, l'intensità, l'altezza di un suono utilizzando segni convenzionali stabiliti dal gruppo.
 - ☞ Riconoscere il suono prodotto da alcuni strumenti musicali.
 - ☞ Riconoscere e classificare i suoni prodotti da: sfregamento, percussioni, vibrazione.
 - ☞ Riconoscere e la struttura fondamentale di semplici composizioni musicali (tipologia degli strumenti, solo/accompagnato).
 - ☞ Riconoscere e riprodurre in un evento sonoro i ritmi binari e ternari utilizzando gesti e suoni.
 - ☞ Ascoltare e analizzare musiche di epoche e culture diverse.
 - ☞ Cantare in gruppo rispettando la voce degli altri, l'andamento e l'intensità del brano.
 - ☞ Cantare in gruppo all'unisono o a canone.
 - ☞ Eseguire sequenze sonore con l'uso della voce, corpo, semplici strumenti musicali anche per rappresentare situazioni o narrazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

- ⇒ L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.
- ⇒ Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.
- ⇒ È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.
- ⇒ Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.
- ⇒ Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

Abilità

- ⇒ Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata
- ⇒ Eseguire un ritmo elementare con la voce e con strumenti
- ⇒ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, semplici brani vocali/strumentali di diversi generi e stili
- ⇒ Improvvisare brani musicali utilizzando la notazione tradizionale
- ⇒ Distinguere le qualità del suono
- ⇒ Distinguere all'ascolto le caratteristiche del suono
- ⇒ Conoscere gli strumenti musicali e le loro caratteristiche
- ⇒ Distinguere il timbro degli strumenti musicali
- ⇒ Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica
- ⇒ Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi e analizzare alcuni aspetti dal punto di vista del genere, della funzione, dello stile.
- ⇒ Integrare brani musicali con il linguaggio del corpo in recite, rappresentazioni, danze, esercizi ritmici, gioco, sport

Conoscenze

- 📖 Elementi costitutivi il linguaggio musicale
- 📖 Elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica, plastica
- 📖 Elementi costitutivi l'espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica
- 📖 Principali forme di espressione artistica
- 📖 Generi e tipologie testuali della letteratura
- 📖 Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller ...)

Microabilità

- ☞ Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata
- ☞ Eseguire un ritmo elementare con la voce e con strumenti
- ☞ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, semplici brani vocali/strumentali di diversi generi e stili
- ☞ Improvvisare brani musicali utilizzando la notazione tradizionale
- ☞ Distinguere le qualità del suono
- ☞ Distinguere all'ascolto le caratteristiche del suono
- ☞ Conoscere gli strumenti musicali e le loro caratteristiche
- ☞ Distinguere il timbro degli strumenti musicali
- ☞ Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica
- ☞ Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi e analizzare alcuni aspetti dal punto di vista del genere, della funzione, dello stile.
- ☞ Integrare brani musicali con il linguaggio del corpo in recite, rappresentazioni, danze, esercizi ritmici, gioco, sport

CLASSE SECONDA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

Abilità

- ⇒ Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata
- ⇒ Eseguire un ritmo semplice con la voce e con strumenti
- ⇒ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali/strumentali di media difficoltà, di diversi generi e stili, appartenenti a diverse epoche e provenienze
- ⇒ Improvvisare e rielaborare brani musicali utilizzando la notazione tradizionale e software musicali specifici di editing audio e videoscrittura musicale
- ⇒ Distinguere le qualità del suono
- ⇒ Distinguere all'ascolto le caratteristiche del suono
- ⇒ Conoscere gli strumenti musicali e le loro caratteristiche
- ⇒ Distinguere il timbro degli strumenti musicali
- ⇒ Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica: Antichità, Medio Evo, Rinascimento, Barocco
- ⇒ Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi e provenienze; analizzarne alcuni aspetti dal punto di vista del genere, della funzione, dello stile e collocarli nel periodo e nel luogo di produzione.
- ⇒ Integrare brani musicali con il linguaggio del corpo in recite, rappresentazioni, danze, esercizi ritmici, gioco, sport

Conoscenze

- 📖 Elementi costitutivi il linguaggio musicale
- 📖 Elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica, plastica
- 📖 Elementi costitutivi l'espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica
- 📖 Principali forme di espressione artistica
- 📖 Generi e tipologie testuali della letteratura
- 📖 Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller ...)

Microabilità

- ☞ Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata
- ☞ Eseguire un ritmo semplice con la voce e con strumenti
- ☞ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali/strumentali di media difficoltà, di diversi generi e stili, appartenenti a diverse epoche e provenienze
- ☞ Improvvisare e rielaborare brani musicali utilizzando la notazione tradizionale e software musicali specifici di editing audio e videoscrittura musicale
- ☞ Distinguere le qualità del suono
- ☞ Distinguere all'ascolto le caratteristiche del suono
- ☞ Conoscere gli strumenti musicali e le loro caratteristiche
- ☞ Distinguere il timbro degli strumenti musicali
- ☞ Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica: Antichità, Medio Evo, Rinascimento, Barocco
- ☞ Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi e provenienze; analizzarne alcuni aspetti dal punto di vista del genere, della funzione, dello stile e collocarli nel periodo e nel luogo di produzione.
- ☞ Integrare brani musicali con il linguaggio del corpo in recite, rappresentazioni, danze, esercizi ritmici, gioco, sport

CLASSE TERZA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

Abilità

- ⇒ Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata
- ⇒ Eseguire un ritmo di media difficoltà con la voce e con strumenti
- ⇒ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali/strumentali di diversi generi e stili, appartenenti a diverse epoche e provenienze, anche polifonici e a canone
- ⇒ Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali utilizzando la notazione tradizionale e software musicali specifici di editing audio e videoscrittura musicale
- ⇒ Distinguere le qualità del suono
- ⇒ Distinguere all'ascolto le caratteristiche del suono
- ⇒ Conoscere gli strumenti musicali e le loro caratteristiche
- ⇒ Distinguere il timbro degli strumenti musicali
- ⇒ Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica: Classicismo, Romanticismo, Novecento
- ⇒ Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi e provenienze; analizzarne alcuni aspetti dal punto di vista del genere, della funzione, dello stile e collocarli nel periodo e nel luogo di produzione.
- ⇒ Integrare brani musicali con il linguaggio del corpo in recite, rappresentazioni, danze, esercizi ritmici, gioco, sport

Conoscenze

- 📖 Elementi costitutivi il linguaggio musicale
- 📖 Elementi costitutivi l'espressione grafica, pittorica, plastica
- 📖 Elementi costitutivi l'espressione visiva: fotografia, ripresa cinematografica
- 📖 Principali forme di espressione artistica
- 📖 Generi e tipologie testuali della letteratura
- 📖 Tipologie del linguaggio cinematografico: pubblicità, documentari, animazione, film e generi (western, fantascienza, thriller ...)

