



Istituto Comprensivo Statale “Maredolce”

C. F. 80013640828 – Cod. Mecc. PAIC8AV00G

Sede: Via Fichidindia, 6 – 90124 Palermo - Tel. 091/447988

Scuola Infanzia e Primaria “Guglielmo Oberdan”

Scuola Secondaria di I Grado “Salvatore Quasimodo”

PEC: paic8av00g@pec.istruzione.it - e-mail: paic8av00g@istruzione.it

www.icsmaredolce.edu.it

Programmazione Dipartimento

Area 4

ARTE – MUSICA - SCIENZE MOTORIE

a. s. 2020-2021

Referente: insegnante Vassallo Daniela

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

- **Competenza alfabetica funzionale** indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica.
A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.
- **Competenza multilinguistica** definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**
 - La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.
 - La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.
 - Per quanto concerne scienze, tecnologie e ingegneria, la conoscenza essenziale comprende i principi di base del mondo naturale, i concetti, le teorie, i principi e i metodi scientifici fondamentali, le tecnologie e i prodotti e processi tecnologici, nonché la comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale. Queste competenze dovrebbero consentire alle persone di comprendere meglio i progressi, i limiti e i rischi delle teorie, applicazioni e tecnologie scientifiche nella società in senso lato (in relazione alla presa di decisione, ai valori, alle questioni morali, alla cultura ecc.).
- **La competenza digitale** presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
- **La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare** consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la

propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

- **La competenza in materia di cittadinanza** si riferisce alla capacità di agire da cittadini **responsabili** e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
- **La competenza imprenditoriale** si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.
- **La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali** implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

ED. CIVICA

Tematiche suggerite

1. COSTITUZIONE: ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali dell'Unione Europea e delle Nazioni Unite; i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza; l'Inno e la Bandiera nazionale.

2. SVILUPPO SOSTENIBILE: la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, la costituzione di ambienti di vita, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, (la salute, il benessere psico-fisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità).

3. CITTADINANZA DIGITALE: la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali, acquisendo informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo e comprendendo i rischi e le insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto; acquisire competenze di cittadinanza digitale: usare consapevolmente e responsabilmente i nuovi mezzi di comunicazione e gli strumenti digitali al fine di sensibilizzarli rispetto ai possibili rischi connessi all'uso dei social media e alla navigazione in rete (vedi regolamento di istituto Covid-19, Patto di corresponsabilità e Dichiarazione genitoriale di responsabilità).

FINALITA' E OBIETTIVI DI AREA
(risultati di apprendimento attesi al termine del ciclo di studi)

- Autostima, autonomia, collaborazione
- Accettazione delle diversità e delle differenze
- Organizzazione e metodo di lavoro
- Abilità manuali
- Coordinazione senso- motoria/oculo manuale
- Capacità critica (motivazione dei giudizi riflessione critica sulle espressioni impiegate e sulle attività svolte)
- Capacità di sviluppo di un pensiero creativo
- Conoscenza uso e decodifica dei linguaggi specifici
- Capacità di sviluppo di un pensiero creativo
- Produzione di messaggi verbali e non con consapevole gestione
- Dei propri stati d'animo
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammaturgia e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico ambientale del proprio territorio

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI
IL CORPO IN MOVIMENTO-IL SÉ E L'ALTRO

ETÀ 3 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Usa diversi linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali e del corpo per la conoscenza del mondo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare brani musicali. - Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. - Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. - Riprodurre semplici sequenze motorie per piccole drammaturgizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il corpo. - Regole di igiene. - Gli alimenti. - Tecniche di rappresentazione grafica e corporea.

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI INFANZIA

CAMPPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI IL CORPO IN MOVIMENTO- IL SÉ E L'ALTRO

ETÀ 4-5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multi-mediali e del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare brani musicali. - Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. - Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. - Riprodurre semplici sequenze motorie per piccole drammatizzazioni/recitazione. - Conoscere ed eseguire gli schemi motori di base. - Rispettare le regole nei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva e corporea. - Principali forme di espressione artistica. - Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte e per la produzione.

