

# **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 – 5 ANNI

### NUCLEO FONDANTE: ascolto e parlato

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL TERZO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti</p>	<p>Il bambino pone attenzione all'ascolto distinguendo suoni e melodie che produce con la voce e semplici strumenti</p> <p>Il bambino discrimina forme d'arte visiva, riflette sui contenuti dei messaggi dialogando e discutendo con adulti e coetanei</p>	<p>Cogliere differenze tra suoni e rumori e loro provenienza</p> <p>Eeguire sequenze sonore individualmente e in gruppo</p> <p>Dialogare per esprimere pareri e opinioni</p>	<p>Suoni e rumori di ambienti familiari e urbani</p> <p>Suoni della natura</p> <p>Filastrocche e melodie e canti</p> <p>Denomina alcuni degli strumenti musicali più comuni</p> <p>Utilizza conoscenze pregresse per confrontarsi ed esprimere opinioni</p>	<p>Gestisce la presenza e l'assenza di suoni eseguendo giochi acustici</p> <p>Identifica suoni e rumori e loro origine</p> <p>Produce suoni onomatopeici e onomatopie</p> <p>Riproduce suoni eseguendo pause e ritmi</p> <p>Partecipa ad attività sonore seguendo ritmi con la voce e con semplici strumenti a fiato</p> <p>Classifica strumenti musicali</p> <p>Verbalizza elementi percettivi ed effettua confronti tra diversi</p>	<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p>

				prodotti artistici	
<b>NUCLEO FONDANTE: lettura</b>					
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>COMPETENZE DEL TERZO ANNO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE E CONTENUTI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>
Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per condividere i suoni percepiti e riprodurli	Il bambino ascolta prodotti musicali, li interpreta utilizzando il corpo, la voce e strumenti informali e formali	<p>Comparare melodie di diverso genere e distinguere ritmi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lenti – veloci,</li> <li>- suoni lunghi - corti</li> </ul> <p>Leggere semplici sistemi informali di scrittura per produrre suoni lunghi, brevi, alti bassi</p>	<p>Brani musicali per l'infanzia, canti e musiche della tradizione</p> <p>Codici simbolici specifici</p>	<p>Segue indicazioni presentate mediante simboli mimico – gestuali e iconici</p> <p>Partecipa con attenzione all'esecuzione di giochi vocali, di canti corali e filastrocche</p> <p>Comprende e produce effetti sonori vocali e soni con strumenti informali e formali (suoni isolati e associazioni di suoni)</p> <p>Legge, interpreta scritture non convenzionali</p>	<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p>
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la	Il bambino pone attenzione ai dati percettivi acustici e visivi recepiti dagli spettacoli proposti e descrivere sensazioni, sentimenti e contenuti	<p>Comunicare esperienze descrivendo vissuti e sensazioni</p> <p>Decodificare dati percettivi e elaborare prodotti personali</p>	Brani musicali per l'infanzia, offerti dai mass – media, brani della tradizione musicale, melodie internazionali	<p>Ascolta prodotti musicali e li interpreta liberamente utilizzando il corpo, la voce e strumenti</p> <p>Associa melodie a</p>	

<p>fruizione di opere d'arte</p>	<p>Il bambino esegue giochi utilizzando strumenti tecnologici</p>	<p>Usare strumenti tecnologici per eseguire semplici compiti assegnati</p>	<p>Conoscenza di diverse forme d'arte</p> <p>Uso di amplificatori sensoriali per eseguire osservazioni dirette</p>	<p>emozioni, sentimenti, memorie e descrive sensazioni</p> <p>Utilizza il corpo in forma espressiva per rappresentare spettacoli</p> <p>Segue indicazioni</p> <p>Decodifica immagini</p> <p>Riflette sui contenuti dei messaggi</p> <p>Descrive figure e forme</p> <p>Individua colori e sfumature</p> <p>Distingue opere d'arte che rappresentano il reale da opere d'arte astratta</p> <p>Coglie il rapporto figura – sfondo</p> <p>Individua contrasti tra luminosità e buio</p> <p>Utilizza strumenti audio e video per leggere informazioni</p>	
----------------------------------	---	--	--	--	--