Microabilità

- ☞ Conoscere e utilizzare gli elementi di base del linguaggio musicale: la notazione musicale, i simboli musicali, i simboli di durata
- ☞ Eseguire un ritmo di media difficoltà con la voce e con strumenti
- ☞ Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali/strumentali di diversi generi e stili, appartenenti a diverse epoche e provenienze, anche polifonici e a canone
- ☞ Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali utilizzando la notazione tradizionale e software musicali specifici di editing audio e videoscrittura musicale
- ☞ Distinguere le qualità del suono
- ☞ Distinguere all'ascolto le caratteristiche del suono
- ☞ Conoscere gli strumenti musicali e le loro caratteristiche
- ☞ Distinguere il timbro degli strumenti musicali
- ☞ Conoscere alcuni aspetti dell'evoluzione storica della musica: Classicismo, Romanticismo, Novecento
- ☞ Ascoltare brani musicali appartenenti alla storia della musica e a diversi generi e provenienze; analizzarne alcuni aspetti dal punto di vista del genere, della funzione, dello stile e collocarli nel periodo e nel luogo di produzione.
- ☞ Integrare brani musicali con il linguaggio del corpo in recite, rappresentazioni, danze, esercizi ritmici, gioco, sport

EVIDENZE

- ⌚ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali
- ⌚ Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale
- ⌚ Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

- ⇒ Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...)
- ⇒ Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi
- ⇒ Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti)
- ⇒ Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi

LIVELLI DI PADRONANZA

dai Traguardi per la fine della scuola primaria

1	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. ☞ Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; canta in coro. ☞ Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. ☞ Si muove seguendo ritmi, li sa riprodurre.
2	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Nell'ascolto di brani musicali, esprime apprezzamenti non solo rispetto alle sollecitazioni emotive, ma anche sotto l'aspetto estetico, ad esempio confrontando generi diversi. ☞ Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali, anche in gruppo, con strumenti non convenzionali e convenzionali; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri. ☞ Conosce la notazione musicale e la sa rappresentare con la voce e con i più semplici strumenti convenzionali.
3	<ul style="list-style-type: none"> ☞ L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. ☞ Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. ☞ Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. ☞ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. ☞ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. ☞ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. ☞ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

LIVELLI DI PADRONANZA

dai Traguardi per la fine del primo ciclo

4	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici curando intonazione, espressività, interpretazione. ☞ Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale anche all'interno di brani musicali. ☞ Sa scrivere le note e leggere le note; sa utilizzare semplici spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale.
5	<ul style="list-style-type: none"> ☞ L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. ☞ Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali. ☞ È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. ☞ Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. ☞ Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

METODOLOGIE

La musica ha diverse funzioni che la connotano come disciplina squisitamente formativa della personalità e delle funzioni cognitive e affettive. A queste funzioni corrispondono diverse esperienze musicali e attività, improntate ad un metodo essenzialmente partecipativo e attivo, in cui gli alunni, da soli e in gruppo, sono i protagonisti.

Funzione cognitivo-culturale: gli alunni esercitano la capacità di rappresentazione simbolica della realtà, sviluppano un pensiero flessibile, intuitivo, creativo e partecipano al patrimonio di diverse culture musicali; utilizzano le competenze specifiche della disciplina per cogliere significati, mentalità, modi di vita e valori della comunità a cui fanno riferimento.

Funzione linguistico-comunicativa: la musica educa gli alunni all'espressione e alla comunicazione attraverso gli strumenti e le tecniche specifiche del proprio linguaggio. **Funzione emotivo-affettiva:** gli alunni, nel rapporto con l'opera d'arte, sviluppano la riflessione sulla formalizzazione simbolica delle emozioni.

Funzioni identitaria e interculturale: la musica induce gli alunni a prendere coscienza della loro appartenenza a una tradizione culturale e nel contempo fornisce loro gli strumenti per la conoscenza, il confronto e il rispetto di altre tradizioni culturali e religiose.

Funzione relazionale: instaura relazioni interpersonali e di gruppo, fondate su pratiche compartecipate e sull'ascolto condiviso.

Funzione critico-estetica: sviluppa negli alunni una sensibilità artistica basata sull'interpretazione sia di messaggi sonori sia di opere d'arte, eleva la loro autonomia di giudizio e il livello di fruizione estetica del patrimonio culturale.

ARTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA

- ⇒ L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico- espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- ⇒ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
- ⇒ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
- ⇒ Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- 😊 **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

ESPRIMERSI E COMUNICARE

Abilità

- ⇒ Produrre disegni per rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse.
- ⇒ Utilizzare alcuni degli elementi del linguaggio visivo.

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Abilità

- ⇒ Osservare con consapevolezza la realtà circostante.

Conoscenze

- 📖 Lo schema corporeo.
- 📖 Rappresentazioni in relazione alla stagionalità.
- 📖 Colori primari e secondari.
- 📖 Regolarità, alternanze e ritmi.
- 📖 Proporzioni, forme, colori, la linea di cielo e di terra.
- 📖 Materiale vario.

Microabilità

- ☞ Utilizzare tutto lo spazio del foglio.
- ☞ Individuare il contorno come elemento base della forma (le forme).
- ☞ Costruire composizioni utilizzando forme geometriche
- ☞ Riconoscere ed utilizzare materiali e tecniche diversi

- ☞ Riconoscere ed utilizzare colori primari e secondari.
- ☞ Realizzare ritmi di figure, colori, forme
- ☞ Rappresentare con il disegno o foto fiabe, racconti, esperienze.
- ☞ Rappresentare un'esperienza, un'emozione o documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagine grafiche, e fotografiche.
- ☞ Utilizzare le differenze di colore, lo sfondo, l'inquadratura per rendere sensazioni o idee.
- ☞ Osservare e descrivere disegni, fumetti, fotografie....
- ☞ Individuare i personaggi e il tema di un'immagine.
- ☞ Individuare le possibili relazioni in sequenze di immagini (prima/dopo)
- ☞ Distinguere alcune fondamentali modalità di inquadratura e di angolazione (vicino/lontano, dal basso/all'alto, frontale, laterale).
- ☞ Individuare l'idea centrale di un messaggio visivo.

CLASSE SECONDA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

ESPRIMERSI E COMUNICARE

Abilità

- ⇒ Produrre disegni per rappresentare la realtà percepita.
- ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse.
- ⇒ Utilizzare alcuni degli elementi del linguaggio visivo (colore, spazio, alternanze, ritmi).

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Abilità

- ⇒ Osservare la realtà circostante (proporzioni, forme, colori, la linea del cielo e della terra.)

Conoscenze

- 📖 Rappresentazioni in relazione alla stagionalità.
- 📖 Colori caldi, freddi, complementari.
- 📖 Regolarità, alternanze e ritmi.
- 📖 Proporzioni, forme, colori, la linea di cielo e di terra, relazioni spaziali.
- 📖 Immagini realistiche e tratte dal testo.
- 📖 Materiale vario.

Microabilità

- ☞ Utilizzare tutto lo spazio del foglio.
- ☞ Individuare il contorno come elemento base della forma (le forme).
- ☞ Costruire composizioni utilizzando forme geometriche
- ☞ Riconoscere ed utilizzare materiali e tecniche diversi
- ☞ Riconoscere ed utilizzare colori primari e secondari.
- ☞ Realizzare ritmi di figure, colori, forme
- ☞ Rappresentare con il disegno o foto fiabe, racconti, esperienze.

- ☞ Rappresentare un'esperienza, un'emozione o documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagine grafiche, e fotografiche.
- ☞ Utilizzare le differenze di colore, lo sfondo, l'inquadratura per rendere sensazioni o idee.
- ☞ Osservare e descrivere disegni, fumetti, fotografie....
- ☞ Individuare i personaggi e il tema di un'immagine.
- ☞ Individuare le possibili relazioni in sequenze di immagini (prima/dopo)
- ☞ Distinguere alcune fondamentali modalità di inquadratura e di angolazione (vicino/lontano, dal basso/all'alto, frontale, laterale).
- ☞ Individuare l'idea centrale di un messaggio visivo.

CLASSE TERZA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche /base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

ESPRIMERSI E COMUNICARE

Abilità

- ⇒ Produrre disegni per rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse.
- ⇒ Utilizzare alcuni degli elementi del linguaggio visivo (luce, ombra, sfumatura, gamme di colori).

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Abilità

- ⇒ Osservare la realtà circostante (proporzioni, profondità).
- ⇒ Effettuare esperimenti significativi di tipo pittorico-espressivo legati al momento storico studiato.
- ⇒ Individuare in un'opera d'arte il messaggio espressivo.

