

Programmazione annuale e progettualità.  
 insegnante: Fabio Speciale. CLASSE 4B

## ITALIANO – SCUOLA PRIMARIA

### CLASSE QUARTA

<b>Competenze</b>	<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Abilità/capacità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Attività</b>
<p>COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE</p> <p>Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b></p> <p>Comunicazione nella madrelingua.</p> <p>Competenza digitale.</p> <p>Imparare ad imparare.</p> <p>Competenze sociali e civiche.</p>	<p>Ascolta in modo attivo e funzionale agli scopi.</p> <p>Comprende testi orali di tipo diverso e ne individua il senso globale e le informazioni rilevanti.</p>	<p>Ascoltare con attenzione e comprendere le diverse comunicazioni degli insegnanti (consegne, spiegazioni, narrazioni).</p> <p>Ascoltare e comprendere gli interventi dei compagni.</p> <p>Prestare attenzione alle conversazioni ed ai diversi interlocutori.</p> <p>Ascoltare e comprendere messaggi trasmessi/provenienti da mezzi audiovisivi.</p> <p>Iniziare a rendersi conto dei diversi punti di vista.</p> <p>Iniziare a comprendere comunicazioni via via più complesse dal punto di vista sintattico lessicale.</p> <p>Chiedere spiegazioni quando ci si rende conto di non aver capito.</p>	<p>Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo.</p> <p>Modalità per prendere appunti mentre si ascolta.</p> <p>Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto, (rendersi conto di non aver capito, riconoscere una difficoltà).</p> <p>Interazione fra testo (messaggio) e contesto.</p>	<p>Lettura da parte dell'insegnante di testi di vario tipo con modulazione del testo e intonazione. Uso dei rumori, delle onomatopee, delle voci e dei silenzi.</p> <p>Completamento ed esposizione di un testo narrativo dopo averne ascoltato l'inizio e la conclusione.</p> <p>Ascolto e comprensione di un testo informativo</p> <p>Ascolto e comprensione di un testo poetico.</p> <p>Discussione sulle diverse interpretazioni di un testo poetico.</p> <p>Ascolto e comprensione di lettere, pagine di diario personale e testi autobiografici e biografici.</p> <p>Gioco della "Biografia misteriosa"</p> <p>Guida alla comprensione delle "parole difficili" attraverso il contesto ed eventuale ricerca del significato sul dizionario.</p> <p>Giochi per stimolare l'attenzione e l'ascolto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La parola misteriosa</li> <li>- Il cruciverba "dettato"</li> <li>- il gioco del "super ascolto"</li> </ul>

<p>Consapevolezza ed espressione culturale.</p>	<p>Prende la parola negli scambi comunicativi dimostrando di aver colto l'argomento principale dei discorsi altrui e di rispettare le regole stabilite.</p> <p>Espone oralmente esperienze personali in modo chiaro.</p> <p>Esprime emozioni e stati d'animo.</p>	<p>Esprimersi spontaneamente nelle diverse situazioni comunicative, interagendo e cooperando con i compagni e/o altri interlocutori.</p> <p>Partecipare alle conversazioni in modo pertinente, rispettando i turni secondo le modalità stabilite.</p> <p>Esprimersi in modo più chiaro e corretto utilizzando un lessico via via più ricco e specifico, avvalendosi dell'apporto delle varie discipline.</p> <p>Usare registri linguistici diversi in relazione al contesto.</p> <p>Organizzare le esposizioni in modo autonomo secondo schemi opportuni.</p> <p>Parafrasare testi, riproponendo con parole proprie il contenuto di testi letterali adatti all'età.</p> <p>Recitare poesie e filastrocche rispettando il ritmo e con espressività.</p>	<p>Forme più comuni di discorso parlato monologico: il racconto, il resoconto, la lezione, la spiegazione, la spiegazione orale.</p> <p>Pianificazione e organizzazione di contenuti narrativi, descrittivi, informativi, espositivi, regolativi.</p> <p>Alcune forme comuni di discorso parlato dialogico: l'interrogazione, la conversazione, il dibattito, la discussione.</p>	<p>- Le regole della conversazione: attraverso la modalità del "circle time" e del "Debriefing" i bambini saranno guidati a definire le regole per poter intervenire in classe ascoltando gli interventi dei compagni.</p> <p>Le regole della comunicazione; emissario ed emittente.</p> <p>- I bambini saranno guidati a raccontare fatti ed esperienze personali utilizzando anche la mimica facciale e la comunicazione non verbale.</p> <p>- I bambini saranno invitati a modificare il registro della comunicazione. Esempio: fatti piacevoli dovranno essere trasformati in spiacevoli.</p> <p>- Raccontare a parole una storia mimata dal compagno.</p> <p>- Guidare i bambini a una riflessione critica ed autocritica del loro vissuto scolastico e personale attraverso il "Circle time".</p> <p>- Discussione guidata su temi di cronaca o di attualità: invito al rispetto di tutte le opinioni.</p>
---	---	--	---	--

