



**SCUOLA D'INFANZIA**

CLASSE: TRE ANNI

DISCIPLINA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze	OBIETTIVI di apprendimento	CONTENUTI
I.S.C. 1 IL BAMBINO COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE.	Esprimersi e comunicare attraverso il corpo.  Esprimere con varie modalità le esperienze vissute.	Giochi di movimento e drammatico-espressivi.
I.S.C. 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.	Sperimentare varie tecniche espressive (grafico-pittoriche-plastiche).  Conoscere i colori primari.  Manipolare materiali diversi.  Tracciare dei segni e attribuire dei significati.  Prendere parte a semplici drammatizzazioni.  Rappresentare attraverso la mimica situazioni diverse.	Coloritura con diverse tecniche.  Associazione di colori agli oggetti corrispondenti.  Manipolazione di materiali diversi.  Prime produzioni grafiche: dal segno al disegno.  Semplici drammatizzazioni.
I.S.C. 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.	Ascoltare suoni e musiche di vario genere.  Sviluppare la sensibilità musicale.  Assistere a spettacoli di vario genere (ludico-teatrali, burattini...).	Brani musicali di vario genere.  Visione di spettacoli di vario genere.

<p>I.S.C. 4          SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E PRODUZIONE MUSICALE UTILIZZANDO VOCE, CORPO E OGGETTI.</p>	<p>Percepire e distinguere il suono dal rumore.</p> <p>Riconoscere i suoni, i rumori dell'ambiente circostante.</p> <p>Accompagnare un canto con i movimenti del corpo.</p>	<p>Suoni e rumori nell'ambiente circostante.</p> <p>Canti.</p> <p>Semplici danze.</p> <p>Esecuzione di semplici movimenti del corpo associati a canti e filastrocche.</p>
<p>I.S.C. 5          SPERIMENTA E COMBINA ELEMENTI MUSICALI DI BASE, PRODUCENDO SEMPLICI SEQUENZE SONORO-MUSICALI.</p>	<p>Ascoltare, conoscere e imitare semplici ritmi.</p> <p>Associare a ritmi diversi andature corrispondenti.</p>	<p>Diversi movimenti corrispondenti a diversi ritmi.</p>
<p>I.S.C. 6          ESPLORA I PRIMI ALFABETI MUSICALI, UTILIZZANDO ANCHE I SIMBOLI DI UNA NOTAZIONE INFORMALE PER CODIFICARE I SUONI PERCEPITI E RIPRODURLI.</p>		

**SCUOLA D'INFANZIA**

CLASSE: QUATTRO ANNI

DISCIPLINA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze	OBIETTIVI di apprendimento	CONTENUTI
I.S.C. 1 IL BAMBINO COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE.	Esprimersi e comunicare attraverso il corpo.  Ascoltare, esprimere e comunicare con varie modalità conoscenze e vissuti.	Giochi di movimento e drammatico-espressivi.
I.S.C. 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.	Utilizzare in modo appropriato varie tecniche grafico-pittoriche-plastiche.  Conoscere i colori secondari.  Esplorare materiali diversi e sperimentarne l'uso.  Esprimersi attraverso il disegno.  Drammatizzare storie e/o vissuti.  Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche.	Uso creativo di diverse tecniche per la coloritura.  Mescolanza di colori primari e ottenimento di colori secondari.  Associazione di colori agli oggetti corrispondenti.  Attività manipolative e costruttive con materiali diversi.  Disegno libero.  Drammatizzazione.  Utilizzo di tecnologie (macchina fotografica, tavolo luminoso, L.I.M, proiettore...).
I.S.C. 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	Sviluppare la sensibilità musicale.  Usare la musica come mezzo di comunicazione.	Brani musicali di vario genere.  Visione di spettacoli di vario genere.  Lettura d'immagini.

