

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA n°8c: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Primaria: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.

Secondaria: In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.

Competenze specifiche	
Saper creare idee, espressioni ed emozioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Correlare i propri punti di vista creativi ed espressivi ai pareri degli altri; • Identificare e realizzare opportunità sociali ed economiche nel contesto dell'attività culturale; • Sviluppare delle abilità creative da poter trasferire in altri contesti; • Coltivare la capacità estetica tramite l'auto-espressione artistica e la partecipazione alla vita culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura e l'ascolto di un'opera musicale o d'arte. • La musica nelle varie occasioni (riti, cerimonie, pubblicità e occasioni). • Memorizzazione ed esecuzione di testi e melodie varie. • Linguaggio visivo e i suoi codici. • La raffigurazione dello spazio nelle tre dimensioni e l'uso della prospettiva. • Commento e confronto di opere d'arte e movimenti artistici. • Il corpo e le differenze di genere. • Potenzialità del movimento e funzionalità del corpo. • Corrette posture. • Rispetto e spirito nel fair play durante i vari giochi sportivi.
Evidenze	Compiti significativi
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre, anche in modo creativo, messaggi musicali • Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme • ESPRESSIONE CORPOREA <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco in situazioni strutturate e non • Coordinare movimenti corporei; • Utilizzare strumenti ginnici e schemi motori; • Partecipare a giochi di squadra, saper rispettare le regole e saper gestire ruoli ed eventuali conflitti; • Utilizzare il movimento come espressione dei diversi stati d'animo; • Assumere comportamenti corretti dal punto di vista igienico- 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi . • Analizzare e confrontare immagini di genere e periodo diverso. • Copiare opere di artisti; commentare l'originale . • Eseguire elaborati a tema in occasione di eventi (Natale e Pasqua ...) • Esplorare il paesaggio sonoro circostante. • Classificare i suoni. • Operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc). • Correre con andature diverse. • Eseguire esercizi con le parti del corpo indicate. • Muoversi in spazi definiti, con e senza attrezzi, anche in coppia o in gruppo.

- sanitario;
- Rispettare i principi della sicurezza di sé e degli altri

- Eseguire percorsi e rappresentarli graficamente per interiorizzare concetti spaziali.
- Giochi di imitazione e di ruolo.

VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA CHIAVE EUROPEA^{n°8c}: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Evidenze	LIVELLO ATTRIBUITO	DESCRITTORI E LIVELLI DI PADRONANZA
BLOCCO 1. Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre, anche in modo creativo, messaggi musicali	A	Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale
	B	Esegue da solo e in gruppo semplici brani vocali o strumentali appartenenti a generi o culture differenti curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
	C	Riproduce eventi sonori e semplici brani musicali anche in gruppo con strumenti convenzionali o non convenzionali anche autocostruiti; canta in coro mantenendo una soddisfacente sintonia con gli altri
	D	Produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali; segue il ritmo; canta in coro.
BLOCCO 2. Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme	A	Applica strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici o multimediali in modo accurato, personale e originale
	B	Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici o multimediali riproducendo opere d'arte o esprimendo liberamente la propria creatività
	C	Produce oggetti attraverso tecniche espressive diverse mantenendo l'attinenza con il tema proposto.

	D	Produce oggetti attraverso la manipolazione di materiali, con la guida dell'insegnante. Disegna spontaneamente, esprimendo sensazioni ed emozioni; sotto la guida dell'insegnante, applica semplici tecniche artistiche.
BLOCCO 3. Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco in situazioni strutturate e non	A	Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee E' consapevole delle regole e le rispetta in ambito di gioco e in situazioni di competizione sportiva accettando anche la sconfitta con equilibrio
	B	Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Conosce e applica correttamente modalità esecutive di gioco-sport
	C	Coordina tra loro alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo; Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante
	D	Si muove in contesti di gioco e di esercizio fisico (liberi o strutturati) guidato dall'insegnante. Esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali o collettive.

Per la certificazione si attribuiscono 4 punti al livello A, 3 punti al livello B, 2 punti al livello C, 1 punto al livello D.

Punteggio Totale	Livello Sintetico
11-12	A
8-10	B
5-7	C
3-4	D