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI PRIMARIA		
ARTE E IMMAGINE		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osserva, esplora e descrive la realtà visiva - rielabora in modo espressivo le immagini - utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici) 	<ul style="list-style-type: none"> - Impara a osservare immagini, forme e oggetti utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche. - Si esprime attraverso il disegno comunicando sensazioni ed emozioni. - Riproduce e crea rappresentazioni ritmiche. - Usa creativamente il colore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le differenze di forma. - Interpretazione grafica di uno stimolo sonoro-musicale. - La ripetizione ritmica di forme e colori. - Le modalità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, pasta di sale, cartapesta), di recupero e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere,) per narrare storie.

CLASSE SECONDA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osserva, esplora e descrive la realtà visiva - rielabora in modo espressivo le immagini - utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico- espressivi, pittorici e plastici) 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce gli elementi basilari del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. - Rispetta le proporzioni tra i vari elementi dello spazio. - Riconosce i colori primari/secondari, caldi/freddi. - Esprime attraverso il disegno emozioni ed esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientamento nello spazio grafico. - Elementi basilari del linguaggio visivo: punto, linee, colori, forme, superfici. - Colori primari e secondari. - Colori caldi e freddi. - Utilizzo di materiali e tecniche adeguate per esprimere emozioni, sensazioni e pensieri integrando i diversi linguaggi.

CLASSE TERZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osserva, esplora e descrive la realtà visiva - rielabora in modo espressivo le immagini - utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali) - descrive, legge e interpreta opere artistiche di diverso tipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e utilizza gli elementi basilari del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. - Riconosce e utilizza i colori primari/secondari, caldi/ freddi. - Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Legge una storia a fumetti secondo la corretta sequenza logica riconoscendo caratteristiche, azioni, ruoli, relazioni dei personaggi e dell'ambientazione. - Elabora creativamente produzioni iconiche personali per comunicare emozioni ed esperienze vissute. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il disegno a tecnica libera. - Le caratteristiche dei colori in termini di composizione e associazione. - Utilizzo di strumenti e tecniche varie per la realizzazione di prodotti grafici, pittorici, plastici e multimediali. - Il linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; onomatopee, nuvolette e grafemi, caratteristiche dei personaggi e degli ambienti, sequenza logica delle vignette. - Interpretazione grafica di uno stimolo sonoro-musicale

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osserva, esplora, descrive e interpreta la realtà visiva circostante - descrive, legge e interpreta opere artistiche di diverso tipo - utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici, plastici, audiovisivi e multimediali) per dare espressione alla propria creatività 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa rappresentazioni iconiche per descrivere persone, oggetti, luoghi, sentimenti ed emozioni. - Sperimenta tecniche artistiche bidimensionali e tridimensionali con materiali diversi. - Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Legge una storia a fumetti secondo la corretta sequenza logica riconoscendo caratteristiche, azioni, ruoli, relazioni dei personaggi e dell'ambientazione. - Legge, comprende e produce un'immagine pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il disegno a tecnica libera. - L'organizzazione spaziale degli elementi visivi: proporzioni e piani. - Utilizzo di strumenti e tecniche varie per la realizzazione di prodotti grafici, pittorici, plastici e multimediali. - Il linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; onomatopee, nuvolette e grafemi, caratteristiche dei personaggi e degli ambienti, sequenza logica delle vignette. - La pubblicità.

CLASSE QUINTA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osserva, esplora, descrive e interpreta la realtà visiva circostante - descrive, legge e interpreta opere artistiche di diverso tipo - utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici, plastici, audiovisivi e multimediali) per dare espressione alla propria creatività - rielabora in modo creativo e autentico immagini reali e opere d'arte - conosce i principali beni artistico-culturali del proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> - Legge e interpreta rappresentazioni iconiche per descrivere persone, oggetti, luoghi, sentimenti ed emozioni. - Utilizza tecniche artistiche bidimensionali e tridimensionali con materiali diversi. - Utilizza tecniche fotografiche e multimediali per produrre proprie espressioni iconiche. - Analizza e apprezza i beni del patrimonio artistico culturale presenti sul proprio territorio. - Elabora creativamente produzioni iconiche personali e non, per comunicare emozioni ed esperienze vissute. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi basilari del linguaggio visivo: la luce e l'ombra, il segno, il colore, lo spazio, le forme di base, il movimento. - Le tecniche di manipolazione ed elaborazione di immagini attraverso l'uso di materiali di recupero. - Le tecniche e gli strumenti multimediali. - Il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesistici del proprio territorio. - Elaborazione grafica per esprimere emozioni ed esperienze vissute.

