

I.C. "GUGLIELMO MARCONI" MARTINA FRANCA

PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE PER COMPETENZE

IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- 1)** Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- 2)** Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- 3)** Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- 4)** Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- 5)** Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- 6)** Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

IMMAGINI, SUONI, COLORI – 4 ANNI

NUCLEO FONDANTE: ascolto e parlato

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL SECONDO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti	Il bambino pone attenzione all'ascolto distinguendo suoni, rumori e melodie	Cogliere differenze tra suoni e rumori e loro provenienza Partecipare all'esecuzione di sequenze sonore realizzate in gruppo	Suoni e rumori di ambienti familiari, urbani e della natura. Filastrocche, melodie e canti	Gestisce la presenza e l'assenza di suoni eseguendo giochi acustici Identifica suoni e rumori e loro origine Produce suoni onomatopeici e onomatopoeie Partecipa ad attività sonore seguendo ritmi con la voce e con semplici strumenti a fiato	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO FONDANTE: lettura

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL SECONDO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per condividere i suoni	Il bambino ascolta prodotti musicali, li interpreta utilizzando il corpo, la voce e strumenti informali	Comparare melodie di diverso genere e distinguere ritmi - lenti – veloci, - suoni lunghi - corti	Brani musicali per l'infanzia, canti e musiche della tradizione	Partecipa con attenzione all'esecuzione di giochi vocali, di canti corali e filastrocche	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

percepiti e riprodurli		Leggere semplici sistemi informali di scrittura per produrre suoni lunghi, brevi, alti bassi	Codici simbolici informali	(presentazione di simboli mimico gestuali e iconici) Comprende e produce effetti sonori vocali e soni con strumenti informali e formali (suoni isolati e associazioni di suoni)	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte	Il bambino pone attenzione ai dati percettivi acustici e visivi recepiti dagli spettacoli proposti e descrivere sensazioni e sentimenti	Comunicare esperienze descrivendo vissuti e sensazioni Decodificare dati percettivi	Brani musicali per l'infanzia, offerti dai mass – media, brani della tradizione musicale, melodie internazionali I colori Le forme Le ombre	Ascolta prodotti musicali e li interpreta liberamente utilizzando il corpo, la voce e strumenti informali Associa melodie a emozioni e sentimenti descrive sensazioni Individua colori Distingue figure e forme	
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; <u>utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative</u> ; esplora le potenzialità offerte	Il bambino interpreta realtà, fantastica, sperimenta l'uso di materiali e strumenti realizzando semplici prodotti personali e di gruppo	Utilizzare tecniche e strumenti per rappresentare vissuti e riprodurre modelli presentati	Tecniche espressive Uso di strumenti Figure familiari Ambienti Elementi vicini al vissuto del bambino	Legge e interpreta semplici contenuti Utilizza la strumentazione proposta	

dalle tecnologie					
NUCLEO FONDANTE: scrittura					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL SECONDO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti	Il bambino riproduce suoni e rumori utilizzando strumenti di recupero e convenzionali e rappresenta l'evento sonoro in modo personale	Utilizzare il corpo, la voce e strumenti informali e formali per produrre semplici ritmi Rappresentare ritmi in modo creativo Porre in relazione suono e movimento	Caratteristiche del suono: altezza e intensità Successione di prassie	Utilizza il corpo, la voce e gli strumenti proposti Individua suoni alti e bassi e li rappresenta in modo creativo Discrimina suoni forti e deboli e li rappresenta in modo creativo Costruisce strumenti musicali informali con materiale di recupero. Esegue andature producendo ritmi	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza
Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Il bambino percepisce la dimensione comunicativa del corpo e lo usa per esprimersi durante le attività di gioco e di relazione	Acquisire la rappresentazione mentale del corpo proprio statico e in movimento	Percezione del proprio corpo	Utilizza le espressioni mimico facciali per comunicare emozioni Imita espressioni facciali e posturali Interpreta atteggiamenti	
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la	Il bambino realizza prodotti personali	Acquisire tecniche per realizzare prodotti	Semplici tecniche di rappresentazione	Utilizza i colori per elaborare e completare	

<p>drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; <u>utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative</u>; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>seguendo modelli e procedure proposte</p> <p>Il bambino realizza prodotti personali in modo creativo</p>	<p>artistici bidimensionali e tridimensionali</p>	<p>grafica</p> <p>Tecniche e strumenti per modellare</p> <p>Conoscenza dei colori derivati</p> <p>Conoscenza di materiali e strumenti</p>	<p>prodotti artistici</p> <p>Utilizza semplici tecniche espressive per rappresentare reale e fantasia</p> <p>Motricità fine (prensione e pressione)</p> <p>-Controllo dinamismi fini - motori</p> <p>Padronanza nell'uso degli spazi e di semplici attrezzature</p>	
<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro - musicali</p>	<p>Il bambino utilizza semplici strumentazione tecnologica per produrre sequenze sonore in modo creativo e seguendo indicazioni</p>	<p>Utilizzare la tecnologia per riprodurre sonorità</p>	<p>Conoscenza di strumenti audio, amplificatori acustici e strumenti per la registrazione</p>	<p>Esegue procedure per produrre sonorità</p> <p>Esegue procedure per registrare audio</p>	<p>Competenza digitale</p>
<p>Inventa storie e sa esprimerle... esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>Il bambino conosce l'uso di alcuni semplici strumenti tecnologici e li utilizza rispettando indicazioni</p>	<p>Utilizzare registratori, attrezzatura per la fotografia, robot, tablet, computer (semplici applicazioni)</p>	<p>Conoscenza di amplificatori sensoriali</p>	<p>Utilizza strumenti audio e video per documentare esperienze, realizzare semplici prodotti artistici</p> <p>Elabora semplici prodotti grafici utilizzando computer e stampante</p> <p>Utilizzare la robotica</p>	

				(Bee – Bot e Cubotto) per rappresentare realtà e fantasia	
--	--	--	--	---	--