	<p>Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali.</p> <p>Ricerca informazioni nei testi scritti, per scopi diversi, anche applicando semplici tecniche di supporto.</p>	<p>Consolidare la tecnica della lettura ad alta voce, leggendo in modo corretto, scorrevole ed espressivo, rispettando i tratti prosodici.</p> <p>Eseguire la lettura silenziosa di testi di vario genere (libri di testo/biblioteca).</p> <p>Leggere poesie e filastrocche in modo espressivo.</p> <p>Operare una classificazione dei generi letterari.</p> <p>Consultare, estrapolare dati e parti specifiche da testi legati a temi di interesse scolastico e/o a progetti di studio e di ricerca (dizionari, enciclopedia, atlanti geo-storici, testi multimediali).</p> <p>Sintetizzare testi mediante strategie diverse: sottolineature, cancellature, schemi, domande guida, riduzioni progressive.</p> <p>Rilevare forme linguistiche nuove: parole chiave, modi di dire, proverbi.</p>	<p>Varietà di forme testuali relative ai differenti generi letterari e non.</p> <p>Caratteristiche strutturali, sequenze, formazioni principali e secondarie, personaggi, tempo, luogo in testi narrativi, espositivi, descrittivi, informativi, regolativi.</p> <p>Alcune figure di significato: onomatopea, similitudine, metafora.</p> <p>Relazioni di significato fra parole (sinonimia, iper/iponimia, antinomia, parafrasi), in rapporto alla varietà linguistica: lingua nazionale, scritto e orale, informale e formale.</p>	<p>Lettura di varie tipologie testuali:</p> <p>- Per ogni brano letto: ricerca di informazioni implicite ed esplicite, individuazione del registro stilistico ed emotivo, riflessione sui vocaboli complessi anche con l'uso del dizionario, ricerca del significato di un vocabolo dal contesto, cenni etimologici, riflessione su prefissi, suffissi e modi di dire.</p> <p>Comprensione scritta del testo attraverso: cloze, scelta multipla, vero/falso, domanda aperta.</p> <p>Per sviluppare la logica, sarà utilizzata anche la modalità: "risposta/domanda". Sarà data la risposta e i bambini dovranno scrivere la relativa domanda..</p> <p>Elementi essenziali del testo narrativo: (racconto realistico e fantastico) personaggi, luoghi, tempi e fatti.</p> <p>Riconoscimento degli elementi caratterizzanti il testo regolativo, informativo poetico (rime, versi, strofe, similitudini e metafore) e autobiografico.</p> <p>Individuazione delle sequenze di un testo narrativo.</p> <p>- I bambini saranno guidati a sottolineare le informazioni principali del testo e ad inserire anche in tabelle e schemi le informazioni richieste.</p>
--	---	---	--	---