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI PRIMARIA		
MUSICA		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ascolta (percepisce, comprende, decodifica) - comunica (riproduce, produce, canta) - riflette (analizza, confronta e rielabora) 	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue e classifica suoni. - Discrimina: <ul style="list-style-type: none"> - suono/silenzio - suoni naturali/artificiali - suoni dal vivo e riprodotti - suoni lontani e vicini. - Utilizza la voce, il proprio corpo e oggetti vari, a partire da stimoli musicali, motori, ambientali e naturali. - Attribuisce significati a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Suoni e rumori del corpo umano e dell'ambiente. - Suoni e caratteristiche di oggetti sonori e semplici strumenti musicali. - Possibilità di utilizzo della voce e del corpo (sussurro, urlo, battito di mani, di piedi, ...). - Funzioni dei suoni utilizzati nella quotidianità.

CLASSE SECONDA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - ascolta (percepisce, comprende, decodifica). - comunica (riproduce, produce, canta). - riflette (analizza, confronta e rielabora). 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce alcuni strumenti musicali. - Utilizza come accompagnamento oggetti di uso comune e diversi suoni che il corpo può produrre. - Utilizza le parti del corpo per riprodurre suoni e ritmi. - Attribuisce significati a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di vari strumenti musicali. - Utilizzo di oggetti d'uso comune. - Possibilità di utilizzo di varie parti del corpo. - Funzioni dei suoni utilizzati nella quotidianità.

CLASSE TERZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ascolta (percepisce, comprende, decodifica) - comunica (riproduce, produce, canta). - riflette (analizza, confronta e rielabora). 	<ul style="list-style-type: none"> - Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. - Riconosce diversi strumenti musicali. - Accompagna il canto con oggetti di uso comune e suoni che il corpo può produrre. - Utilizza le parti del corpo per riprodurre suoni e ritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Brani musicali di vario genere e suoni dell'ambiente che lo circonda - Prime classificazione dei suoni in base ai parametri distintivi (timbro, intensità, durata, altezza e ritmo). - Utilizzo di oggetti d'uso comune.

	<ul style="list-style-type: none"> - Riflette sull'uso della musica nel passato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso della voce e del corpo. - La musica nella storia.
--	---	--

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ascolta (percepisce, comprende, decodifica) - comunica (riproduce, produce, canta) - riflette (analizza, confronta e rielabora) 	<ul style="list-style-type: none"> - Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. - Analizza fenomeni sonori conoscendone le principali caratteristiche: timbro, intensità, altezza e durata. - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. - Utilizza alcuni semplici strumenti in modo creativo e consapevole. - Comprende il testo dei canti. - Riflette su canti di generi diversi appartenenti alla propria cultura musicale e a quella di altri paesi. 	<ul style="list-style-type: none"> - La classificazione degli strumenti musicali. - Strofa, ritornello. - Timbro, intensità, altezza e durata. - Notazione musicale (note e pause). - Semplici strumenti musicali. - Significati possibili dei brani musicali - Espressioni musicali di altre culture. - La musica nella storia.

CLASSE QUINTA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	- CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ascolta (percepisce, comprende, decodifica) - comunica (riproduce, produce, canta) - riflette (analizza, confronta e rielabora) 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizza fenomeni sonori conoscendone le principali caratteristiche: timbro, intensità, altezza e durata. - Riconosce gli strumenti musicali dal loro suono. - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. - Utilizza alcuni semplici strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole. - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. - Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). - Riflette su canti di generi diversi appartenenti alla propria cultura musicale e a quella di altri paesi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Timbro, intensità, altezza e durata. - La classificazione degli strumenti musicali. - Strofa, ritornello. - Uso di semplici strumenti musicali e nuove tecnologie. - Notazione musicale (note e pause). - La musica e i suoni nella realtà multimediale. - Jingle pubblicitari, colonne sonore cinematografiche - Cenni di storia della musica. - Espressioni musicali di altre culture.