Conoscenze

- 📖 Esercizi con tecniche e colori vari .
- 📖 Esercizi con sfumature di colori: luce-ombra e profondità.
- 📖 Disegni a tecnica libera.
- 📖 Immagini tratte dal testo (opere d'arte, fotografie, immagini pubblicitarie).
- 📖 Materiali e manufatti.

Microabilità

- ☞ Utilizzare tutto lo spazio del foglio.
- ☞ Individuare il contorno come elemento base della forma (le forme).
- ☞ Costruire composizioni utilizzando forme geometriche
- ☞ Riconoscere ed utilizzare materiali e tecniche diversi
- ☞ Riconoscere ed utilizzare colori primari e secondari.
- ☞ Realizzare ritmi di figure, colori, forme

- ☞ Rappresentare con il disegno o foto fiabe, racconti, esperienze.
- ☞ Rappresentare un'esperienza, un'emozione o documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagine grafiche, e fotografiche.
- ☞ Utilizzare le differenze di colore, lo sfondo, l'inquadratura per rendere sensazioni o idee.
- ☞ Osservare e descrivere disegni, fumetti, fotografie....
- ☞ Individuare i personaggi e il tema di un'immagine.
- ☞ Individuare le possibili relazioni in sequenze di immagini (prima/dopo)
- ☞ Distinguere alcune fondamentali modalità di inquadratura e di angolazione (vicino/lontano, dal basso/all'alto, frontale, laterale).
- ☞ Individuare l'idea centrale di un messaggio visivo.

CLASSE QUARTA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche/base

- 😊 **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

ESPRIMERSI E COMUNICARE

Abilità

- ⇒ Produrre disegni per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse.

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Abilità

- ⇒ Riconoscere gli elementi del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE.

Abilità

- ⇒ Individuare in un'opera d'arte il messaggio espressivo.
- ⇒ Familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e alle altre culture.

⇒ *Conoscenze*

- 📖 Disegni di vario tipo e con tecniche e colori vari
- 📖 Immagini fisse e in movimento(film): il messaggio visivo.
- 📖 Opere d'arte: analisi realistica ed emozionale.

Microabilità

- 👉 Utilizzare gli strumenti e le tecniche conosciute per esprimere emozioni e sensazioni.
- 👉 Sperimentare alcune regole della grammatica del colore: mescolanze e combinazioni di colori, abbinamenti e contrasti.
- 👉 Manipolare materiali malleabili (carta pesta, filo di rame, creta..) per costruire plastici, burattini

- ☞ Sperimentare tecniche diverse per l'uso del colore.
- ☞ Utilizzare tecniche multidisciplinari per produrre messaggi individuali e collettivi.
- ☞ Eseguire decorazioni su materiali diversi.
- ☞ Realizzare messaggi visivi attraverso l'ideazione, la traduzione del testo in disegni, foto, diapositive, l'elaborazione dei testi da abbinare alle immagini e la sonorizzazione.
- ☞ Utilizzare l'opera d'arte come stimolo alla produzione di immagini.
- ☞ Classificare le immagini in base al tema.
- ☞ Distinguere la figura dallo sfondo e analizzare i ruoli delle due componenti in: fumetti, disegni, fotografie, animazioni..
- ☞ Individuare l'idea centrale di un messaggio pubblicitario.
- ☞ Analizzare l'uso della figura – sfondo, dall'inquadratura dal colore, dal testo nei fumetti.
- ☞ Identificare personaggi e azioni di un racconto audiovisivo.
- ☞ Individuare la trama di un racconto audiovisivo.
- ☞ Identificare le scene essenziali del racconto per individuare l'idea centrale.
- ☞ Classificare le produzioni audiovisive tra documenti del reale .
- ☞ Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente.
- ☞ Documentare con fotografie e/o disegni beni culturali.
- ☞ Identificare le funzioni del testo audiovisivo (commuovere, divertire, persuadere, informare ...)
- ☞ Riconoscere alcune regole della percezione visiva: campi, piani, punti di vista, prospettiva).

CLASSE QUINTA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

ESPRIMERSI E COMUNICARE

Abilità

- ⇒ Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- ⇒ Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi scoperti osservando immagini e opere d'arte.

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Abilità

- ⇒ Comprendere il significato del linguaggio delle immagini: quadro, scultura, fumetto, film, audiovisivi ...

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE.

Abilità

- ⇒ Riconoscere ed apprezzare opere d'arte, produzioni artigianali, alcuni aspetti del patrimonio ambientale ed urbanistico e i principali monumenti storico- artistici.

⇒ ***Conoscenze***

- 📖 Disegni di vario tipo e con tecniche e colori vari: proporzioni e relazioni spaziali.
- 📖 Immagini fisse e in movimento: il messaggio visivo.
- 📖 Opere d'arte: analisi realistica ed emozionale.

Microabilità

- ☞ Utilizzare gli strumenti e le tecniche conosciute per esprimere emozioni e sensazioni.
- ☞ Sperimentare alcune regole della grammatica del colore: mescolanze e combinazioni di colori, abbinamenti e contrasti.
- ☞ Manipolare materiali malleabili (carta pesta, filo di rame, creta..) per costruire plastici, burattini
- ☞ Sperimentare tecniche diverse per l'uso del colore.
- ☞ Utilizzare tecniche multidisciplinari per produrre messaggi individuali e collettivi.
- ☞ Eseguire decorazioni su materiali diversi.
- ☞ Realizzare messaggi visivi attraverso l'ideazione, la traduzione del testo in disegni, foto, diapositive, l'elaborazione dei testi da abbinare alle immagini e la sonorizzazione.
- ☞ Utilizzare l'opera d'arte come stimolo alla produzione di immagini.
- ☞ Classificare le immagini in base al tema.
- ☞ Distinguere la figura dallo sfondo e analizzare i ruoli delle due componenti in: fumetti, disegni, fotografie, animazioni..
- ☞ Individuare l'idea centrale di un messaggio pubblicitario.
- ☞ Analizzare l'uso della figura – sfondo, dall'inquadratura dal colore, dal testo nei fumetti.
- ☞ Identificare personaggi e azioni di un racconto audiovisivo.
- ☞ Individuare la trama di un racconto audiovisivo.
- ☞ Identificare le scene essenziali del racconto per individuare l'idea centrale.
- ☞ Classificare le produzioni audiovisive tra documenti del reale .
- ☞ Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente.
- ☞ Documentare con fotografie e/o disegni beni culturali.
- ☞ Identificare le funzioni del testo audiovisivo (commuovere, divertire, persuadere, informare ...)
- ☞ Riconoscere alcune regole della percezione visiva: campi, piani, punti di vista, prospettiva).

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

- ⇒ L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
- ⇒ Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
- ⇒ Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.
- ⇒ Riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
- ⇒ Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
- ⇒ Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

Abilità

- ⇒ Vedere, osservare e usare i linguaggi specifici.
- ⇒ Comprendere gli elementi del linguaggio visuale.
- ⇒ Conoscere e usare le tecniche espressive.
- ⇒ Rispettare le linee e gli spazi di una composizione.
- ⇒ Riprodurre modelli dati.
- ⇒ Riconoscere le principali caratteristiche stilistiche dei periodi storico artistici presi in esame.
- ⇒ Acquisire un uso corretto della terminologia specifica.

Conoscenze

- 📖 I codici visivi ed alcuni termini specifici del linguaggio visuale.
- 📖 I primi elementi della grammatica visiva.
- 📖 Semplici prove grafiche.
- 📖 I segni grafico-espressivi.
- 📖 Le leggi percettive.
- 📖 Le caratteristiche del colore.
- 📖 La classificazione del colore (Itten).
- 📖 Gli accostamenti cromatici.
- 📖 Le tecniche: colori a matite, pennarelli, tempere e collage o mosaico.
- 📖 Le combinazioni cromatiche di base.
- 📖 I contrasti con l'uso dei complementari.
- 📖 Contrasti tra colori caldi e freddi.
- 📖 Storia dell'arte dalla preistoria all'arte classica (greca e romana).

