

SEZIONE A: traguardi formativi 5 anni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Immagini e colori		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	<p>1.Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni.</p> <p>2.Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>3.La rappresentazione grafica è coerente alle richieste date durante la consegna; rispettare i contorni durante la coloritura.</p> <p>4.Inventare storie ed esprimersi attraverso le diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>5. Partecipare con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione facendo, in alcuni casi, il "regista" del racconto.</p> <p>6.Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>7.Impugnare differenti strumenti e ritagliare.</p> <p>8.Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti.</p> <p>9.Formulare piani d'azione, individualmente e in gruppo.</p> <p>10. scegliere con cura i materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>11.Ricostruire le fasi principali per comunicare quanto realizzato.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte (pittura, fotografia, film) e per la produzione di elaborati grafici, plastici e visivi.</p> <p>Principali forme di espressione artistica.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>Gioco simbolico.</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o attività mimico-gestuali.</p> <p>Drammatizzare testi ascoltati.</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto-</p> <p>Copiare opere di artisti.</p> <p>Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca.</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare.</p>

	12.Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.		
--	---	--	--

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- IMMAGINI E COLORI	
LIVELLI DI PADRONANZA		
PARZIALE	INTERMEDIO	AVANZATO
1. non è interessato alle opere d'arte, ai beni culturali e a spettacoli di vario tipo; non esprime proprie valutazioni.	Non sempre è interessato alle opere d'arte, ai beni culturali e a spettacoli di vario tipo.	È interessato alle opere d'arte, ai beni culturali e a spettacoli di vario tipo ed esprime proprie opinioni.
2. Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo.	Il bambino esprime, comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
3. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolari finalità espressive; colora su aree estese di foglio e non si sforza di rimanere nei contorni.	La rappresentazione grafica è essenziale ma coerente alle richieste date durante la consegna; rispetta sommariamente i contorni definiti.	La rappresentazione grafica è coerente alle richieste date durante la consegna e ricca di particolari; rispetta perfettamente i contorni definiti.
4. Fatica ad inventare storie e a rappresentarle graficamente.	Inizia ad inventare storie e a drammatizzarle attraverso il disegno, attività manipolative e la pittura.	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.
5. Presenta qualche difficoltà di partecipazione durante il racconto di una storia o di un racconto	Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.	Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione facendo, in alcuni casi, il “regista” del racconto.
6. Non rappresenta sul piano grafico, pittorico e plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà	Non sempre rappresenta sul piano grafico, pittorico e plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà	Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà
7. Fatica ad impugnare strumenti diversi e a ritagliare con le forbici.	Incontra qualche difficoltà nell'impugnare e nel ritagliare.	Ha una buona impugnatura dei vari strumenti e sa ritagliare.
8. Non legge e non interpreta le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti	Legge ed interpreta le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti solo con l'aiuto dell'insegnante.	Legge e interpreta le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti.
9. Non formula piani d'azione, individualmente e in gruppo	Formula piani d'azione individualmente ma non in gruppo e viceversa.	Formula piani d'azione, individualmente e in gruppo,
10. Non sceglie con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere	Sceglie con cura i materiali in relazione all'attività da svolgere ma non gli strumenti e viceversa.	Sceglie con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.
11. Non ricostruisce le fasi principali per comunicare quanto realizzato	Ricostruisce le fasi principali per comunicare quanto realizzato solo con l'aiuto dell'insegnante.	Ricostruisce le fasi principali per comunicare quanto realizzato
12. Non esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse solo con il supporto dell'insegnante.	Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.