SCIENZE MOTORIE		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle varie spaziali e temporali contingenti - sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche - comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/ lanciare, ecc.). - Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. - Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. - Rispetta le regole nella competizione sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le parti del corpo. - Schemi motori e posturali. - Sequenze ritmiche. - Linguaggio gestuale. - Regole dei giochi individuali e collettivi. - Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione e limite.

CLASSE SECONDA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti - sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche - comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si colloca, in posizioni diverse, in rapporto allo spazio, ad altri e/o ad oggetti. - Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). - Riconosce e riproduce semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. - Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammaturgizzazione. - Assume in forma consapevole diverse posture del corpo con finalità espressive. - Conosce ed applica correttamente semplici modalità esecutive di i giochi individuali e di squadra cooperando e interagendo positivamente con gli altri. - Rispetta le regole nella competizione sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio. - Schemi motori posturali. - Sequenze ritmiche. - Linguaggio gestuale come mezzo espressivo. - Schemi motori posturali. - Regole dei giochi individuali e collettivi. - Comportamenti corretti. - Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione e limite.

CLASSE TERZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali - utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammaturgia e le esperienze ritmico-musicali attraverso gestualità tecniche sempre più complesse - comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza ed il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrire/lanciare, ecc.). - Riconosce e riproduce semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. - Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammaturgia. - Conosce ed applica correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli schemi motori più comuni (corsa, salto, palleggi, lanci...) e le loro possibili combinazioni. - Ritmo. - Modalità espressive in forma singola, a coppie, in gruppo utilizzando il linguaggio corporeo - Linguaggio gestuale come mezzo espressivo. - Regole dei giochi individuali e collettivi organizzati anche in forma di gare. - Comportamenti corretti. - Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione e limite.

CLASSE QUARTA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali - utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammaturgia e le esperienze ritmico-musicali attraverso gestualità tecniche sempre più complesse - comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza ed il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva. - si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri - riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). - Riconosce e riproduce semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. - Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammaturgia. - Conosce ed applica correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle. - Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. - Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prassie motorie semplici e complesse - Sequenze ritmiche. - Modalità espressive in forma singola, a coppie, in gruppo utilizzando il linguaggio corporeo. - Linguaggio gestuale come mezzo espressivo. - Regole dei giochi individuali e collettivi organizzati anche in forma di gare. - Comportamenti corretti. - Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione e limite. - Informazioni sui comportamenti corretti e/o pericolosi nell'ambiente scolastico.

		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo corretto e sicuro per sé e per gli altri di spazi e attrezzature. - Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico - Elementi di educazione alimentare (indagini e conversazioni). - Tecniche di rilassamento - Norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.
--	--	--

CLASSE QUINTA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti - utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammaturgia e le esperienze ritmico-musicali attraverso gestualità tecniche sempre più complesse. - sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva, comprendendo il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. - agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). - Riconosce e riproduce semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. - Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammaturgia. - Conosce ed applica correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra cooperando e interagendo positivamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prestazioni motorie semplici e complesse - Sequenze ritmiche. - Modalità espressive in forma singola, a coppie, in gruppo utilizzando il linguaggio corporeo. - Linguaggio gestuale come mezzo espressivo.