	<p>Produce testi coerenti e coesi, legati a scopi diversi.</p> <p>Sa completare, manipolare, trasformare e rielaborare testi.</p>	<p>Elaborare testi espressivi/narrativi anche partendo da esperienze personali/collettive.</p> <p>Produrre testi descrittivi anche utilizzando dati sensoriali.</p> <p>Produrre da solo/in gruppo semplici testi creativi/poetici.</p> <p>Produrre semplici testi a carattere pratico/comunicativo (avvisi, relazioni, moduli, diario, telegramma, inviti, lettera, e-mail).</p> <p>Operare ludicamente con le parole (inventare e utilizzare codici, risolvere rebus, anagrammi, parole crociate, indovinelli, inventare acrostici...).</p> <p>Completare storie, scegliendo, trovando, modificando la parte iniziale/centrale/finale.</p> <p>Riproporre per iscritto con parole proprie i contenuti di testi.</p> <p>Trasporre semplici testi passando dal discorso diretto al discorso indiretto e viceversa.</p> <p>Tradurre testi in grafici, tabelle, schemi e viceversa.</p> <p>Acquisire consapevolezza delle difficoltà incontrate e dei livelli raggiunti.</p>	<p>Differenze essenziali fra orale/scritto.</p> <p>Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre.</p> <p>Operazioni propedeutiche al riassumere e alla sintesi.</p> <p>Giochi grafici, fonici, semantici ( acronimo, tautogramma, doppi sensi ).</p>	<p>Completamento di un racconto</p> <p>Produzione di testi narrativi realistici e fantastici, regolativi, informativi, autobiografici e poetici.</p> <p>Descrizione di un ambiente.</p> <p>Descrizioni oggettive e soggettive.</p> <p>Rielaborazione di un testo in forma di riassunto.</p> <p>Scrittura di un testo usando registri e stili narrativi diversi.</p> <p>Produzione personale: riflessione in classe sui testi scritti dai bambini per l'individuazione di tipologie d'errori (sviluppo del contenuto, forma, ortografia) e spiegazione di strategie per evitare gli errori più comuni.</p> <p>Invenzione di testi a coppie o in gruppo su un tema proposto dall'insegnante.</p> <p>Il diario personale: lettura di pagine di diario scelte da libri di narrativa, comprensione del testo attraverso domande e invito alla produzione personale.</p> <p>La lettera: spiegazione degli stili e dei molti modi per scrivere una lettera.</p> <p>Sarà avviata una corrispondenza con bambini di classe quarta di un'altra scuola.</p> <p>Compito di realtà: realizzazione di "schede film" attraverso la modalità del "cooperative learning" sui film visti in classe (vedere progetto sotto).</p>
--	---	--	---	---

	<p>A partire dal lessico già in suo possesso comprende nuovi significati e usa nuove parole ed espressioni.</p> <p>Comprende e utilizza il significato dei più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>Riconosce alcune regole morfo-sintattiche e le usa nell'elaborazione orale e scritta.</p>	<p><u>LIVELLO MORFOSINTATTICO</u></p> <p>Consolidare correttamente le norme grafiche ed ortografiche.</p> <p>Riconoscere e analizzare articoli e nomi operando modificazioni e derivazioni.</p> <p>Riconoscere e analizzare i verbi scoprendo funzioni e variabilità in relazione a modi e tempi.</p> <p>Individuare la classe degli aggettivi scoprendone la variabilità e le diverse funzioni (qualificativi, possessivi, dimostrativi).</p> <p>Conoscere e utilizzare i gradi degli aggettivi.</p> <p>Conoscere ed utilizzare i pronomi . Riconoscere in un testo avverbi e congiunzioni.</p> <p>Consolidare il concetto di enunciato minimo.</p> <p>Sviluppare/ridurre frasi per sintagmi categoriali.</p> <p>Riconoscere alcuni complementi dell'analisi logica.</p>	<p><u>LIVELLO MORFOSINTATTICO</u></p> <p>Le parti del discorso e le categorie grammaticali.</p> <p>Modalità e procedure per strutturare una frase semplice e per riconoscere gli elementi fondamentali della frase minima.</p> <p>Funzione del soggetto, del predicato e delle espansioni.</p>	<p>Ricerca degli errori ortografici e loro correzione in testi appositamente creati.</p> <p>Utilizzo di crucipuzzle e cruciverba appositamente creati per il ripasso delle difficoltà ortografiche.</p> <p>Utilizzo di crucipuzzle e cruciverba appositamente creati per il ripasso delle forme verbali.</p> <p>Utilizzo di schede, crucipuzzle e cruciverba per l'analisi dei nomi.</p> <p>Tombola ortografica Tombola dei verbi Tombola dei pronomi Tombola degli aggettivi (qualificativi, dimostrativi, possessivi)</p> <p>Gioco del "confronto incrociato" per imparare ad utilizzare i gradi degli aggettivi qualificativi.</p> <p>Utilizzo di software da me appositamente creati per imparare giocando a riconoscere la frase minima e le componenti essenziali della frase.</p> <p>Il valore dei prefissi e dei suffissi attraverso la lettura di un testo: schede ed esercitazioni.</p> <p>"Analisi grammaticale divertente": gioco per inventare e formare frasi buffe da analizzare. utile anche al riconoscimento della frase minima e delle espansioni in analisi logica..</p>
--	---	---	--	--

