

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Musica

_Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

_Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

_Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.

_Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.

_Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.

_Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).

Esempi di possibili attività da decidersi in corso d'anno

_Cantare canzoncine, manipolare e utilizzare creativamente strumenti musicali e non al fine di ottenere suoni e ritmi sempre nuovi. Utilizzare anche applicazioni e programmi musicali come easy music e Music4kids per allenare l'orecchio musicale. Consigliati allo scopo i libri di Arianna Sedioli, in particolare "La casetta dei suoni" e di Eriksson "Giocare con la musica" di Bova.

_Cantare individualmente o in coro brani musicali.

_Ascoltare brani musicali di luoghi e culture diverse; fare dei confronti.

_Distinzione tra suono e rumore; fonti sonore: suoni e rumori naturali e artificiali; suoni e rumori nei fumetti, le onomatopee; la classificazione degli strumenti musicali; i parametri del suono; riconoscimento dei parametri del suono: intensità, timbro e durata.

_Elementi di base del codice musicale: ritmo, melodia, timbro; conoscere il sistema di notazione convenzionale; associare il suono al simbolo musicale.

_Rappresentare le sette note musicali e la loro durata, anche in modo non convenzionale; le figure musicali, le figure di valore; la battuta; esercizi di completamento delle battute musicali; esercizi di riconoscimento dei movimenti di una battuta; solfeggio ritmico. Visionare il sito Nati per la musica e mettere in pratica delle attività scelte.

_Ascoltare la musica in televisione, percepire le emozioni ispirate dalla musica nei film, utilizzare il computer, you tube e altre applicazioni per ascoltare e fare musica. Riflettere su quanto la musica sia importante ed onnipresente.

Arte e Immagine

<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <p>_Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;</p> <p>_Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>_Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p> <p>_Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p>	<p><i>Esempi di possibili attività da decidersi in corso d'anno</i></p> <p>_Creare delle opere proprie per esprimere sensazioni o emozioni, magari anche a partire dalla musica (lascio dei segni veloci quando la musica è veloce, lenti se è lenta, segni tristi o gioiosi a seconda della melodia che sto ascoltando).</p> <p>_Avendo varie immagini e materiali a disposizione (carta, gomma, stoffa, immagini di giornale, cartoline, poster artistici ecc), utilizzarle per creare soluzioni proprie e originali.</p> <p>_Realizzare prodotti grafici con strumenti e tecniche diverse: produzione di immagini con il frottage; disegnare forme geometriche completandole con il texture; cercare immagini con ritmi e simmetrie; attività con la tecnica della tempera (vedi Stern e Tullet); disegnare i contorni di vari oggetti per ottenere figure semplificate; creazioni di immagini con il collage. I ritmi e le simmetrie; il colore nella natura e nell'arte; uso della tempera; i disegni lineari; le forme e i colori; le opere d'arte dei pittori espressionisti; il collage e l'assemblaggio; la fotografia; la pubblicità.</p> <p>_Osservare opere d'arte; visitare mostre e musei; produrre pitture proprie arricchite con le conoscenze delle nuove osservazioni- Saper esprimere le proprie emozioni attraverso il segno, l'uso del colore e dell'immagine.</p>
<p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <p>_Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p>	<p>_ Sapere osservare e descrivere immagini reali attraverso il linguaggio verbale individuando le caratteristiche e le tecniche con cui sono state realizzate.</p>

<p>_Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>_Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p>	<p>_Riconoscere in un'immagine osservata gli elementi tecnici del linguaggio iconografico, linee aperte, chiuse, spezzate; colori, forme, volumi.</p> <p>_Osservare e saper leggere fumetti, film e comprendere i significati.</p>
<p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <p>_Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>_Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>_Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>_Osservare opere d'arte di qualsiasi epoca, sia su carta che dal vero e saperne riconoscere le caratteristiche principali, lo stile dell'artista e il messaggio.</p> <p>_Conoscere e descrivere o riprodurre forme di arte storica e manufatti artigianali della propria o di altre culture.</p> <p>_Comprendere il concetto di bene storico-artistico.</p> <p>_Individua ed analizza i beni del patrimonio artistico del proprio territorio.</p>