Microabilità

- ☞ Osservare e descrivere con un linguaggio grafico elementi della realtà (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...)
- ☞ Conoscere il significato di “stereotipo” e individuarne degli esempi nelle esecuzioni prodotte; rielaborare i lavori in modo da migliorarne l’originalità
- ☞ Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi
- ☞ Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l’interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, power point, manifesti, cortometraggi ...)
- ☞ Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio (indici di profondità), simmetria e asimmetria.
- ☞ Conoscere il significato dei termini specifici e utilizzarli in modo pertinente
- ☞ Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi linee un’opera d’arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell’arte preistorica, mesopotamica, egizia, cretese, micenea, greca, etrusca e romana
- ☞ Analizzare messaggi visivi diversi (film, pubblicità, documentari, dal punto di vista stilistico e contenutistico
- ☞ Produrre opere che integrino linguaggi diversi per scopi comunicativi definiti (pubblicità, guide, drammatizzazioni, ecc.)
- ☞ Individuare nel proprio ambiente beni culturali: classificarli in base al genere, alla collocazione storica, alla funzione
- ☞ Costruire schede illustrative dei beni culturali osservati

CLASSE SECONDA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

Abilità

- ⇒ Vedere, osservare e usare i linguaggi specifici.
- ⇒ Esporre correttamente e usare la terminologia specifica.
- ⇒ Conoscere e usare le diverse tecniche espressive.
- ⇒ Usare correttamente le tecniche prospettiche spaziali.
- ⇒ Imitare modelli dati.
- ⇒ Produrre dei messaggi visivi in modo originale e creativo.
- ⇒ Descrivere e riconoscere correttamente opere e autori dei periodi presi in esame.

Conoscenze

- 📖 Le caratteristiche visive ed emozionali dei colori.
- 📖 Effetti cromatico timbrici e tonali nelle opere d'arte.
- 📖 Luci e ombre: significato della luce nelle opere.
- 📖 Tecniche sperimentate.
- 📖 Il valore espressivo della struttura e la sua applicazione a messaggi prestabiliti.
- 📖 La composizione e i suoi criteri.
- 📖 La composizione tridimensionale: la prospettiva intuitiva, centrale, accidentale.
- 📖 La prospettiva aerea.
- 📖 Il patrimonio storico-artistico dal Romanico al Barocco.
- 📖 Le principali opere dei periodi artistici.

Microabilità

- ☞ Osservare e descrivere con un linguaggio grafico elementi della realtà (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...)
- ☞ Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi
- ☞ Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, power point, manifesti, cortometraggi ...)

- ☞ Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio, la rappresentazione prospettica, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria.
- ☞ Conoscere il significato dei termini specifici e utilizzarli in modo pertinente
- ☞ Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi linee un'opera d'arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell'arte paleocristiana, bizantina, romanica, gotica, rinascimentale e barocca.
- ☞ Conoscere gli elementi base per la lettura di un'opera d'arte e impiegarli per descriverne e commentarne
- ☞ Analizzare e descrivere opere d'arte provenienti da culture diverse nel tempo e nello spazio e compararle a quelle della nostra tradizione per individuarne le più elementari differenze e analogie
- ☞ Analizzare messaggi visivi diversi (film, pubblicità, documentari, dal punto di vista stilistico e contenutistico
- ☞ Produrre opere che integrino linguaggi diversi per scopi comunicativi definiti (pubblicità, guide, drammatizzazioni, ecc.)
- ☞ Individuare nel proprio ambiente beni culturali: classificarli in base al genere, allo stile, alla collocazione storica, alla funzione
- ☞ Costruire schede illustrative e semplici guide dei beni culturali osservati

CLASSE TERZA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)**

Abilità

- ⇒ Vedere, osservare e usare i linguaggi specifici.
- ⇒ Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo in funzione espressiva.
- ⇒ Esporre in modo appropriato utilizzando un linguaggio specifico.
- ⇒ Utilizzare le tecniche espressive in maniera personale.
- ⇒ Produrre e rielaborare i messaggi visivi.
- ⇒ Descrivere e commentare le opere d'arte utilizzando il linguaggio specifico.
- ⇒ Riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio.

Conoscenze

- 📖 La composizione delle forme e dei colori e i diversi effetti di luminosità.
- 📖 Il chiaroscuro e la resa del volume.
- 📖 Contrasti timbrici e tonali.
- 📖 Stesura cromatica e regole compositive in un elaborato grafico.
- 📖 Il paesaggio impressionista ed espressionista.
- 📖 Le regole compositive.
- 📖 Il ritmo, la simmetria, il modulo nelle opere.
- 📖 Il patrimonio storico artistico dalla fine del 1700 al 1800.
- 📖 Il Novecento: principali correnti artistiche, autori ed opere.

Microabilità

- ☞ Osservare e descrivere con un linguaggio grafico e verbale elementi della realtà e opere d'arte (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...)
- ☞ Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi
- ☞ Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, power point, manifesti, cortometraggi ...)
- ☞ Saper descrivere l'elaborato prodotto nelle sue sequenze di progettazione e nei suoi contenuti espressivi
- ☞ Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio, la rappresentazione prospettica, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria.
- ☞ Conoscere il significato dei termini specifici e utilizzarli in modo pertinente

- ☞ Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi linee un'opera d'arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell'arte della nostra tradizione dal Settecento ad oggi; le correnti artistiche principali del Novecento
- ☞ Conoscere gli elementi base per la lettura di un'opera d'arte e impiegarli per descriverne e commentarne
- ☞ Analizzare e descrivere opere d'arte provenienti da culture diverse nel tempo e nello spazio e compararle a quelle della nostra tradizione per individuarne differenze e analogie
- ☞ Analizzare e descrivere opere di arte applicata e design industriale che sono diventate patrimonio culturale (abiti d'alta moda, arte orafa, arredo ...); progettare e produrre a propria volta manufatti dello stesso genere
- ☞ Analizzare messaggi visivi diversi (film, fotografie artistiche e di informazione, pubblicità, documentari, dal punto di vista stilistico e contenutistico
- ☞ Progettare e produrre lavori che integrino linguaggi diversi per scopi comunicativi definiti (pubblicità, guide, drammatizzazioni, mostre, spettacoli, ecc.)
- ☞ Individuare nel proprio ambiente beni culturali: classificarli in base al genere, allo stile, alla collocazione storica, alla funzione
- ☞ Costruire schede illustrative, semplici guide, itinerari di visita dei beni culturali osservati

EVIDENZE

- ⌚ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali
- ⌚ Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale
- ⌚ Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme
- ⌚ Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi
- ⌚ Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)
- ⌚ Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

- ⇒ Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...)
- ⇒ Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi
- ⇒ Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.
- ⇒ Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici
- ⇒ Effettuare una ricognizione e mappatura dei principali beni culturali e artistici del proprio territorio e confezionare schedari, semplici guide e itinerari
- ⇒ Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici o narrativi (es. rappresentare un periodo della storia attraverso foto, filmati, commentate dalla narrazione storica, da letture di prose o poesie significative, da musiche pertinenti)
- ⇒ Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi
- ⇒ Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola

LIVELLI DI PADRONANZA

dai Traguardi per la fine della scuola primaria

1	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte, filmati riferendone l'argomento e le sensazioni evocate. ☞ Distingue forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini statiche di diverso tipo. ☞ Sa descrivere, su domande stimolo, gli elementi distinguenti di immagini diverse: disegni, foto, pitture, film d'animazione e non. ☞ Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. ☞ Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, disegna esprimendo descrizioni
2	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Osserva opere d'arte figurativa ed esprime apprezzamenti pertinenti; segue film adatti alla sua età riferendone gli elementi principali ed esprimendo apprezzamenti personali. ☞ Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse (plastica, pittorica, multimediale, musicale), se guidato, mantenendo l'attinenza con il tema proposto.
3	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ☞ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) ☞ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. ☞ Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