<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> - con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle. - Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infurtuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. - Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole dei giochi individuali e collettivi organizzati anche in forma di gare. - Comportamenti corretti. - Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione e limite. - Informazioni sui comportamenti corretti e/o pericolosi nell'ambiente scolastico. - Utilizzo corretto e sicuro per sé e per gli altri di spazi e attrezzi. - Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico - Elementi di educazione alimentare (indagini e conversazioni). - Tecniche di rilassamento - Norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.
--	---	--

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI SECONDARIA DI PRIMO GRADO ARTE E IMMAGINE I II III anno	
I Anno	
Competenze	I Anno
	<ul style="list-style-type: none"> - Sa osservare la realtà, la sa descrivere con semplice linguaggio specifico. - Sa rappresentare la realtà superando le stereotipie. - Sa descrivere graficamente e sa applicare tecniche coloristiche semplici. - Sa rappresentare alcuni paesaggi usando alcuni indicatori di profondità. - Sa leggere un'opera d'arte mettendola in relazione con il contesto storico e culturale. - Riconoscere il patrimonio storico-artistico studiato nel contesto storico vissuto. - Conosce ed apprezza il valore del patrimonio artistico.
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire un metodo di osservazione e saperlo applicare ad un soggetto assegnato. - Saper coordinare movimento occhio-mano sviluppando la capacità di osservazione.

	<ul style="list-style-type: none"> - Saper gestire lo spazio-carta, iniziando a fare scelte composite. - Saper usare il punto, la linea, lo spazio, come principali elementi del linguaggio visivo per creare composizioni creative figurative e/o astratte. - Conosce le potenzialità del colore e sperimenta l'uso di tecniche coloristiche. - Sa spiegare il significato della raffigurazione nelle varie epoche studiate. - Saper riconoscere il patrimonio storico-artistico studiato nel contesto storico vissuto. - Conoscere descrive e rappresenta il patrimonio artistico.
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce il linguaggio specifico semplice dei codici visivi e della storia dell'arte. - Conosce la grammatica di base della comunicazione visiva: il punto, la linea, primi elementi compositivi, superficie, colore, i primi indicatori di profondità, la fisiologia dell'occhio e le deformazioni ottiche. - Teorie del colore e tecniche espressive più comuni. - I quadri storici dell'arte dalle origini all'Impero romano. - Introduzione alla lettura di opere d'arte e di un monumento del territorio. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
II Anno	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Sa osservare la realtà sia negli aspetti simbolici che concreti, la sa rappresentare usando gli indicatori di profondità, superando le stereotipie. - Sperimenta varie tecniche coloristiche secondo criteri e regole composite. - Sa raffigurare lo spazio in modo realistico come ambiente naturale e/o antropizzato. - Riconoscere legge e interpreta un'opera d'arte, mettendola in relazione al suo contesto storico e culturale. - Conosce, apprezza e rispetta il patrimonio artistico, storico, ambientale e museale del territorio.
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Sa spiegare il significato della raffigurazione nelle varie epoche studiate. - Saper riconoscere il patrimonio storico-artistico studiato nel contesto storico vissuto. - Conoscere descrive e rappresenta il patrimonio artistico. - Saper guardare, osservare decodificare descrivere. - Saper attivare il processo creativo: dal punto alla composizione. - Dalla percezione alla raffigurazione dello spazio su superfici 2 d. - Dalla teoria del colore all'applicazione e sperimentazione di diverse tecniche espressive - Legge, comprende, comunica, tramanda il valore per il patrimonio storico l'ambiente che vive e che studia.
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce il linguaggio specifico dei codici visivi e della storia dell'arte. - Conosce la grammatica della comunicazione visiva: il punto la linea, elementi compositivi, superficie e volumi, le teorie del colore, gli indicatori di profondità, le illusioni ottiche. - Conosce le differenze tra la prospettiva intuitiva e la prospettiva rinascimentale. - Teorie del colore e le potenzialità espressive.