Educazione Motoria

<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p>_Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p> <p>_Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p>	<p><i>Esempi di possibili attività da decidersi in corso d'anno</i></p> <p>_Eseguire giochi o percorsi che prevedono i diversi movimenti: correre, saltare, afferrare, lanciare, palleggiare, strisciare, camminare all'indietro ecc. sia eseguiti in successione che contemporaneamente (esempio correre palleggiando).</p> <p>_Riconoscere e valutare traiettorie da percorrere o di un oggetto lanciato, ad esempio la palla, al fine di portare a compimento azioni complesse. Saper organizzare il proprio movimento nello spazio anche in relazione agli oggetti e alle altre persone presenti.</p>
<p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <p>_Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.</p> <p>_Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.</p>	<p>_Sapersi esprimere attraverso il corpo, con movimenti simili alla danza, drammatizzando le proprie azioni, come nel teatro, trasmettendo al contempo le proprie emozioni.</p> <p>_Eseguire semplici sequenze di movimento come nei percorsi, o semplici coreografie.</p>
<p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <p>_Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i>.</p> <p>_Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.</p>	<p>_Conoscere e saper applicare i movimenti di alcuni sport, tipo atletica, pallamano, palla canestro ecc.</p> <p>_Saper svolgere giochi della tradizione popolare come "Campana", sapendone applicare le regole.</p>

_Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

_Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

_Partecipare a giochi vari collaborando con altri, anche in forma di gara.

_Rispettare le regole nella competizione sportiva, sapendo accettare le regole, così come la sconfitta.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

_Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

_Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

_Prestare attenzione ai pericoli dei diversi ambienti e assumere comportamenti positivi, rispettosi delle regole e della propria incolumità, ad esempio in palestra, in bicicletta sulla strada ecc.

_Mettersi in ascolto del proprio corpo, comprendere quando è affaticato ed è il momento di rallentare, o fermarsi, quando si ha fame o sete; imparare a nutrirsi in modo sano.

Tecnologia

<p><i>Vedere e osservare</i></p> <p>_Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>_Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>_Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>_Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>_Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>_Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p><i>Esempi di possibili attività da decidersi in corso d'anno</i></p> <p>_Misurare alcune stanze della propria casa; fotografare alcuni ambienti per poi rilevarne le caratteristiche (la stazione, la piazza e così via).</p> <p>_Leggere le istruzioni di un giocattolo o di un elettrodomestico e capirne il funzionamento.</p> <p>_Rappresentare alcuni semplici oggetti tramite il disegno geometrico, con l'uso di righello e/o squadre.</p> <p>_Effettuare esperimenti su alcuni materiali per scoprirne le proprietà, ad esempio plastica, metallo, carta, legno.</p> <p>_Comprendere le funzioni principali di un'applicazione informatica e saperla spiegare ed in caso utilizzare.</p> <p>_Osservare situazioni, realtà e rappresentarle attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>
<p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <p>_Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>_Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>_Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p>	<p>_Soppesare oggetti di uso comune, paragonarne il peso e fare delle stime approssimative.</p> <p>_Sperimentati diversi comportamenti, saper prevedere le conseguenze positive o negative di ognuno di essi e fare delle riflessioni.</p> <p>_Progettare miglioramenti riguardo ad oggetti e non, ad esempio utensili, ambienti, applicazioni informatiche ecc.</p>

_Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

_Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

_Immaginare di dover creare un oggetto, un giocattolo, un programma software elencando il necessario per poterlo fare. Se possibile mettere in pratica.

_Organizzare una gita, un'uscita al museo, una vacanza, creando il proprio percorso con informazioni dettagliate di ciò che si vedrà, utilizzando internet per reperire informazioni.

Intervenire e trasformare

_Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

-Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.

_Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

_Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

_Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

_ Smontare semplici oggetti e meccanismi per studiarne le fattezze.

_Eseguire semplici ricette insieme ai genitori dapprima e poi anche da soli.

_ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sui propri giocattoli, progetti ecc.

_ Realizzare un giocattolo in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

_ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer programmi che si ritengono utili ai propri progetti