LIVELLI DI PADRONANZA

dai Traguardi per la fine del primo ciclo

4	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Distingue, in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante. ☞ Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione. ☞ Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali, opere d'arte, opere cinematografiche. ☞ Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva ...). ☞ Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro
5	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. ☞ Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ☞ Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. ☞ Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. ☞ Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

METODOLOGIE

Avvicinandosi, attraverso Arte e Immagine, allo studio di documenti visivi, opere e oggetti d'arte e del patrimonio ambientale, è fondamentale giungere ad una lettura del loro significato storico e culturale, della loro qualità espressiva ed estetica, in una prospettiva che favorisca i processi di conoscenza e confronto tra persone e culture diverse, partendo da una **metodologia induttiva** che si basa sull'osservazione di situazioni problematiche, atte a suscitare l'interesse degli alunni, per individuare le possibili soluzioni attraverso esperienze operative concrete, sempre però con l'intento di non separare mai l'aspetto concettuale dall'aspetto operativo.

L'acquisizione della conoscenza dei materiali e degli strumenti è fondamentale per meglio esprimere emozioni e intenzioni nei segni e nelle immagini, ma ancor più lo è l'evoluzione della coscienza critica verso i contenuti del messaggio visivo per una scelta dei mezzi più idonei e corrispondenti agli scopi comunicativi.

In quest'ottica di didattica laboratoriale le diverse metodologie e i vari approcci saranno caratterizzati, di volta in volta e a seconda del grado di scuola e delle finalità formative, dalle seguenti attività e tecniche didattiche:

- ⇒ attività laboratoriali grafico-pittoriche, lezioni frontali, partecipate, discussioni, narrazioni, ragionamento condiviso, per imparare a pensare insieme agli altri, condividendo valori e visioni del mondo e negoziando significati;
- ⇒ utilizzo di fonti bibliografiche tradizionali e multimediali, mappe cognitive e concettuali, per porre come basi dell'apprendimento le preconoscenze e incentivare la capacità di costruire relazioni tra le conoscenze, supportando i processi cognitivi attraverso facilitazioni procedurali atte ad alleggerire il carico esecutivo di compiti complessi;
- ⇒ attività che sviluppino i saperi sotto forma di competenze utilizzando il problem-solving, il lavoro di gruppo e il *roule playing*; ricorrendo all'apprendimento cooperativo per risolvere un problema attraverso la distribuzione di ruoli e compiti, al fine di promuovere, con l'apprendistato cognitivo tramite il tutoring e lo scaffolding, un funzionamento cognitivo esperto in compiti complessi;
- ⇒ didattica modulare e flessibilità del curriculum per permettere di passare dai saperi dichiarativi alle competenze con l'utilizzo del feed back a carattere informativo come rinforzo e assegnazione di compiti intrinsecamente motivanti e moderatamente sfidanti per stimolare curiosità epistemica e interesse, accrescendo il bisogno di competenza;
- ⇒ utilizzo di strategie per il controllo esecutivo quali l'autovalutazione per favorire lo sviluppo di atteggiamenti di autonomia nell'apprendimento e nello svolgimento dei vari compiti, sostenendo i processi volitivi degli studenti, al fine di imparare ad autoregolare le proprie attività d'apprendimento diminuendo la dipendenza dal controllo esterno, attraverso uno stile d'insegnamento rivolto a curare l'autoefficacia e la stima degli allievi, sostenendo le aspirazioni personali e l'apprezzamento del sé degli alunni che coltiveranno obiettivi importanti e validi.

EDUCAZIONE FISICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA

- ⇒ L'alunno 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.
- ⇒ 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.
- ⇒ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- ⇒ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- ⇒ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- ⇒ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- ⇒ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE CORPOREA**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- ☺ **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune**
- ☺ **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- ☺ **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Abilità

- ⇒ Conoscere e consolidare gli schemi motori di base: rotolare, camminare, strisciare, correre.
- ⇒ Percepire, conoscere e acquisire la struttura dello schema corporeo.
- ⇒ Prendere coscienza del corpo e delle sue diverse posizioni nello spazio.
- ⇒ Potenziare la motricità fine.
- ⇒ Migliorare la coordinazione oculo- manuale.
- ⇒ Organizzare lo spazio fisico in funzione della scrittura.

Conoscenze

- 📖 Rotolamenti e spostamenti al suolo, camminate, andature, corse ...
- 📖 Le parti principali del corpo e le sue diverse posizioni nello spazio.
- 📖 La mappa dello schema corporeo.
- 📖 I movimenti fini della mano e del corpo con precisione e velocità.


IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Abilità

- ⇒ Effettuare movimenti sulla base di strutture ritmico- musicali.

Conoscenze

- 📖 I concetti topologici.


 Schemi motori statici e dinamici.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Abilità

⇒ Partecipare a giochi individualmente e in squadra rispettando le regole e le indicazioni.

Conoscenze

 Il gioco di squadra .

 Rispettare le regole nella competizione sportiva, manifestando senso di responsabilità.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Abilità

⇒ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti.

Conoscenze

 L'importanza dell'esercizio fisico.

Microabilità

☞ Individuare le diverse posture e movimenti possibili del corpo e dei suoi segmenti

☞ Consolidare e affinare gli schemi motori statici

☞ Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici

☞ Eseguire capriole.

☞ Consolidare la lateralità in situazioni statiche e dinamiche rispetto a sé e agli altri

☞ Coordinare di combinazioni di schemi motori dinamici e posturali

Esempi:

- Movimenti del corpo e degli arti; andature; mimica; coordinazione di movimenti di vari segmenti; esercizi di equilibrio statico e dinamico.
- Flettere, estendere, spingere, inclinare, ruotare, piegare, circondurre, slanciare, elevare.
- Camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi.
- Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro
- Correre su una linea, alternando gli appoggi dx e sx , dentro spazi regolari, tra due linee.
- Saltare a piedi uniti, con un piede, in alto, in basso, saltare nel cerchio, a dx , a sx, in avanti , indietro, ecc.
- Correre a passi corti, alzando le ginocchia, calciando dietro, corsa balzata, ecc .
- Esercizi a coppie da eseguire a specchio, con o senza attrezzi.

☞ Partecipare ai giochi riconoscendo le regole e il bisogno di rispettarle

☞ Collaborare nei giochi per una finalità comune

☞ Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte

☞ Risolvere in forma creativa le situazioni che via via si presentano

☞ Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione

☞ Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali

☞ Rispettare le regole per prevenire infortuni

CLASSE SECONDA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE CORPOREA**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- ☺ **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune**
- ☺ **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- ☺ **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Abilità

- ⇒ Conoscere e consolidare gli schemi motori di base: rotolare, camminare, strisciare, correre, saltare, lanciare, salire, scendere ...
- ⇒ Migliorare la conoscenza del corpo, delle sue funzioni e delle sue diverse posizioni nello spazio.
- ⇒ Consolidare la coordinazione oculo-manuale, la coordinazione fine della mano e delle dita e la lateralità.

Conoscenze

- 📖 Rotolamenti e spostamenti al suolo, camminate, andature, corse, lanci, salti ...
- 📖 Giochi di coordinazione oculo-manuale.
- 📖 Giochi di spazialità.
- 📖 Percorsi con ostacoli di vario tipo.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Abilità

- ⇒ Sviluppare la coordinazione dinamica generale.

Conoscenze

- 📖 Lo schema corporeo.
- 📖 Esercizi di respirazione.
- 📖 Coordinazione dinamica generale: movimenti con le varie parti del corpo.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Abilità

- ⇒ Partecipare a giochi individualmente e in squadra rispettando le regole e le indicazioni.