FRUIZIONE DI OPERE D'ARTE.	Assistere e partecipare attivamente a spettacoli di vario tipo (ludico-teatrali, burattini...).	
I.S.C. 4 SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E PRODUZIONE MUSICALE UTILIZZANDO VOCE, CORPO E OGGETTI.	Comprendere messaggi iconici.  Ascoltare, sviluppando interesse per diversi stili musicali.	
I.S.C. 4 SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E PRODUZIONE MUSICALE UTILIZZANDO VOCE, CORPO E OGGETTI.	Discriminare suoni e rumori e associarli alla fonte.  Affinare la sensibilità uditiva verso l'ambiente sonoro circostante.  Accompagnare un canto con i movimenti del corpo.	Suoni e rumori nell'ambiente circostante.  Semplici movimenti associati a canti.  Danze.
I.S.C. 5 SPERIMENTA E COMBINA ELEMENTI MUSICALI DI BASE, PRODUCENDO SEMPLICI SEQUENZE SONORO-MUSICALI.	Associare a ritmi diversi andature corrispondenti.  Sperimentare suoni prodotti con diversi strumenti-oggetti.	Diversi movimenti corrispondenti a diversi ritmi.  Costruzione di oggetti per produrre suoni.
I.S.C. 6 ESPLORA I PRIMI ALFABETI MUSICALI, UTILIZZANDO ANCHE I SIMBOLI DI UNA NOTAZIONE INFORMALE PER CODIFICARE I SUONI PERCEPITI E RIPRODURLI.	Usare simboli per codificare suoni.	Invenzione di simboli per scrivere e riprodurre i vari suoni.

**SCUOLA D'INFANZIA**

CLASSE: CINQUE ANNI

DISCIPLINA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze	OBIETTIVI di apprendimento	CONTENUTI
I.S.C. 1 IL BAMBINO COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE.	Conoscere, esprimere emozioni.  Raccontare usando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.  Esprimere con il tono di voce stati d'animo.	Giochi di movimento e drammatico-espressivi.
I.S.C. 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.	Utilizzare spontaneamente ed in modo appropriato le diverse tecniche grafico-pittoriche-plastiche.  Sperimentare mescolanze e gradazioni di colore.  Manipolare e trasformare materiali di vario genere.  Inventare storie.  Ricostruire una storia in sequenza.  Inventare ruoli, interpretare ed allestire semplici spettacoli.  Esprimersi attraverso il disegno.  Conoscere e utilizzare strumenti multimediali.	Uso autonomo e creativo delle diverse tecniche espressive.  Colori secondari nelle diverse tonalità.  Attività manipolative e costruttive con materiale diverso.  Invenzione di storie e drammatizzazioni.  Disegno.  Sperimentazione di tecniche di coloritura e disegno digitale.  Utilizzo di tecnologie ( macchina fotografica, tavolo luminoso, L.I.M, proiettore...).

<p>I.S.C. 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.</p>	<p>Sviluppare la sensibilità musicale.</p> <p>Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione.</p> <p>Assistere e partecipare attivamente a spettacoli di vario genere ( ludico-teatrali, burattini...).</p> <p>Sviluppare il senso estetico attraverso l'osservazione di opere d'arte.</p>	<p>Brani musicali di vario genere.</p> <p>Visione di spettacoli di vario genere.</p> <p>Lettura d'immagine.</p> <p>Produzione di opere pittoriche.</p>
<p>I.S.C. 4          SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E PRODUZIONE MUSICALE UTILIZZANDO VOCE, CORPO E OGGETTI.</p>	<p>Consolidare la sensibilità uditiva verso l'ambiente sonoro circostante.</p> <p>Utilizzare la voce e gli oggetti per produrre suoni.</p> <p>Accompagnare un canto con i movimenti del corpo.</p> <p>Saper associare il ritmo al movimento.</p>	<p>Suoni e rumori nell'ambiente circostante.</p> <p>Produzione di suoni con il corpo, gli strumenti e la voce.</p> <p>Esecuzione di movimenti del corpo associati a canti.</p> <p>Danze.</p>
<p>I.S.C. 5          SPERIMENTA E COMBINA ELEMENTI MUSICALI DI BASE, PRODUCENDO SEMPLICI SEQUENZE SONORO-MUSICALI.</p>	<p>Associare a ritmi diversi andature corrispondenti.</p> <p>Sperimentare suoni prodotti con diversi strumenti-oggetti.</p> <p>Ascoltare, riprodurre e inventare semplici ritmi.</p>	<p>Esecuzione di diversi movimenti corrispondenti a diversi ritmi.</p> <p>Invenzioni di ritmi e andature.</p> <p>Costruzione di oggetti per produrre suoni.</p>
<p>I.S.C. 6          ESPLORA I PRIMI ALFABETI MUSICALI,</p>	<p>Usare simboli per codificare suoni.</p>	<p>Invenzione di simboli per scrivere e riprodurre i vari suoni.</p>

