

CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
PERIODO	1°, 2°, 3° ANNO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE	❖ Il/la bambino/a comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	
OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare ruoli nel gioco simbolico e/o con l'uso di travestimenti e materiali psicomotori. • Mostrare interesse per la musica, danzare, cantare, giocare psicomotoriamente su essa, rilassarsi e dormire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare ruoli nel gioco simbolico e/o con l'uso di travestimenti e materiali psicomotori. • Mostrare interesse per la musica, danzare, cantare, giocare psicomotoriamente su essa, rilassarsi e dormire. • Muoversi a ritmo dei suoni. • Raccontare in modo semplice un racconto. • Interpretare ruoli nella drammatizzazione o dar voce ai burattini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare ruoli nel gioco simbolico e/o con l'uso di travestimenti e materiali psicomotori. • Mostrare interesse per la musica, danzare, cantare, giocare psicomotoriamente su essa, rilassarsi e dormire. • Muoversi a ritmo dei suoni, ballare e danzare a ritmo, memorizzare ed inventare nel linguaggio del movimento semplici coreografie. • Raccontare in modo chiaro e corretto un racconto. • Interpretare ruoli prescelti e/o stati d'animo con l'uso di travestimenti e/o materiali psicomotori nella drammatizzazione, o dar voce ai burattini. • Improvvisare ed inventare dialoghi e situazioni, inventare storie.

COMPETENZE	❖ Il/la bambino/a 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.	
OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare varie tecniche espressive. Manipolare con piacere e trasformare materiali diversi e semplici strumenti per lasciare traccia di sé sul foglio. Conoscere i colori primari. • Lasciare la traccia di sé sul foglio spontaneamente e su richiesta, a volte gli da un nome anche se questo può cambiare. • Percepirsi a livello corporeo tramite le percezioni, sensazioni ed emozioni sperimentate. • Iniziare la prima rappresentazione di sé. • Attraverso la creatività manifestare e superare eventuali frustrazioni e disagi, accrescere il benessere, la percezione positiva di sé e dell'ambiente e la fiducia in sé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare in modo appropriato varie tecniche espressive. Manipolare e trasformare materiali diversi e semplici strumenti per lasciare traccia di sé sul foglio. • Iniziare a sperimentare ed affinare la percezione usando tutti i sensi, al fine di accrescere la capacità fine motoria. Conoscere i colori primari, secondari e i colori della realtà. • Percepirsi a livello corporeo tramite le percezioni, sensazioni ed emozioni sperimentate. • Arricchire la rappresentazione di sé, degli altri e degli oggetti familiari. • Esprimersi attraverso il disegno, spontaneamente e su richiesta, saper descrivere ciò che è stato disegnato. • Attraverso la creatività manifestare e superare eventuali frustrazioni e disagi, accrescere il benessere, la percezione positiva di sé e dell'ambiente e la fiducia in sé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare in maniera autonoma competente e creativa varie tecniche espressive. Manipolare e trasformare materiali diversi e semplici strumenti per lasciare traccia di sé sul foglio. • Iniziare a sperimentare ed affinare la percezione usando tutti i sensi, al fine di accrescere la capacità fine motoria. Conoscere i colori primari secondari e le sfumature o gradazioni di colore; conoscere i colori della realtà, osservarli e riconoscerli con accresciuto linguaggio cromatico. • Percepirsi a livello corporeo tramite le percezioni, sensazioni ed emozioni sperimentate. • Disegnare spontaneamente, su richiesta o inventare storie e verbalizzarle con termini appropriati. Col proprio elaborato racconta e si racconta. Più completo, reale e ricco di dettagli ed articolato il disegno. • E' completa e ricca di dettagli la sua rappresentazione di sé. • Attraverso la creatività manifestare e superare eventuali frustrazioni e disagi, accrescere il benessere, la percezione positiva di sé e dell'ambiente e la fiducia in sé.

COMPETENZE	❖ Il/la bambino/a 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 delle opere d'arte.	
OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Seguire con piacere spettacoli teatrali, cinematografici di animazione, mostre d'arte e musei, uscendo anche da scuola e frequentando gli ambienti culturali diversi del territorio. • Sviluppare sensibilità musicale: associare musiche diverse a diversi stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire con piacere spettacoli teatrali, cinematografici di animazione, mostre d'arte e musei, uscendo anche da scuola e frequentando gli ambienti culturali diversi del territorio. • Mostrare interesse per la musica, danzare a ritmo, cantarla, giocare psicomotoriamente su essa, rilassarsi ascoltandola durante un gioco manipolativo, pittorico o creativo. • Mostrare interesse per un'opera d'arte, a volte provare sensazioni (buffa, bella o brutta, esserne sorpreso) a livello cromatico o a livello di percezione generale. • Sviluppare sensibilità musicale: associare musiche diverse a diversi stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire con piacere spettacoli teatrali, cinematografici di animazione, mostre d'arte e musei, uscendo anche da scuola e frequentando gli ambienti culturali diversi del territorio. • Mostrare interesse per la musica, danzare a ritmo, cantarla, giocare psicomotoriamente su essa, rilassarsi ascoltandola durante un gioco manipolativo, pittorico o creativo. • Mostrare interesse per un'opera d'arte, a volte provare sensazioni (buffa, bella o brutta, essere sorpreso) a livello cromatico o a livello di percezione generale e saperla verbalizzare (saper dire che espressione è rappresentata, o saperla leggere e confrontare con la realtà). • Dipingere secondo pensieri propri e fantasie. • Saper ispirarsi allo stile di un'opera d'arte mostrata e rielaborarla personalmente. • Sviluppare sensibilità musicale: associare musiche diverse a diversi stati d'animo.

COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Il/la bambino/a scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ❖ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 	
OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Associare ritmo diverso al diverso movimento del corpo (andatura, battito di mani, ecc..). • Sperimentare e distinguere l'alternanza suono silenzio. • Produrre rumori avvalendosi del proprio corpo, di vari oggetti e strumenti, distinguendoli per intensità (es. forte, piano). 	<ul style="list-style-type: none"> • Associare ritmo diverso al diverso movimento del corpo (andatura, battito di mani, ecc..). • Sperimentare e distinguere l'alternanza suono silenzio. • Produrre rumori avvalendosi del proprio corpo, avvalendosi di vari oggetti e strumenti, distinguendoli per intensità (es. forte, piano). • Usare la voce per riprodurre o inventare suoni di varia intensità. Memorizzare, recitare e riprodurre filastrocche canzoncine e rime. 	<ul style="list-style-type: none"> • Associare ritmo diverso al diverso movimento del corpo (andatura, battito di mani, ecc..). • Sperimentare e distinguere l'alternanza suono silenzio. • Produrre rumori avvalendosi del proprio corpo, avvalendosi di vari oggetti e strumenti, distinguendoli per intensità (es. forte, piano). • Usare la voce per riprodurre o inventare suoni di varia intensità. • Riconoscere somiglianze tra le parole riconoscendo suoni simili, inventare rime, familiarizzare con la metafonologia. • Memorizzare, recitare e riprodurre filastrocche canzoncine e rime. • Ascoltare un brano musicale e associarlo ad un segno grafico e cromatico personale