		<p><u>LIVELLO SEMANTICO</u></p> <p>Arricchire progressivamente il lessico (sinonimi, antonimi, omonimi...).</p> <p>Usare il dizionario.</p> <p>Riconoscere vocaboli entrati nell'uso comune, provenienti da lingue straniere.</p>	<p><u>LIVELLO SEMANTICO</u></p> <p>Ampliamento del patrimonio lessicale.</p> <p>Relazioni di significato tra parole (sinonimia, omonimia, polisemia ...).</p>	<p>Modi di dire in filastrocche e poesie, ricerca di omonimie, sinonimie e polisemie anche attraverso l'uso del dizionario.</p> <p>“Gioco del dizionario”: letta una definizione, i bambini dovranno scoprire di quale parola si tratta.</p> <p>Torneo di “vocaboli” (A coppie)</p>
		<p><u>LIVELLO FONOLOGICO</u></p> <p>Conoscere ed utilizzare pause intonazioni, gestualità come risorsa del parlato nell'esposizione di esperienze personali e di argomenti di studio.</p> <p>Utilizzare la punteggiatura in funzione demarcativa ed espressiva.</p>	<p><u>LIVELLO FONOLOGICO</u></p> <p>Punteggiatura come insieme di segni convenzionali che servono a scandire il flusso delle parole e della frase in modo da riprodurre l'intenzione comunicativa.</p> <p>Pause, intonazioni, gestualità come risorse del parlato.</p>	<p>Riflessione guidata all'uso della punteggiatura anche attraverso la lettura di testi:</p> <p>schede ed esercitazioni varie: inserimento di segni di punteggiatura mancanti in un testo.</p> <p>Gioco del “lettore distratto”: viene letto da un compagno un testo con la punteggiatura sbagliata e i bambini, dovendo capire l'intonazione della lettura, saranno guidati ad utilizzare la punteggiatura corretta.</p>
		<p><u>LIVELLO STORICO</u></p> <p>Ricerca il significato e l'origine delle parole.</p>	<p><u>LIVELLO STORICO</u></p> <p>Lingua italiana come sistema in evoluzione continua attraverso il tempo.</p>	<p>Le parole straniere usate nella lingua italiana: caccia al tesoro.</p> <p>Il linguaggio familiare, i neologismi e i nuovi vocaboli.</p> <p>Cenni di etimologia per riconoscere da prefissi e suffissi anche il significato di parole sino ad allora sconosciute.</p>

## STORIA - SCUOLA PRIMARIA

### CLASSE QUARTA

<b>Competenze</b>	<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Abilità/capacità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Attività</b>
<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b></p> <p>comunicazione nella madrelingua</p> <p>competenza digitale</p> <p>imparare a imparare</p> <p>competenze sociali e civiche</p> <p>consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio e le usa per produrre informazioni.</p> <p>Produce informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare le conoscenze e per individuare successioni, contemporaneità, durate e periodi.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze tematizzando e usando concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Associa carte geostoriche e testi allo scopo di costruire conoscenze sulle civiltà e sul mondo dell'antichità.</p> <p>Esponde i fatti studiati usando linee del tempo, schemi, grafici, tabelle.</p> <p>Mette in relazione fatti delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità nel mondo antico.</p> <p>Traspone in testi scritti le mappe, gli schemi, le tabelle, le carte geostoriche, le linee e i grafici temporali, il poster.</p> <p>Conosce e sostiene l'importanza del patrimonio artistico e culturale presente sul suo territorio.</p>	<p>Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici di civiltà studiate. Analizzare diversi tipi di fonte.</p> <p>Leggere ed interpretare carte storico-geografiche. Collocare nello spazio gli eventi, individuando possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio.</p> <p>Conoscere il contesto ambientale, sociale, economico, religioso in cui si svilupparono le antiche civiltà. Leggere testi di mitologia e di epica. Arricchire la conoscenza di termini specifici del linguaggio disciplinare. Scoprire radici storiche nella realtà locale.</p> <p>Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi e disegni. Elaborare in forma di racconto orale e/o scritto gli argomenti studiati. Cogliere analogie e differenze tra civiltà diverse.</p> <p>Esporre in modo logico e sequenziale le conoscenze apprese.</p>	<p>Le civiltà fluviali: Mesopotamia, Egitto, India, Cina.</p> <p>Le civiltà dell'area del Mediterraneo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esercitazioni sulla linea del tempo e costruzione di una linea del tempo.</li> <li>- L'importanza di riordinare i fatti in modo cronologico: confronti e comparazioni fra linee del tempo.</li> <li>- Le cartine geo storiche: loro lettura e confronto con la situazione attuale, utilizzando "Google earth" o "Google maps". (Osservazione di analogie e modifiche anche operate dall'uomo).</li> <li>- Correlazione tra città e corsi d'acqua nel mondo attuale e antico, evidenziando mutamenti e permanenze nell'uso della risorsa acqua.</li> <li>- Il lavoro dello storico e l'importanza delle fonti: classificazione di fonti materiali e iconografiche.</li> <li>- Osservazione di fonti materiali per ricavarne informazioni.</li> <li>- L'importanza delle attività museali anche come studio e ricerca di fonti e reperti: schede ed esercitazioni.</li> <li>- Il concetto di "Civiltà": schema per la costruzione di un quadro di civiltà da utilizzare ogni volta ne viene studiata una nuova.</li> <li>- Produzione di mappe concettuali, anche</li> </ul>