	<ul style="list-style-type: none"> - I quadri storici dell'arte dall'Arte Paleocristiana al Barocco. - Riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali anche prodotti in paesi diversi dal proprio. - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
III Anno	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Sa osservare e descrivere, con linguaggio verbale appropriato, utilizzando più metodi. - Sa utilizzare gli elementi della comunicazione. - Sa leggere un'opera d'arte, decodificando il linguaggio visivo. - Individua le tipologie dei beni culturali presenti nel territorio. - Conosce, apprezza e rispetta il patrimonio artistico.
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva e descrive, con linguaggio verbale appropriato utilizzando più metodi, tutti gli elementi formali presenti in un'opera d'arte o in un'immagine. - Riconosce i codici e le regole compositive e li sa usare. - Sa sperimentare in maniera creativa utilizzando tecniche e strumenti della comunicazione multimediale. - Sa riconoscere e descrivere i periodi artistici studiati e riconoscerli nel proprio territorio.
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Dalla prospettiva geometrica Rinascimentale, la prospettiva aerea di Leonardo da Vinci alla prospettiva geometrico-lineare. - Dall'arte figurativa all'arte astratta. - Dalla composizione bidimensionale alla composizione tridimensionale. - Dalla percezione alla raffigurazione dello spazio tre D. - Le nuove teorie del colore e all'applicazione e sperimentazione di diverse tecniche espressive. - Le potenzialità espressive del colore e delle nuove sperimentazioni compositive. - Conosce le opere più significative prodotte dall'arte Neoclassica all'arte contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. - Legge e interpreta un'opera d'arte o un'immagine e ne comprende il significato e cogliendone le scelte creative e stilistiche dell'autore. - Legge, comprende e colloca sulla linea del tempo il patrimonio artistico studiato, trovandone le analogie e le differenze, situazioni di causa effetto tra i vari aspetti storici, culturali, religiosi e politici delle varie epoche. - Conosce le linee fondamentali della produzione storica artistica del passato all'arte moderna in analogia con i principali periodi storici. - Conosce le tipologie del patrimonio ambientale, storico artistico e museale del territorio e individua i significati e i valori storici e sociali.

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI SECONDARIA DI PRIMA MUSICA I II III anno	
I Anno	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali, usando sistemi di notazione tradizionale e non - Sapere ideare e realizzare semplici messaggi musicali e multimediali - Riconoscere il timbro degli strumenti e il tipo di formazione strumentale - Mettere in relazione il linguaggio musicale con quelli audiovisivi e multimediali - Riconoscere forme e generi musicali mediante l'ascolto di musiche storicamente rilevanti
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Saper eseguire semplici brani con strumenti didattici e riprodurre brani corali per imitazione e/o lettura in presenza e/o a distanza attraverso l'uso di piattaforme digitali - Mettere in relazione il linguaggio musicale con quello verbale e multimediale. - Individuare, con un ascolto consapevole, le varie tipologie strumentali
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare semplici cellule ritmiche e melodiche fondamentali della tecnica degli strumenti didattici in uso e tecnica di base del canto (riscaldamento, rilassamento corporeo, emissione) - Mettere in relazione il linguaggio musicale con gli altri linguaggi - Conoscere le formazioni strumentali e vocali
II Anno	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani musicali e vocali, usando sistemi di notazione tradizionale e non
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Sapere ideare e realizzare messaggi musicali e multimediali - Operare confronti tra i generi musicali diversi individuandone il contesto storico e sociale - Saper eseguire semplici brani con strumenti didattici e riprodurre brani corali in presenza e/o a distanza attraverso l'uso di piattaforme digitali - Mettere in relazione il linguaggio musicale con quelli audiovisivi e multimediali - Riconoscere forme e generi musicali mediante l'ascolto di musiche storicamente rilevanti
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Saper elaborare cellule ritmiche e melodiche strutturate, decodificare il ritmo e la melodia di semplici brani; conoscenza della tecnica degli strumenti didattici in uso e della tecnica di base del canto - Mettere in relazione il linguaggio musicale con quelli audiovisivi e multimediali - Comprendere e distinguere forme e generi di brani musicali in riferimento al contesto storico-culturale nel quale si sviluppano
III Anno	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani musicali e vocali, usando sistemi di notazione tradizionale e non

	<ul style="list-style-type: none"> - Sapere ideare e realizzare messaggi musicali e multimediali - Operare confronti tra i diversi generi musicali individuandone il contesto storico e sociale
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Saper eseguire semplici brani con strumenti didattici e riprodurre brani corali in presenza e/o a distanza attraverso l'uso di piattaforme digitali - Mettere in relazione il linguaggio musicale con quelli audiovisivi e multimediali - Riconoscere forme e generi musicali rapportandoli ad epoche e culture differenti
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Sapere eseguire semplici brani con strumenti didattici e riprodurre brani corali per imitazione e/o lettura in presenza e/o a distanza attraverso l'uso di piattaforme digitali - Saper elaborare cellule ritmiche e melodiche strutturate, decodificare il ritmo e la melodia di semplici brani; conoscenza della tecnica degli strumenti didattici in uso e della tecnica di base del canto - Mettere in relazione il linguaggio musicale con quelli audiovisivi e multimediali - Comprendere e distinguere forme e generi di brani musicali in riferimento al contesto storico-culturale nel quale si sviluppano