UTILIZZANDO ANCHE I SIMBOLI DI UNA  
NOTAZIONE INFORMALE PER CODIFICARE I  
SUONI PERCEPITI E RIPRODURLI.

Produzione di semplici partiture.



SCUOLA: SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze		OBIETTIVI di apprendimento	CONTENUTI
<b>descrivere</b>	<p>Descrivere e classificare i principali materiali cogliendone le diversità delle caratteristiche.</p> <p>Riconoscere l'impatto sull'ambiente dell'utilizzo e lavorazione di tali materiali.</p>	<p>Maturare la consapevolezza della scelta dell'utilizzo dei materiali nella realizzazione di manufatti in funzione delle sue caratteristiche e dell'impatto ambientale.</p>	<p>Materiali e risorse, sviluppo sostenibile.</p> <p>Processi di lavorazione da materia prima a prodotto finito</p>
<b>conoscere</b>	<p>Conoscere e utilizzare i diversi materiali e saperli abbinare alla funzione degli oggetti.</p>	<p>Rilevare le proprietà fondamentali dei materiali ed il ciclo produttivo con cui sono lavorati e ottenuti.</p>	<p>Le proprietà chimico fisiche, tecnologiche e meccaniche dei materiali.</p>
<b>comprendere</b>	<p>Riconoscere i principali processi di trasformazione di risorse e materiali.</p> <p>Ricostruire le fasi di progettazione e realizzazione di semplici oggetti.</p>	<p>Valutare le conseguenze sociali e ambientali di scelte e decisioni relative al soddisfacimento dei bisogni dell'uomo.</p>	<p>Bisogni e beni.</p> <p>I settori produttivi.</p>
<b>progettare</b>	<p>Progettare e realizzare attraverso l'uso di tecniche del disegno geometrico disegni decorativi e/o soluzioni a problemi proposti.</p>	<p>Leggere ed interpretare semplici disegni utilizzando gli strumenti e le regole del disegno tecnico.</p>	<p>Disegno geometrico: la rappresentazione grafica.</p> <p>Le costruzioni geometriche fondamentali.</p> <p>Uso degli strumenti idonei.</p>

<b>programmare</b>	Usare le nuove tecnologie per presentare il proprio lavoro, potenziare le proprie capacità comunicative e confrontarsi con i compagni.	Usare gli elementi fondamentali di un PC.	Hardware e software. Impostazione di un file di videoscrittura.
--------------------	--	---	--