			<p>“online” con l’utilizzo di webapp (“bubbl.us”).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Riflessione sulle tracce lasciate sul territorio dell’attuale Iraq dalla civiltà sumera, osservando una carta dei siti archeologici. (Lo stendardo di UR)</li><li>- La distruzione in Iraq dei reperti sumeri (Collegamento con storia dell’arte)</li><li>- Il mito di Gilgamesh (letture scelte).</li><li>- Lettura del mito cinese di “She-Niu”</li></ul> <p><b>- COMPITI DI REALTA’ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:</b> realizzazione di Lapbook sulla civiltà egizia.</p> <p>I bambini formeranno autonomamente i gruppi di lavoro, decideranno gli obiettivi da raggiungere e i tempi necessari. Sceglieranno in libertà i modelli e i templates da utilizzare.</p> <p>E’ previsto un successivo momento di analisi e confronto (Debriefing).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Realizzazione di un libretto sulla vita degli antichi egizi</li><li>- L’importanza della scrittura: i geroglifici e la scrittura cuneiforme: sperimentazione di forme di scrittura “antiche” con l’utilizzo di terracotta e Carta riciclata (per simulare il papiro).</li><li>- Realizzazione di cartelloni arricchiti da informazioni di contesto.</li></ul>
--	--	--	---

# MUSICA

## SCUOLA PRIMARIA

### CLASSE QUARTA

<b>Competenze</b>	<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Abilità/capacità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Attività</b>
<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.</p> <p><i>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</i></p> <p>comunicazione nella madrelingua</p> <p>imparare a imparare</p> <p>competenze sociali e civiche</p> <p>consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Esplora gli eventi sonori, le possibilità espressive della voce.</p> <p>Improvvisa in modo creativo ricercando ed esprimendo, anche con l'utilizzo dell'espressione grafica, un'idea musicale.</p> <p>Esegue da solo e in gruppo semplici brani vocali imparando a organizzare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p> <p>Ascolta, descrive e interpreta brani musicali di diverso genere.</p>	<p>Usare efficacemente la voce: memorizza il testo di un canto sincronizza il proprio canto con quello degli altri</p> <p>Controllare il proprio tono della voce. Interpretare, anche testualmente, canti e musiche:</p> <p>Sincronizzare movimenti del corpo a canti, ritmi, danze.</p> <p>Usare efficacemente semplici strumenti musicali (strumentario Orff);</p> <p>accompagnare con strumenti a percussione canti e brani musicali,</p> <p>esprimere graficamente i valori delle note</p> <p>Riconoscere l'andamento melodico di un frammento musicale, espresso con un sistema notazionale tradizionale</p> <p>Cogliere i più immediati valori espressivi delle musiche ascoltate, traducendoli con la parola, l'azione motoria, il disegno.</p> <p>Cogliere le funzioni della musica in brani di musica per danza, gioco, lavoro, cerimonia, varie forme di spettacolo, pubblicità...</p>	<p>Elementi di base del codice musicale ( ritmo, melodia, timbro, dinamica)</p> <p>Canti ( a una voce, a canone...) appartenenti al repertorio popolare e colto, di vario genere e provenienza.</p> <p>Sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali.</p>	<p>Gioco del direttore d'orchestra: si dividono i bambini in due grandi gruppi e si chiede loro di inventare un suono. A turno i bambini dovranno "dirigere" i loro compagni utilizzando segni convenzionali che consentiranno di modificare l'intensità, la durata e il ritmo sonoro.</p> <p>- Utilizzazione degli strumenti "Orff"</p> <p>I bambini utilizzeranno la diatonica per eseguire semplici melodie, con l'accompagnamento di:</p> <p>- base musicale</p> <p>- tastiera suonata dall'insegnante.</p> <p>- canto corale</p> <p>saranno anche ripassati i seguenti concetti:</p> <p>- La scala musicale</p> <p>- La posizione delle note</p> <p>- Il valore e la durata delle note</p> <p>- Saranno utilizzati anche registri diversi per cambiare "forma" al brano suonato.</p> <p>- Il pentagramma e la posizione delle note</p> <p>I bambini inseriranno note in ogni "battuta" del pentagramma, rispettandone la posizione e il tempo indicato.</p> <p>- Utilizzo della webapp di notazione musicale: "Noteflight"</p> <p>- Solfeggio parlato e cantato.</p>

