

**Competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)**

**Prevalenti: Consapevolezza ed espressione culturale**  
**Le altre competenze europee sono concorrenti**

**CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI COLORI**

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DM n. 139/2007	COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA	TRAGUARDI di competenza DISCIPLINARE in uscita dalla Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p><b>1. COSTRUZIONE DEL SE'</b></p> <p><b>1.1 IMPARARE A IMPARARE</b></p> <p><b>1.2 PROGETTARE</b></p> <p><b>2. RELAZIONE CON GLI ALTRI</b></p> <p><b>2.1 COMUNICARE</b></p> <p><b>2.2 COLLABORARE E PARTECIPARE</b></p> <p><b>2.3 AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</b></p>	<p><b>1.1 e</b></p> <p><b>1.2 a</b></p> <p><b>2.1 c</b></p> <p><b>2.1 h</b></p> <p><b>2.1 j</b></p> <p><b>2.3 d</b></p>	<p>1.1 e Mostra interesse per l'ascolto della musica, per la fruizione e l'analisi delle opere d'arte</p> <p>1.2 a Manipola e utilizza con creatività materiali e strumenti molteplici</p> <p>2.1 c Segue spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, drammatizzazione)</p> <p>2.1 h Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p> <p>2.1 j Comunica, esprime emozioni, racconta attraverso attività grafico-pittorico-plastiche</p> <p>2.3 d Sa rimanere concentrato si appassiona e porta a termine il proprio lavoro con responsabilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimostra interesse e disponibilità all'ascolto della musica e all'osservazione e analisi di opere d'arte</li> <li>• Padroneggia l'uso creativo, spontaneo e guidato di diverse tecniche espressive: pittura, disegno, collage, frottage, manipolazione, assemblamento ecc.</li> <li>• Comprende la funzione comunicativa dei messaggi non verbali attraverso la fruizione di prodotti artistici, grafici, pittorici e plastici di spettacoli teatrali, danze ecc.</li> <li>• Comunica, racconta, esprime emozioni attraverso linguaggi del corporei mimico-gestuali</li> <li>• Comunica, racconta, esprime emozioni attraverso attività grafico-pittoriche-plastiche</li> <li>• È preciso, si concentra, si appassiona e porta a termine il proprio lavoro in modo autonomo e responsabile.</li> </ul>

<b>3. RAPPORTI CON LA REALTA' NATURALE</b>			
3.1 RISOLVERE PROBLEMI	<b>3.1 a</b>	3.1 a Formula piani di azione scegliendo materiali e strumenti adeguati al progetto da realizzare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppa idee, inventa e sceglie materiali e strumenti adeguati per ciò che vuole realizzare</li> </ul>
3.2 INDIVIDUARE COLLEGAMENTI	<b>3.2 c</b>	.3.1 c Sperimenta e combina elementi musicale di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riproduce ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, legnetti ecc.)</li> </ul>
3.3 ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	<b>3.3 a</b>	3.3 a Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepisce e discrimina rumori, suoni dell'ambiente e del corpo e produce musica utilizzando voce, corpo e oggetti.</li> </ul>
		3.3 a Rielabora graficamente le fasi più significative di un'esperienza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresenta graficamente l'esperienza vissuta</li> </ul>
		3.3 a Esplora i primi alfabeti musicali utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza simboli per rappresentare suoni e riprodurli (codifica e decodifica)</li> </ul>
		3.3 a Utilizza le nuove tecnologie per giocare e acquisire informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza il computer per attività e giochi. Utilizza il computer per visionare immagini e testi multimediali.</li> </ul>