Conoscenze

- 📖 Il gioco di squadra .
- 📖 Rispettare le regole nella competizione sportiva, manifestando senso di responsabilità.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Abilità

- ⇒ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti.

Conoscenze

- 📖 L'importanza dell'esercizio fisico.

Microabilità

- ☞ Individuare le diverse posture e movimenti possibili del corpo e dei suoi segmenti
- ☞ Consolidare e affinare gli schemi motori statici
- ☞ Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici
- ☞ Eseguire capriole.
- ☞ Consolidare la lateralità in situazioni statiche e dinamiche rispetto a sé e agli altri
- ☞ Coordinare di combinazioni di schemi motori dinamici e posturali

Esempi:

- Movimenti del corpo e degli arti; andature; mimica; coordinazione di movimenti di vari segmenti; esercizi di equilibrio statico e dinamico.
- Flettere, estendere, spingere, inclinare, ruotare, piegare, circondurre, slanciare, elevare.
- Camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi.
- Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro
- Correre su una linea, alternando gli appoggi dx e sx , dentro spazi regolari, tra due linee.
- Saltare a piedi uniti, con un piede, in alto, in basso, saltare nel cerchio, a dx , a sx, in avanti , indietro, ecc.
- Correre a passi corti, alzando le ginocchia, calciando dietro, corsa balzata, ecc .
- Esercizi a coppie da eseguire a specchio, con o senza attrezzi.
- ☞ Partecipare ai giochi riconoscendo le regole e il bisogno di rispettarle
- ☞ Collaborare nei giochi per una finalità comune
- ☞ Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte
- ☞ Risolvere in forma creativa le situazioni che via via si presentano
- ☞ Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione
- ☞ Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali
- ☞ Rispettare le regole per prevenire infortuni

CLASSE TERZA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE CORPOREA**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- ☺ **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune**
- ☺ **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- ☺ **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Abilità

- ⇒ Coordinare ed utilizzare i diversi schemi motori.
- ⇒ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza.

Conoscenze

- 📖 Schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- 📖 L'organizzazione spazio-temporale.
- 📖 Diversi schemi motori combinati tra loro: correre / saltare, afferrare / lanciare ...

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Abilità

- ⇒ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento.
- ⇒ Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

Conoscenze

- 📖 Schemi motori statici e dinamici.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Abilità

- ⇒ Rispettare le regole nella competizione sportiva.

Conoscenze

- 📖 Il gioco di squadra .

 Rispettare le regole nella competizione sportiva, manifestando senso di responsabilità.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Abilità

⇒ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti.

Conoscenze

 I criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.

Microabilità

- ☞ Individuare le diverse posture e movimenti possibili del corpo e dei suoi segmenti
- ☞ Consolidare e affinare gli schemi motori statici
- ☞ Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici
- ☞ Eseguire capriole.
- ☞ Consolidare la lateralità in situazioni statiche e dinamiche rispetto a sé e agli altri
- ☞ Coordinare di combinazioni di schemi motori dinamici e posturali

Esempi:

- Movimenti del corpo e degli arti; andature; mimica; coordinazione di movimenti di vari segmenti; esercizi di equilibrio statico e dinamico.
 - Flettere, estendere, spingere, inclinare, ruotare, piegare, circondurre, slanciare, elevare.
 - Camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi.
 - Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro
 - Correre su una linea, alternando gli appoggi dx e sx , dentro spazi regolari, tra due linee.
 - Saltare a piedi uniti, con un piede, in alto, in basso, saltare nel cerchio, a dx , a sx, in avanti , indietro, ecc.
 - Correre a passi corti, alzando le ginocchia, calciando dietro, corsa balzata, ecc .
 - Esercizi a coppie da eseguire a specchio, con o senza attrezzi.
- ☞ Partecipare ai giochi riconoscendo le regole e il bisogno di rispettarle
 - ☞ Collaborare nei giochi per una finalità comune
 - ☞ Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte
 - ☞ Risolvere in forma creativa le situazioni che via via si presentano
 - ☞ Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione
 - ☞ Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali
 - ☞ Rispettare le regole per prevenire infortuni

CLASSE QUARTA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE CORPOREA**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- ☺ **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune**
- ☺ **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- ☺ **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Abilità

- ⇒ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare...).
- ⇒ Organizzare il proprio movimento nello spazio, in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.
- ⇒ Valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.

Conoscenze

- 📖 Esercizi propedeutici ad alcune discipline sportive.
- 📖 Esercizi ritmico-musicali.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Abilità

- ⇒ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza.
- ⇒ Elaborare semplici sequenze di movimento utilizzando strutture ritmiche.
- ⇒ Conoscere ed applicare i principali elementi tecnici di base di gioco-sport.

Conoscenze

- 📖 Il gioco di squadra.
- 📖 I criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Abilità

- ⇒ Rispettare le regole nella competizione sportiva.

Conoscenze

- 📖 Il gioco di squadra .
- 📖 Rispettare le regole nella competizione sportiva, manifestando senso di responsabilità.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Abilità

- ⇒ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti.

Conoscenze

- 📖 Concetto di benessere psico-fisico e cura del proprio corpo: corretti stili di vita (alimentazione...).

Microabilità

- ☞ Coordinare i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi
- ☞ Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo l'esercizio
- ☞ Riconoscere ed utilizzare i diversi gradi di tensione e rilassamento per eseguire esercizi
- ☞ Coordinare i movimenti del corpo e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc.
- ☞ Consolidare ed affinare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
- ☞ Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
- ☞ Coordinare due schemi motori di base (camminare palleggiando, ecc.)
- ☞ Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro

Esempi:

- Superare correndo (saltellando, camminando all'indietro) alcuni ostacolini ad altezze diverse.
- Correre (più o meno velocemente) sugli over.
- Rotolare in avanti con una capovolta,.
- Saltellare (a piedi uniti , con un piede, a balzi) sui cerchi.
- Slalom veloce tra clavette
- Traslocare su un asse di equilibrio.
- Seguire uno stimolo sonoro a occhi chiusi.
- Cadere all'indietro sul tappeto.
- Movimenti combinati: effettuare sui lati del campo andature diverse (galoppo laterale sul lato lungo, corsa lenta su un lato corto, corsa veloce sull'altro lato lungo, deambulazione normale sull'altro lato corto)
- ☞ Partecipare ai giochi conoscendo le regole e rispettandole
- ☞ Prendere coscienza dell'utilità e dell'importanza delle regole
- ☞ Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti
- ☞ Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte
- ☞ Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione
- ☞ Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali
- ☞ Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni
- ☞ Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale

CLASSE QUINTA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE CORPOREA**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- ☺ **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune**
- ☺ **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- ☺ **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Abilità

- ⇒ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/ saltare, afferrare / lanciare ...).
- ⇒ 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.

Conoscenze

- 📖 Esercizi propedeutici ad alcune discipline sportive.
- 📖 Esercizi ritmico-musicali.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Abilità

- ⇒ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza.
- ⇒ Elaborare semplici sequenze di movimento utilizzando strutture ritmiche.
- ⇒ Conoscere ed applicare i principali elementi tecnici di base di gioco-sport.

Conoscenze

- 📖 Il gioco di squadra.
- 📖 I criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Abilità

- ⇒ Rispettare le regole nella competizione sportiva.

Conoscenze


- ⇒ Partecipare attivamente ai giochi organizzati anche in forma di gara dimostrando senso di responsabilità.
- ⇒ Capire l'importanza del rispetto reciproco nelle manifestazioni sportive nazionali ed internazionali.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA









Abilità

- ⇒ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti.









Conoscenze

-  Concetto di benessere psico-fisico e cura del proprio corpo: funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e loro cambiamenti durante l'esercizio fisico.

