



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. MARCONI"

Via Guglielmo Marconi, 1 - 41013 Castelfranco Emilia - MO

Tel 059 926254 - fax 059 926148

e-mail: moic825001@istruzione.it – sito web: www.scuolemarconi.edu.it



SCUOLA DELL'INFANZIA: ARTE E IMMAGINE

ANNI 3

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI COLORI

TRAGUARDI DI COMPETENZA:

- ✚ il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente
- ✚ utilizza i materiali che ha a disposizione con creatività
- ✚ si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative
- ✚ esplora i primi alfabeti delle tecnologie

NUCLEO FONDANTE: LETTURA DI IMMAGINI, COMPrensIONE, COMUNICAZIONE, SEGNI E LINEE

CAPACITÀ/ABILITÀ'	CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none">- Usa i colori per esprimere emozioni- Utilizza in modo creativo materiali diversi- Partecipa attivamente all'attività di gioco simbolico- Si esprime e comunica con il linguaggio mimico-gestuale- Segue spettacoli di vario tipo- Compie semplici drammatizzazioni- Esplora le prime forme tecnologiche e mass-mediali	<ul style="list-style-type: none">- I colori primari- Potenzialità espressive dei materiali- Utilizzo del segno grafico per rappresentare- Capacità di commentare verbalmente- Uso delle nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none">- Assistere a rappresentazioni multimediali- Spiegare e interpretare il proprio vissuto- Sperimentare tecniche pittoriche su richiesta- Compire semplici drammatizzazioni- Osservare con attenzione i bambini più grandi nell'uso del computer



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. MARCONI"

Via Guglielmo Marconi, 1 - 41013 Castelfranco Emilia - MO

Tel 059 926254 - fax 059 926148

e-mail: moic825001@istruzione.it – sito web: www.scuolemarconi.edu.it



ARTE E IMMAGINE

ANNI 4

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI COLORI

TRAGUARDI DI COMPETENZA:

- ✚ si esprime attraverso il disegno la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive
- ✚ inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione
- ✚ utilizza i materiali che ha a disposizione con creatività
- ✚ esplora le potenzialità delle tecnologie

CAPACITA'/ABILITA'	CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none">- Usa creativamente i colori- Impugna diversi strumenti e sa ritagliare- Distingue i colori primari e i secondari- Utilizza diversi materiali per rappresentare- Partecipa attivamente ad attività di gioco simbolico- Drammatizza situazioni- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, topologico al computer	<ul style="list-style-type: none">- I colori primari e secondari- Potenzialità espressive dei materiali bidimensionali- Utilizzo del segno grafico per rappresentare- Capacità di commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione storie e spettacoli visti- Uso delle nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none">- Produrre messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi- Usare in modo appropriato il colore e il segno per rappresentare la realtà vicina e per le elaborazioni fantastiche- Ideare semplici storie da drammatizzare, rappresentarle attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale- Muovere correttamente il mouse- Utilizzare la tastiera alfabetica



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. MARCONI"

Via Guglielmo Marconi, 1 - 41013 Castelfranco Emilia - MO

Tel 059 926254 - fax 059 926148

e-mail: moic825001@istruzione.it – sito web: www.scuolemarconi.edu.it



ARTE E IMMAGINE

ANNI 5

TRAGUARDI DI COMPETENZA: CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI COLORI

- ✚ il bambino produce, rielabora le immagini attraverso molteplici tecniche
- ✚ formula piani di azione, individualmente e in gruppo, sceglie con cura i materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare
- ✚ esplora le potenzialità delle tecnologie
- ✚ utilizza le nuove tecnologie per volgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

CAPACITÀ/ABILITÀ

- Usa creativamente i colori
- Rappresenta figure umane con uno schema corporeo strutturato
- Utilizza il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti
- Usa strumenti grafico- pittorici e materiali plastici a fini espressivi
- Si orienta nello spazio grafico
- Legge e interpreta immagini e foto
- Distingue i colori primari e secondari
- Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione
- Visiona immagini, opere artistiche documentari
- Muove correttamente il mouse e i suoi tasti
- Realizza semplici elaborazioni grafiche

CONTENUTI ESSENZIALI

- Utilizzo del segno grafico per rappresentare vissuti, persone, animali, oggetti reali e irreali
- I colori primari e secondari
- Impugnare correttamente differenti strumenti
- Scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere
- Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato
- Le relazioni spaziali
- Composizioni di ritmi
- Il computer e i suoi usi

COMPETENZE

- Rappresentare la realtà con un adeguato uso dello spazio
- Utilizzare in modo autonomo ed efficace gli strumenti
- Produrre messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi
- Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere le proprie valutazioni
- Ideare semplici storie da drammatizzare e rappresentare
- Impegnarsi per una maggiore qualità del risultato nell'utilizzo pratico delle tecniche
- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro