

<b>COMPETENZA : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>		
DIMENSIONE DI COMPETENZA : <b>GRUPPO MUSICA</b> - <u>Esprimersi e comunicare</u>		
<u>DESCRIZIONE STRATEGIE SIGNIFICATIVE</u>		
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA</b>
<p>scuola infanzia: canto corale, ascolto relazionato al movimento, socializzazione attraverso giochi musicali nel momento dell'accoglienza per catturare l'attenzione dei bambini e per scandire i vari momenti della giornata. Esprimere emozioni attraverso la musica.</p>	<p>Scuola primaria. Biennio: ascolto di suoni e rumori, riconoscimento di suoni ambientali. Attività corale. Esercizi ritmici. Veicolare emozioni musicali attraverso contributi audio-video. Scuola Primaria. Triennio: Cenni di Storia della musica attraverso il racconto romanzato dei più importanti compositori del 700 e 800, la musica pop attraverso proposte di ascolto degli alunni, Attività corale, esperienze di concerti con l'obiettivo di restituire sensazioni ed emozioni provate attraverso disegni e scritti. L'ascolto avviene anche per suscitare immagini ed emozioni in una prospettiva sinestesica. Musica per sviluppare le capacità di coordinazione e motorie.</p>	<p>Scuola secondaria di primo grado: Canto corale affrontando anche lingue straniere, utilizzo di strumenti etnici e finalizzati alla musico-terapia anche a scopo meditativo, strategie per sperimentare le capacità espressive degli alunni attraverso l'improvvisazione, utilizzo della musica che gli alunni ascoltano quotidianamente per capire e condividere il mondo emotivo degli adolescenti, utilizzo delle forme musicali della musica commerciale per fare delle comparazione con le principali forme della musica d'arte. Utilizzo delle pubblicità per individuare e analizzare gli apporti musicali classici che contengono. Lavoro sul territorio: diffusione della cultura musicale e della passione della musica.</p>

<b>COMPETENZA : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>		
<b>GRUPPO TECNOLOGIA E ARTE</b> DIMENSIONE DI COMPETENZA : <u>Osservare e leggere immagini</u>		
<u>DESCRIZIONE STRATEGIE SIGNIFICATIVE</u>		
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzare diverse tecniche per produrre elaborati grafici o manufatti con diversi materiali anche di recupero.</li> <li>-Osservazione diretta e riproduzione di immagini tramite utilizzo di varie tecniche pittoriche e non.</li> <li>-Ricerca figure geometriche e colori nelle immagini (tangram).</li> <li>-Lettura ed interpretazione di legende.</li> <li>-Individuare in un'immagine le diverse tecniche pittoriche.</li> <li>-Adesione a progetti.</li> <li>-Rappresentare graficamente esperienze vissute.</li> <li>-Realizzare lavori di gruppo o individuali per allestire gli ambienti scolastici.</li> <li>-Utilizzare immagini per leggere ed interpretare il tempo (atmosferico, la scansione temporale e la ciclicità delle stagioni).</li> <li>-Reperire e classificare campioni di materiali/oggetti/figure per approfondirne la conoscenza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzare diverse tecniche per produrre elaborati grafici o manufatti con diversi materiali (plastici) anche di recupero.</li> <li>-Osservazione diretta e riproduzione di immagini tramite utilizzo di varie tecniche pittoriche e non.</li> <li>-Ricerca figure geometriche e colori nelle immagini (tangram).</li> <li>-Decodifica dei simboli tramite osservazioni di immagini (opere d'arte) proiettate alla LIM.</li> <li>-Lettura ed interpretazione di legende.</li> <li>-Individuare in un'immagine le diverse tecniche pittoriche.</li> <li>-Adesione a progetti.</li> <li>-Rappresentare graficamente esperienze vissute.</li> <li>-Realizzare lavori di gruppo o individuali per allestire gli ambienti scolastici in occasioni di particolari ricorrenze o per esporre i lavori svolti.</li> <li>-Conoscere gli elementi che compongono il pc e le loro applicazioni.</li> <li>-Realizzazione di laboratori finalizzati all'analisi tecnica di un oggetto.</li> <li>-Reperire e classificare campioni di materiali/oggetti/figure per approfondirne la conoscenza.</li> <li>Realizzazione di modellini.</li> <li>Video/tutorial di approfondimento per arricchire e consolidare gli argomenti svolti e trattati in classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzare diverse tecniche per produrre elaborati grafici o manufatti con diversi materiali (plastici) anche di recupero.</li> <li>-Osservazione diretta e riproduzione di immagini e figure geometriche utilizzando strumenti tecnici.</li> <li>-Utilizzo di unità di apprendimento trasversali.</li> <li>-Ricerca figure geometriche e simmetrie nelle immagini (tangram).</li> <li>-Costruzione solidi di carta e piano di proiezione.</li> <li>-Lettura ed interpretazione di grafici e tabelle.</li> <li>- Utilizzo TIC per approccio al pensiero computazionale (coding).</li> <li>-Adesione a progetti.</li> <li>-Realizzare lavori di gruppo o individuali per allestire gli ambienti scolastici.</li> <li>-Conoscere gli elementi che compongono il pc e le loro applicazioni.</li> <li>-Realizzazione di laboratori finalizzati all'analisi tecnica di un oggetto.</li> <li>-Reperire e classificare campioni di materiali/oggetti/figure per approfondirne la conoscenza.</li> <li>Realizzazione di modellini.</li> <li>Video/tutorial di approfondimento per arricchire e consolidare gli argomenti svolti e trattati in classe.</li> </ul>