SCUOLA: SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze		OBIETTIVI di apprendimento	CONTENUTI
<b>descrivere</b>	<p>Descrivere e classificare i materiali cogliendo le diversità delle caratteristiche.</p> <p>Riconoscere l'impatto sull'ambiente dell'utilizzo e lavorazione di tali materiali.</p> <p>Descrivere e confrontare le diverse tecniche di conservazione degli alimenti.</p>	<p>Approfondire la consapevolezza della scelta dell'utilizzo dei materiali nella realizzazione di manufatti in funzione delle sue caratteristiche e dell'impatto ambientale.</p> <p>Comprendere il significato di globalizzazione nella produzione alimentare.</p>	<p>Materiali e risorse, sviluppo sostenibile.</p> <p>Processi di lavorazione da materia prima a prodotto finito.</p> <p>La conservazione degli alimenti.</p>
<b>conoscere</b>	<p>Conoscere e utilizzare i diversi materiali e descrivere la funzione in relazione alla forma degli oggetti.</p> <p>Descrivere l'ambiente in cui si vive.</p>	<p>Eseguire misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione.</p>	<p>Misurazione, rilievo e restituzione grafica di un ambiente "costruito".</p> <p>L'abitazione: i principali impianti, gli elementi architettonici principali, le barriere architettoniche.</p>
<b>comprendere</b>	<p>Riconoscere i principali processi di trasformazione di risorse e materiali.</p> <p>Riuscire a ricostruire le fasi di progettazione e realizzazione di semplici oggetti.</p>	<p>Conoscere i problemi che affliggono l'ambiente e cercare soluzioni per limitarli. I rifiuti come risorsa: la raccolta differenziata.</p>	<p>Le risorse.</p> <p>L'inquinamento ambientale.</p> <p>I rifiuti come risorsa: il riciclaggio.</p>
<b>progettare</b>	<p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche di figure piane e/o solide utilizzando il disegno tecnico.</p>	<p>Restituzione di oggetti tridimensionali.</p> <p>Effettuare misurazioni di grandezze fisiche.</p>	<p>Le proiezioni ortogonali.</p>

<b>programmare</b>	Usare le nuove tecnologie per presentare il proprio lavoro e potenziare le proprie capacità comunicative.	Conoscere nuove applicazioni informatiche esplorando le principali potenzialità.	Impostazione di un foglio di calcolo.
--------------------	---	--	---------------------------------------

SCUOLA: SECONDARIA DI PRIMO GRADO  
 CLASSE: TERZA  
 DISCIPLINA: TECNOLOGIA

TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze		OBIETTIVI di apprendimento	CONTENUTI
<b>descrivere</b>	<p>Descrivere e classificare diverse forme e fonti di energia.</p> <p>Riconoscere l'impatto sull'ambiente che deriva dall'utilizzo di tali fonti di energia.</p>	Riflettere sull'utilizzo da parte dell'uomo delle diverse fonti di energia e del relativo impatto sull'ambiente.	<p>Le forme di energia.</p> <p>Le fonti rinnovabili e non rinnovabili.</p> <p>Le caratteristiche della corrente elettrica e le centrali necessarie a produrla.</p> <p>Il risparmio energetico.</p>
<b>conoscere</b>	<p>Conoscere i principali processi di trasformazioni di risorse e riconoscere le diverse forme di energia coinvolte.</p>	Riconoscere nell'ambiente che ci circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.	Centrali per la produzione di energia elettrica. I combustibili e le macchine semplici.
<b>comprendere</b>	<p>Comprendere e riconoscere i principi e le leggi fisiche alla base delle trasformazioni energetiche.</p> <p>Ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.</p>	<p>Saper riconoscere i pro ed i contro derivanti dall'utilizzo delle fonti studiate.</p> <p>Comprendere l'importanza del risparmio energetico.</p>	Inquinamento di suolo, aria, acqua come conseguenza della produzione e dell'utilizzo dei vari tipi di energia.
<b>progettare</b>	<p>Progettare e realizzare in autonomia rappresentazioni grafiche di solidi utilizzando il disegno tecnico.</p>	Restituire graficamente oggetti tridimensionali utilizzando il metodo di rappresentazione più adeguato.	Le assonometrie: cavaliera, isometrica e monometrica; le proiezioni ortogonali.

<b>programmare</b>	Usare le nuove tecnologie per presentare il proprio lavoro e potenziare le proprie capacità comunicative.	Saper utilizzare semplici software di disegno.	Programma CAD.
--------------------	---	--	----------------