**ARTE E IMMAGINE**

**SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUARTA**

<b>COMPETENZE</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ/CAPACITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ATTIVITA'</b>
<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</p> <p>comunicazione nella madrelingua</p> <p>imparare a imparare</p> <p>competenze sociali e civiche</p>	<p>Osserva, esplora e descrive la realtà visiva, le immagini, i messaggi multimediali;</p> <p>Si esprime in modo creativo e personale utilizzando varie tipologie di testi visivi;</p> <p>Rielabora in modo espressivo le immagini utilizzando molteplici tecniche, materiali e strumenti;</p> <p>Ricerca in un'opera d'arte il contenuto espressivo racchiuso nei suoi aspetti formali.</p>	<p>Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine. Identificare in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento, gli elementi del relativo linguaggio ( linee, colore, distribuzione delle forme, ritmi, configurazioni spaziali, sequenze, metafore, campi, piani ). Utilizzare tecniche artistiche tridimensionali e bidimensionali su supporti di vario tipo. Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo. Rielaborare, ricombinare, modificare creativamente disegni e immagini materiale d'uso, testi, suoni per produrre immagini. Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali.</p> <p>Individuare nel linguaggio filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codice.</p> <p>Riconoscere il significato espressivo di un'immagine.</p> <p>Analizzare, classificare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico culturale presenti sul proprio territorio.</p>	<p>Elementi di base della comunicazione iconica (rapporti tra immagini, gesti e movimenti, proporzioni, forme, colori simbolici. espressioni del viso, contesti ) per cogliere la natura e il senso di un testo visivo.</p> <p>Il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio.</p> <p>Funzione del museo: i generi artistici colti lungo un percorso culturale ( ritratto, narrazione, paesaggio, natura morta, impegno politico e civile ).</p>	<p>- L'autoritratto: le linee fondamentali, l'abbandono delle stereotipie e il ritratto nell'arte di Paul Klee.</p> <p>- "Cancellare per ricordare" l'arte di Emilio Isgrò (in occasione della mostra organizzata a Palazzo Reale). Tecnica del "caviardage"</p> <p>- L'arte di Mirò: la scelta dei colori. Libretto con la vita, le opere e le curiosità sull'artista. Libretto con le attività (giochi, cruciverba...). Gioco a squadre in powerpoint.</p> <p>- Il segno come arte: il graffito e l'arte di Jean Michel Basquiat. Libretto con le opere principali e la vita dell'artista, giochi, cruciverba e gioco finale a squadre in powerpoint.</p> <p>- Disegni nello stile di Basquiat con l'utilizzo di pastelli a olio, pennarelli e matite colorate.</p> <p>(si ipotizza di visitare la mostra dedicata all'artista presso il museo MUDEC).</p> <p>- La funzione del graffito nella cultura contemporanea: gli stili, le tag, le tecniche e gli artisti più importanti.</p> <p>- I musei più importanti e le opere più rappresentative (Libretto).</p>

consapevolezza ed espressione culturale			<p><b>COMPITI DI REALTA' PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:</b></p> <p>Organizzazione di una mostra d'arte: catalogazione delle opere, realizzazione ed esposizione.</p> <p>- <b>IL LINGUAGGIO FILMICO</b> (attività multidisciplinare legata anche alla lingua italiana) :</p> <p>visione di film: discussione in classe del tema portante, attività di comprensione, analisi dei personaggi e dei protagonisti, scelte registiche.</p> <p><b>LAVORO DI GRUPPO:</b> realizzazione della scheda del film anche utilizzando il "carrello linguistico" della scuola, critica, recensione e opinioni dei bambini sull'argomento portante.</p>
---	--	--	---