				Analizza con spirito critico l'uso di strumenti e di prodotti multimediali e tecnologici	
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 dalle tecnologie	Il bambino interpreta realtà, fantastica, sperimenta l'uso di materiali e strumenti realizzando prodotti personali e di gruppo	Utilizzare tecniche e strumenti per rappresentare vissuti e riprodurre modelli presentati, rappresentare in modo creativo	Tecniche espressive Uso di strumenti Figure familiari Ambienti Elementi vicini al vissuto del bambino	Legge e interpreta la realtà Utilizza la strumentazione proposta	
<b>NUCLEO FONDANTE: scrittura</b>					
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>COMPETENZE DEL TERZO ANNO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE E CONTENUTI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>
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 utilizzando simboli informali e formali proposti	Utilizzare il corpo, la voce e strumenti informali e formali per produrre ritmi e semplici melodie  Rappresentare sequenze di ritmi  Porre in relazione suono e movimento coordinandosi con	Caratteristiche del suono: altezza, intensità, lunghezza  Successione di prassie	Utilizza il corpo, la voce e gli strumenti proposti  Individua suoni alti e bassi e li rappresenta (utilizza simboli non convenzionali)  Discrimina suoni forti e deboli e li rappresenta (utilizza simboli non convenzionali)	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali  Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare  Competenza alfabetica funzionale

		l'altro		<p>Individua suoni lunghi e corti e li rappresenta (utilizza simboli non convenzionali)</p> <p>Discrimina suoni isolati e associazioni di suoni e li rappresenta graficamente</p> <p>Utilizza simboli convenzionali per rappresentare silenzio e suono</p> <p>Costruisce strumenti musicali informali con materiale di recupero.</p> <p>Esegue andature producendo sequenze ritmiche personali e proposte</p>	Competenza in materia di cittadinanza
Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	IL bambino trasforma i messaggi verbali in comunicazione mimico-gestuale eseguendo giochi comunicativo-relazionali	Percepire la forma espressiva del corpo	Le forme espressive del corpo e i suoi dinamismi	<p>Utilizza le espressioni mimico facciali per comunicare emozioni</p> <p>Assume posture</p> <p>Esegue andature</p> <p>Inventa ed esegue successioni di prassie</p>	

				dinamiche	
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 dalle tecnologie	Il bambino realizza prodotti personali eseguendo procedure acquisite  Il bambino realizza prodotti personali in modo creativo	Acquisire tecniche per realizzare prodotti artistici bidimensionali e tridimensionali	Semplici tecniche di rappresentazione grafica  Tecniche e strumenti per modellare  Conoscenza dei colori derivati  Conoscenza di materiali e strumenti	Utilizza i colori per elaborare e completare prodotti artistici  Utilizza semplici tecniche espressive per rappresentare reale e fantasia Motricità fine (prensione e pressione) -Controllo dinamismi fini - motori Padronanza nell'uso degli spazi e di semplici attrezzature	
Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro - musicali	Il bambino utilizza strumentazione tecnologica per produrre sequenze sonore in modo creativo e seguendo indicazioni	Utilizzare la tecnologia per esprimere idee e rappresentarle	Conoscenza di strumenti audio, amplificatori acustici e strumenti per la registrazione	Esegue procedure per realizzare prodotti audio	Competenza digitale
Inventa storie e sa esprimerle... esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	Il bambino conosce l'uso di alcuni strumenti tecnologici e li utilizza rispettando indicazioni	Utilizzare registratori, videocamere, attrezzatura per la fotografia, robot, tablet, computer (semplici applicazioni)	Conoscenza di amplificatori sensoriali	Utilizza strumenti audio e video per raccogliere dati, informazioni, documentare esperienze, realizzare prodotti artistici  Elabora semplici prodotti grafici utilizzando computer e	

				stampante Utilizzare la robotica (Bee – Bot e Cubotto) per rappresentare realtà e fantasia	
--	--	--	--	--	--