Microabilità

-  Coordinare i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi
-  Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo l'esercizio
-  Riconoscere ed utilizzare i diversi gradi di tensione e rilassamento per eseguire esercizi
-  Coordinare i movimenti del corpo e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc.
-  Consolidare ed affinare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
-  Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
-  Coordinare due schemi motori di base (camminare palleggiando, ecc.)
-  Eseguire correttamente capriole in avanti e all'indietro

Esempi:

- Superare correndo (saltellando, camminando all'indietro) alcuni ostacolini ad altezze diverse.
- Correre (più o meno velocemente) sugli over.
- Rotolare in avanti con una capovolta.
- Saltellare (a piedi uniti, con un piede, a balzi) sui cerchi.
- Slalom veloce tra clavette
- Traslocare su un asse di equilibrio.
- Seguire uno stimolo sonoro a occhi chiusi.
- Cadere all'indietro sul tappeto.
- Movimenti combinati: effettuare sui lati del campo andature diverse (galoppo laterale sul lato lungo, corsa lenta su un lato corto, corsa veloce sull'altro lato lungo, deambulazione normale sull'altro lato corto)
-  Partecipare ai giochi conoscendo le regole e rispettandole
-  Prendere coscienza dell'utilità e dell'importanza delle regole
-  Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti
-  Partecipare ai giochi a squadre accettando vittorie e sconfitte
-  Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in giochi di drammatizzazione
-  Interpretare con il corpo semplici ritmi musicali
-  Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni
-  Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

- ⇒ L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti.
- ⇒ Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.
- ⇒ Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
- ⇒ Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.
- ⇒ Rispetta criteri base di sicurezza per se e gli altri.
- ⇒ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

PROGETTAZIONE ANNUALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SCUOLA SECONDARIA

CLASSE PRIMA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE CORPOREA**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- ☺ **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune**
- ☺ **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- ☺ **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Abilità

- ⇒ Utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Abilità

- ⇒ 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.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Abilità

- ⇒ Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti.
- ⇒ Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto dell'altro, sia in caso di vittoria, sia in caso di sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Abilità

- ⇒ 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.
- ⇒ Essere in grado di distribuire lo sforzo in

- ⇒ relazione al tipo di attività richiesta e applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- ⇒ Disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- ⇒ Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.

Conoscenze

- 📖 Semplici ordinativi; le condotte motorie; le andature preatletiche; semplici esercizi acrobatici.
- 📖 Esercizi individuali e a coppie, a corpo libero e con piccoli attrezzi.
- 📖 Combinazione di esercizi a piccoli attrezzi (funicella, palla, cerchio, ecc ...), individualmente, a coppie, in gruppo.
- 📖 Le capacità condizionali.
- 📖 Giochi tradizionali (palla prigioniera, palla infinita, ecc ...).
- 📖 La corsa di resistenza in ambiente naturale (corsa campestre).
- 📖 Apparato cardio-circolatorio.
- 📖 Esercitazioni di mimica.
- 📖 La comunicazione espressiva e gestuale nei giochi di squadra.
- 📖 Introduzione alla pallamano, alla pallavolo, alla pallacanestro e ad altri giochi sportivi di squadra ed individuali (palla tamburello, tennistavolo, rugby, ecc ...): regole e fondamentali individuali di gioco.
- 📖 Gestiti tecnici tipici delle discipline dell'atletica leggera (1000 metri, corsa veloce, corsa ad ostacoli, salto in lungo, salto in alto, lancio del vortex, getto del peso, la partenza dai blocchi, la staffetta 4 x 100).
- 📖 Il fair play.
- 📖 La crescita corporea.
- 📖 La resistenza al lavoro; i sintomi della fatica.
- 📖 La frequenza cardiaca in relazione all'attività motoria.
- 📖 Gli attrezzi e la sicurezza..
- 📖 L'alimentazione.

Microabilità

- ☞ Coordinare i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi
- ☞ Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo l'esercizio
- ☞ Riconoscere ed utilizzare i diversi gradi di tensione e rilassamento per eseguire esercizi
- ☞ Coordinare i movimenti del corpo e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc.
- ☞ Affinare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
- ☞ Affinare gli schemi motori dinamici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
- ☞ Coordinare diversi schemi motori di base (camminare palleggiando e lanciando, correre e lanciare un attrezzo, ecc.)
- ☞ Eseguire correttamente capriole, effettuare esercizi ginnici con attrezzi (parallele, anelli, pertica, ecc. e a corpo libero)
- ☞ Eseguire esercizi di ginnastica ritmica e danza sportiva
- ☞ Partecipare al gioco e allo sport conoscendo le regole e rispettandole

- ☞ Riconoscere e spiegare l'utilità e l'importanza delle regole
- ☞ Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti
- ☞ Partecipare ai giochi e sport a squadre accettando vittorie e sconfitte
- ☞ Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in attività di drammatizzazione
- ☞ Interpretare con il corpo brani musicali nell'ambito di spettacoli e/o di sport (pattinaggio artistico, ginnastica, danza sportiva)
- ☞ Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni
- ☞ Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale e corretti stili di vita

CLASSE SECONDA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE CORPOREA**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- ☺ **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune**
- ☺ **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- ☺ **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Abilità

- ⇒ Utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.
- ⇒ Utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.
- ⇒ Utilizzare e correlare le variabili spazio- temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Abilità

- ⇒ Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Abilità

- ⇒ Realizzare strategie di gioco, mettere in atto
- ⇒ comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra.
- ⇒ Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto dell'altro, sia in caso di vittoria, sia in caso di sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Abilità

- ⇒ Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- ⇒ Disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.

- ➔ Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.

Conoscenze

- 📖 Grandi attrezzi e piccoli attrezzi.
- 📖 Palco di salita: arrampicata alla pertica.
- 📖 Giochi sportivi di squadra.
- 📖 Apparato locomotore.
- 📖 Le capacità condizionali.
- 📖 Gestì e segni convenzionali nei giochi di squadra.
- 📖 Giochi sportivi: pallamano, pallavolo, pallacanestro e altri giochi sportivi di squadra ed individuali (palla tamburello, tennistavolo, rugby ecc ...).
- 📖 Regole e fondamentali individuali di gioco, tecnica e tattica.
- 📖 Gestì tecnici delle discipline dell'atletica leggera.
- 📖 Il fair play.
- 📖 Capacità condizionali.
- 📖 Metodiche di allenamento della corsa di resistenza (metodo continuo e intervallato).
- 📖 La sicurezza propria e dei compagni.

Microabilità

- ☞ Coordinare i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi
- ☞ Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo l'esercizio
- ☞ Riconoscere ed utilizzare i diversi gradi di tensione e rilassamento per eseguire esercizi
- ☞ Coordinare i movimenti del corpo e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc.
- ☞ Affinare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
- ☞ Affinare gli schemi motori dinamici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
- ☞ Coordinare diversi schemi motori di base (camminare palleggiando e lanciando, correre e lanciare un attrezzo, ecc.)
- ☞ Eseguire correttamente capriole, effettuare esercizi ginnici con attrezzi (parallele, anelli, pertica, ecc. e a corpo libero)
- ☞ Eseguire esercizi di ginnastica ritmica e danza sportiva
- ☞ Partecipare al gioco e allo sport conoscendo le regole e rispettandole
- ☞ Riconoscere e spiegare l'utilità e l'importanza delle regole
- ☞ Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti
- ☞ Partecipare ai giochi e sport a squadre accettando vittorie e sconfitte
- ☞ Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in attività di drammatizzazione
- ☞ Interpretare con il corpo brani musicali nell'ambito di spettacoli e/o di sport (pattinaggio artistico, ginnastica, danza sportiva)
- ☞ Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni
- ☞ Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale e corretti stili di vita

CLASSE TERZA

Competenze chiave europee Desunte dalla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18- 12- 2006 e dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012:

- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
- **ESPRESSIONE CORPOREA**

Competenze specifiche/base

- ☺ **Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse**
- ☺ **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune**
- ☺ **Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo**
- ☺ **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Abilità

- ⇒ Utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport.
- ⇒ Orientarsi nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole).