<b>TECNOLOGIA</b>				
<b>Scuola Primaria</b>				
<b>Classe quarta</b>				
<b>Competenze chiave europee</b>	<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>ATTIVITA'</b>
<p>COMPETENZE DIGITALI</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p>L'alunno :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- esplora i fenomeni percettivi e li descrive;</li> <li>- sviluppa atteggiamenti di curiosità e di ricerca delle spiegazioni;</li> <li>- utilizza le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classificare i materiali conosciuti in base alle loro caratteristiche.</li> <li>- Schematizzare semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti.</li> <li>- Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.</li> <li>- Realizzare manufatti.</li> <li>- Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti.</li> <li>- Conoscere strumenti scientifici e la loro funzione.</li> <li>- Conoscere strumenti tecnologici.</li> </ul>	<p>Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I materiali e la loro provenienza.</li> <li>- Strumenti scientifici.</li> <li>- LIM.</li> </ul>	<p>E' previsto l'utilizzo del "Carrello linguistico" della scuola per produrre documenti digitali, che saranno salvati e condivisi sia attraverso l'uso di <i>pen drive</i> sia per mezzo di piattaforme di <i>webstorage</i> personali o condivise (Dropbox, Google Drive, Onedrive, Moodle...</p> <p>Il computer sarà altresì utilizzato come strumento interdisciplinare per la realizzazione dei lapbook di storia, dei libretti di arte e delle schede sui film nell'ambito delle attività di italiano e immagine sul cinema.</p> <p>La carta: processo di fabbricazione, e realizzazione di carta riciclata.</p> <p>Costruzione di un "papiro" utilizzando strisce di carta riciclata e fibre vegetali.</p> <p>- L'argilla e la terracotta: conoscenza e lavorazione di questi materiali per la produzione di oggetti ispirati alla storia sumera (tavolette).</p>

## PROGETTI INTERDISCIPLINARI DI CLASSE

### ***“Cinema e didattica”***

E' prevista la visione di film ispirati a varie tematiche.

La trama sarà analizzata, discussa in classe e saranno fatti confronti con l'attualità e il vissuto dei bambini.

Le riflessioni emerse saranno il punto di partenza per il successivo lavoro di gruppo, interamente gestito dai bambini, su temi, personaggi e ambienti del film.

Saranno previste anche attività di ricerca sui luoghi e le ambientazioni. Verranno utilizzati: Wikipedia, “Google Earth” e Webapp di vario tipo.

### ***FILM PREVISTI:***

**IL DESIDERIO DI WINKY** (tema: multiculturalità e integrazione scolastica)

**NON UNO DI MENO** (tema: differenti realtà scolastiche)

(entrambi i films sono stati già visti, sviluppati, analizzati ed è stato realizzato il lavoro di gruppo).

**BELLE E SEBASTIEN** (tema: amicizia e rapporto uomo/animale)

**AMICI PER SEMPRE** (tema: malattia, bullismo e amicizia).

### ***“L'arte spiegata ai bambini”***

Anche quest'anno continuerà il percorso iniziato lo scorso anno scolastico. Ai bambini saranno presentati artisti o temi legati all'arte in generale.

(Scelti anche in base alle mostre organizzate in città)

Per ogni artista/tema presentato sono previsti:

- un libretto con la biografia e le opere più importanti dell'artista. (Attraverso dei QR code sarà possibile anche vedere filmati col telefono cellulare)
- Un libretto con attività ludiche e pratiche legate al tema o all'artista presentato.
- Un gioco in power point che include: quiz, memory, cruciverba, giochi di parole...
- “Scheda artista” per verificare le conoscenze acquisite e stimolare il senso critico.

ARTISTI E TEMI CHE SARANNO PRESENTATI: EMILIO ISGRO', JEAN MICHEL BASQUIAT, PAUL KLEE, “I BAMBINI NELL'ARTE”, “MUSEI DEL MONDO”