

**“LINGUAGGI, CREATIVITA’, ESPRESSIONE”  
MULTIMEDIALITA’**

COMPETENZE	ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ED ABILITA’	METODOLOGIA	METODO DI STUDIO	STRUMENTI	VALUTAZIONE
Il bambino segue con attenzione e con piacere spettacoli cinematografici e di vario tipo.	3-4	Assistere a spettacoli cinematografici o televisivi. Saper descrivere personaggi e ambienti visti alla tv.		Conversazioni.  Analisi delle componenti e dell’uso degli strumenti tecnologici	A coppie, a piccolo e grande gruppo, omogeneo o eterogeneo per età.  Lavori individuali e collettivi.  Sezioni aperte e laboratori.	Aula multimediale.  Televisore.  Registratore.  Computer.  Stampante.  Scanner.  Macchina fotografica.  Software didattici.	Osservazioni libere e sistematiche in itinere.  Disegni e schede di verifica.
	5	Analizzare e descrivere immagini e situazioni.					
Formula piani di azione, individualmente e in gruppo e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.	3-4-5	Lavorare individualmente o in gruppo scegliendo i materiali più adatti da utilizzare per la realizzazione di un progetto.	Prima conoscenza e uso degli strumenti tecnologici: televisore, videoregistratore, registratore, computer, macchina fotografica.				
E’ preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro.	3-4-5	Affinare le capacità di concentrazione e di portare a termine il proprio lavoro.	Disegno e scrittura spontanea al computer.				
Riconosce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.	3 4-5	Cogliere le fasi più significative di un’esperienza.  Cogliere, rappresentare e comunicare le fasi più significative di un’esperienza.	Rielaborazione di esperienze personali.				
Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	3	Individuare suoni e rumori registrati e saperli discriminare.					
	4	Ascoltare fiabe e racconti.					
	4/5	Leggere e commentare immagini, animazioni e suoni.					
	5	Conoscere i vari strumenti multimediali presenti a scuola ed utilizzarne alcuni in modo appropriato.					