<b>COMPETENZA : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>		
DIMENSIONE DI COMPETENZA : <b>GRUPPO ARTE</b> <u>Comprendere e apprezzare opere d'arte</u>		
<u>DESCRIZIONE STRATEGIE SIGNIFICATIVE</u>		
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA</b>
<p>Prime esperienze nell'uso di strumenti e materiali ( matite, pennarelli, pastelli, carta, cartoncino, pennelli, etc. )</p> <p>Apprendimento del corretto uso di matite e strumenti in genere, (es. impugnatura, posizione della mano, etc. )</p> <p>Comprensione dell'importanza del territorio, attraverso visite guidate presso mostre e musei vari, chiese, etc.</p> <p>Osservazione e acquisizione delle prime forme "grammaticali" dell'immagine (es. forma, colore etc. )</p>	<p>Learning by doing: sperimentazione attraverso la conoscenza di opere e tecniche pittoriche, focalizzando l'attenzione in particolar modo su soggetti propri e tipici dell'arte.</p> <p>Cura e attenzione per una corretta postura e una giusta impugnatura degli strumenti da utilizzare nel disegno.</p> <p>Comprensione dell'importanza del territorio, attraverso visite guidate presso mostre e musei vari, chiese, etc.</p> <p>Osservazione, ricerca e comprensione degli elementi "grammaticali" dell'immagine, ( es. punto, linea, forma, colori).</p> <p>U.D.A. interdisciplinari</p>	<p>Sperimentazione di tecniche varie, con maggior grado di difficoltà utilizzando e approcciandosi a differenti stili e attività.</p> <p>Affinamento della tecnica e del tratto nell'utilizzo delle matite e degli strumenti in genere.</p> <p>Comprensione dell'importanza del territorio, attraverso visite guidate presso mostre e musei vari, chiese, etc. Contestualizzazione nella realtà locale di alcuni dei movimenti artistici affrontati durante l'anno scolastico.</p> <p>Lettura delle immagini, attraverso la "grammatica", così da apprendere ad interpretarne il significato.</p> <p>Realizzazione di elaborati per progetti e concorsi che prevedono l'apporto di diverse materie e l'uso di varie tecniche che richiamano diversi ambiti di competenze.</p> <p>U.D.A. interdisciplinari</p> <p>Contestualizzazione interdisciplinare degli argomenti trattati (es: arte e religione, arte e musica etc. )</p>