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

Abilità

- ⇒ Decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Abilità

- ⇒ Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice.
- ⇒ Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto dell'altro, sia in caso di vittoria, sia in caso di sconfitta.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

Abilità

- ⇒ Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
- ⇒ Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.
- ⇒ Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze

illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcol).

- ➔ Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto possibili situazioni di pericolo.

Conoscenze

- 📖 Percorsi con piccoli e grandi attrezzi.
- 📖 I grandi attrezzi.
- 📖 Palco di salita: arrampicata alla fune.
- 📖 Giochi sportivi di squadra.
- 📖 Le regole di base dell'Orienteering.
- 📖 Le capacità condizionali.
- 📖 La gestualità tipica dell'arbitraggio nei giochi sportivi di squadra.
- 📖 Giochi sportivi: pallamano, pallavolo, pallacanestro e altri giochi di squadra (palla tamburello, tennistavolo, rugby, ecc ...).
- 📖 Regole e fondamentali individuali e collettivi di gioco; tecnica e tattica.
- 📖 Gestiti tecnici tipici delle discipline dell'atletica leggera.
- 📖 Fair Play.
- 📖 Aspetti scientifici del corpo umano e del suo funzionamento.
- 📖 Attività fisica in ambiente naturale.
- 📖 Il benessere fisico, la corretta alimentazione e il corretto stile di vita.
- 📖 Doping, droghe, alcol.
- 📖 La sicurezza propria e dei compagni.

Microabilità

- 👉 Coordinare i movimenti del corpo in relazione all'uso di attrezzi
- 👉 Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo l'esercizio
- 👉 Riconoscere ed utilizzare i diversi gradi di tensione e rilassamento per eseguire esercizi
- 👉 Coordinare i movimenti del corpo e le facoltà sensoriali per eseguire lanci, esercizi di destrezza e precisione, ecc.
- 👉 Affinare gli schemi motori statici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
- 👉 Affinare gli schemi motori dinamici anche utilizzando piccoli e grandi attrezzi
- 👉 Coordinare diversi schemi motori di base (camminare palleggiando e lanciando, correre e lanciare un attrezzo, ecc.)
- 👉 Eseguire correttamente capriole, effettuare esercizi ginnici con attrezzi (parallele, anelli, pertica, ecc. e a corpo libero)
- 👉 Eseguire esercizi di ginnastica ritmica e danza sportiva
- 👉 Partecipare al gioco e allo sport conoscendo le regole e rispettandole
- 👉 Riconoscere e spiegare l'utilità e l'importanza delle regole
- 👉 Partecipare attivamente e responsabilmente al gioco per la finalità comune, per l'efficacia del gioco, per il coinvolgimento di tutti
- 👉 Partecipare ai giochi e sport a squadre accettando vittorie e sconfitte
- 👉 Utilizzare la mimica facciale e la gestualità in attività di drammatizzazione
- 👉 Interpretare con il corpo brani musicali nell'ambito di spettacoli e/o di sport (pattinaggio artistico, ginnastica, danza sportiva)
- 👉 Rispettare le regole per prevenire ed evitare infortuni
- 👉 Seguire autonomamente le regole dell'igiene personale e corretti stili di vita

EVIDENZE

- ⌚ Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici
- ⌚ Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti
- ⌚ Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi
- ⌚ Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri.

COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

- ⇒ Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza
- ⇒ Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo
- ⇒ Effettuare giochi di comunicazione non verbale
- ⇒ Costruire decaloghi, schede, vademecum relativi ai corretti stili di vita per la conservazione della propria salute e dell'ambiente

LIVELLI DI PADRONANZA

dai Traguardi per la fine della scuola primaria

1	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Individua le caratteristiche essenziali del proprio corpo nella sua globalità (dimensioni, forma, posizione, peso...). ☞ Individua e riconosce le varie parti del corpo su di sé e gli altri. ☞ Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, sinistra-destra, pieno-vuoto) e temporali (prima-dopo, contemporaneamente, veloce-lento). ☞ Individua le variazioni fisiologiche del proprio corpo (respirazione, sudorazione) nel passaggio dalla massima attività allo stato di rilassamento. ☞ Conosce l'ambiente (spazio) in rapporto al proprio corpo e sa muoversi in esso. ☞ Padroneggia gli schemi motori di base: strisciare, rotolare, quadrupedia, camminare, correre, saltare, lanciare, mirare, arrampicarsi, dondolarsi. ☞ Esegue semplici consegne in relazione agli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare ...). ☞ Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. ☞ Rispetta le regole dei giochi. ☞ Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.
2	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo. ☞ Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante. ☞ Partecipa a giochi di movimento tradizionali e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dai compagni più grandi; accetta i ruoli affidatigli nei giochi, segue le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità. ☞ Utilizza il corpo e il movimento per esprimere vissuti e stati d'animo e nelle drammatizzazioni. ☞ Conosce le misure dell'igiene personale che segue in autonomia; segue le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti.
3	<ul style="list-style-type: none"> ☞ L'alunno 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. ☞ 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. ☞ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. ☞ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. ☞ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. ☞ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. ☞ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

LIVELLI DI PADRONANZA

dai Traguardi per la fine del primo ciclo

4	<ul style="list-style-type: none">☞ Coordina azioni, schemi motori, gesti tecnici, con buon autocontrollo e sufficiente destrezza.☞ Utilizza in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco.☞ Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando autonomamente le regole, i compagni, le strutture.☞ Conosce le regole essenziali di alcune discipline sportive.☞ Gestisce i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche, né aggressive, né verbali.☞ Utilizza il movimento anche per rappresentare e comunicare stati d'animo, nelle rappresentazioni teatrali, nell'accompagnamento di brani musicali, per la danza, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.☞ Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza, proprie ed altrui
5	<ul style="list-style-type: none">☞ L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti.☞ Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.☞ Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.☞ Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.☞ Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.☞ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

METODOLOGIE

Considerando l'intensità e la gradualità delle proposte operative, il percorso di d'apprendimento sarà articolato in una proposta iniziale globale, seguita da un momento sintetico-analitico, privilegiando la comprensione e la ricerca da parte dell'alunno della corretta azione motoria.

Le attività potranno essere svolte: per gruppo classe, per gruppi di lavoro, a coppie, individualmente, adattando le varie proposte didattiche alle esigenze contingenti con l'obiettivo di raggiungere il massimo coinvolgimento di ciascun alunno.

Fasi dell'attività didattica:

- 😊 vengono dichiarati gli obiettivi e le finalità dell'attività proposta (*organizzatori anticipati*)
- 😊 vengono esplicitate le prestazioni richieste
- 😊 viene privilegiata l'operatività
- 😊 viene utilizzato il metodo “*problem solving*” (*basato sulla ricerca e scoperta dell'alunno*)

Organizzazione dell'insegnamento personalizzato (tempi e metodi):

- 😊 adattamento dei tempi e dei metodi ai contenuti della programmazione
- 😊 attenzione alle difficoltà
- 😊 esercitazioni guidate e differenziate a livello crescente di difficoltà

Attività di recupero e sostegno

- 😊 attività di recupero saranno svolte nel corso delle normali lezioni curriculari (interventi compensativi, per gruppi di livello, ecc. al fine di ottimizzare al meglio il massimo raggiungimento delle performances)
- 😊 per gli alunni che presentano particolari difficoltà saranno previste esercitazioni guidate,
- 😊 prove e attività differenziate e semplificate su obiettivi minimi.