<b>COMPETENZA : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>		
DIMENSIONE DI COMPETENZA : <b>GRUPPO MOTORIA</b> <u>Il linguaggio motorio come modalità comunicativa ed espressiva- ed. fisica</u>		
DESCRIZIONE STRATEGIE SIGNIFICATIVE		
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA</b>
<p>Nella Scuola dell' Infanzia il Campo di esperienza relativo al linguaggio motorio è IL CORPO E IL MOVIMENTO . L'attività motoria è una condizione essenziale e indispensabile per lo sviluppo intellettuale del bambino, il linguaggio del corpo si affianca a quello verbale per arricchire la comunicazione. Muoversi " è il primo fattore di apprendimento e correre saltare e giocare è fonte di benessere e di equilibrio. Il gioco è una esigenza fondamentale che permette ai bambini di fare esperienze con il corpo, di esprimersi attraverso di esso e di esplorare la realtà. Le strategie che si sono dimostrate più valide sono state quelle proposte sotto forma di gioco. Giochi motori, simbolici, di scoperta, di ruoli, di gruppo, individuali, di coppia ecc... Giochi cantati sulle varie parti del corpo: viso, mani, braccia, gambe, testa.... La drammatizzazione si è rivelata una strategia importante e valida per lo sviluppo del linguaggio comunicativo-espressivo (dopo aver letto una storia, l'insegnante ha indicato alcuni semplici stati d'animo come tristezza gioia, paura, rabbia che il bambino ha assunto con il suo viso e si sono fatte foto da rivedere e commentare.</p>	<p>-“ Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa ed espressiva” è stato affrontato avvalendoci della pratica di tecniche di rilassamento ed elementi di yoga. Le diverse posture dello yoga richiamano posizioni tipiche di animali e piante, come: “fiori che sbocciano e ostriche che si chiudono”. -Le sequenze di movimento individuali o collettive vengono affrontate attraverso l'uso di percorsi con materiali come: cerchi, birilli, mattoni e aste. -Nelle modalità comunicativo-espressive, rientra la simbolizzazione di gesti propri dei giochi di squadra per interpretare i contesti e le dinamiche in gioco tra i compagni e gli avversari.</p>	<p>Le competenze previste dal curriculum vengono sviluppate nel contesto sportivo dei giochi di squadra (palla rilanciata, pallavolo, basket, badminton, pallamano, dodgeball, calcio...). Tali attività rappresentano lo “sfondo integratore” entro il quale realizzare l'esperienza didattica e formativa. I saperi essenziali, cioè le conoscenze e abilità fondamentali implicate dalle competenze, ovvero le risorse strategiche per la realizzazione delle evidenze e dei compiti specifici sono: il gioco e lo sport (caratteristiche e differenze), il passaggio dal gioco allo sport (radici storiche e vissuti personali); le abilità motorie di base e tecniche, le capacità motorie (abilità e capacità in un contesto variabile e situazionale), tattica e strategia (a soluzione dei problemi posti dal gioco), la comunicazione ( interpretazione e comprensione messaggi verbali e non verbali, azione e verbalizzazione); inoltre i valori vissuti nello sport cioè le regole e il gruppo, il Fair Play, gli elementi culturali dello sport (la storia, i regolamenti, le tecniche, le tattiche, i ruoli ed eventuali implicazioni sociali). La manifestazione evidente delle competenze acquisite sono il punto di riferimento per compiti e strumenti valutativi: nell'espressione variabile delle abilità; nella risoluzione dei problemi posti dal gioco;</p>

		<p>nell'applicare e rispettare valori e regole attraverso l'autoarbitraggio; nella conoscenza, comprensione ed esposizione degli elementi che compongono la struttura dello sport sperimentato.</p> <p>La sequenza dei compiti che richiedono la realizzazione di un prodotto/risultato sono:</p> <p>-SPERIMENTARE, INVENTARE, ORGANIZZARE GIOCHI: prendere coscienza del passaggio dal gioco popolare al gioco sportivo, attraverso i giochi presportivi; inserimento di condotte motorie nei giochi presportivi verso l'acquisizione delle abilità tecniche specifiche; compito di gruppo con ruoli stabiliti.</p> <p>-SPERIMENTARE, INVENTARE, ORGANIZZARE CIRCUITI A STAZIONI PER LO SVILIPPO DI ABILITÀ': ideare circuiti con stazioni che sviluppino specifiche abilità, avendo coscienza dei criteri organizzativi, dei ruoli all'interno del gruppo, dei contenuti e degli obiettivi;</p> <p>-STRUTTURARE LE CONOSCENZE RELATIVE ALLO SPORT: storia, regolamento, tecnica, tattica, ruoli, aspetti sociali (integrazione, sponsor, doping).</p> <p>- RISOLVERE PROBLEMI RELATIVI AL GIOCO (GIOCARRE PER SITUAZIONI, MINITORNEI): applicare abilità e conoscenze in contesto di gioco risolvendo problemi situazionali e temi di gioco, dimostrando conoscenza delle regole e rispetto per l'altro (autoarbitraggio), capacità di iniziativa, collaborazione, cooperazione, atteggiamenti positivi.</p> <p>- COMUNICARE: comprendere informazioni e messaggi, nonché</p>
--	--	---

		<p>interpretare azioni motorie ( decodifica gesti dei compagni, degli avversari, arbitrali) .</p> <p>Metodi Didattici e Strategie Educative:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Progressioni didattiche con il metodo globale - analitico - globale e dal semplice al difficile.</li><li>• Scoperta Guidata</li><li>• Esercitazioni individuali e di gruppo.</li><li>• Autocontrollo e/o controllo a gruppi delle proprie capacità.</li><li>• Cooperative Learning</li><li>• Peer Education</li><li>• Problem solving</li></ul>
--	--	--