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI SECONDARIA DI PRIMO GRADO SCIENZE MOTORIE I° II° III° anno	
I Anno II Anno	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> -Sviluppare le capacità coordinative -Sviluppare le capacità condizionali -Sviluppare il senso di benessere della persona -Conoscere l'attività ludica e sportiva
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> -Saper combinare più schemi motori -Incrementare le capacità condizionali (resistenza, forza, mobilità, velocità) -Conoscere (attuare comportamenti favorevoli al benessere psico-fisico) -Cooperare nel gruppo, applicare le regole degli sport. Conoscere le Regole dei giochi sportivi. -Rispettare le regole, comprenderne il valore
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le capacità coordinative /coordinamento spazio-temporale, dinamica generale-senso-maniale) -Riconoscere ed eseguire esercizi per migliorare le capacità condizionali. -Conoscenza comportamenti favorevoli al benessere fisico. -Rispettare le regole dei giochi sportivi praticati anche in competizione tra i compagni
III Anno	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> -Sviluppo dell'intelligenza motoria

	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i principi metodologici dell'allenamento -Saper applicare principi di tecnica e tattica sportiva -Conoscere comportamenti adeguati al raggiungimento del benessere psico-fisico
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> -Saper utilizzare in modo completo ed efficiente le abilità apprese -Consolidare le capacità condizionali -Eseguire e saper applicare le regole dei principali giochi di squadra individuali -Attuare i principali comportamenti favorevoli al benessere psico-fisico
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzo dell'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali -Riconosce ed esegue esercizi per il miglioramento delle proprie capacità condizionali -Conoscere e rispettare le regole dei giochi sportivi praticati a scuola, comprenderne il valore e favorire i sentimenti di rispetto e cooperazione -Conoscere i comportamenti favorevoli al benessere e la prevenzione delle malattie -Individua comportamenti e stili di vita utili ad un buono stato di salute

OBIETTIVI MINIMI PRIMARIA	
DISCIPLINA: Arte	<ul style="list-style-type: none"> - Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini - Individuare le funzioni che l'immagine svolge, sia a livello informativo che emotivo
DISCIPLINA: Musica	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare ed analizzare semplici brani musicali - Esprimersi con il canto e semplici strumenti - Ascoltare e riconoscere brevi brani di generi vari
DISCIPLINA: Motoria	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare schemi motori e posturali diversi - Ordinare in una successione temporale azioni motorie - Svolgere un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra - Riconoscere l'importanza del rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico per uno stile di vita sano

OBIETTIVI MINIMI SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA: Arte	<ul style="list-style-type: none"> - Guidato osserva un'immagine e la descrive con parole semplici. - Sa riconoscere qualche tecnica artistica. - Sa individuare qualche opera d'arte nel proprio territorio. - Guidato sa produrre un semplice elaborato grafico. - Guidato, sa usare in maniera creativa utilizzando tecniche e strumenti della comunicazione multimediale. - Saper apprezzare e rispettare il patrimonio artistico-culturale.
2° anno	<ul style="list-style-type: none"> - Guidato sa produrre un elaborato grafico-coloristico. - Sa applicare le regole di una composizione semplice. - Sa individuare qualche momento storico-artistico anche del proprio territorio. - Guidato, sa usare in maniera creativa utilizzando tecniche e strumenti della comunicazione multimediale. - Saper apprezzare e rispettare il patrimonio artistico-culturale.
3° anno	<ul style="list-style-type: none"> - Sa riprodurre un elaborato grafico -coloristico guardando un'immagine. - Guidato, sa usare il colore in modo personale. - Riconosce qualche opera d'arte, del periodo studiato e del proprio territorio. - Guidato, sa usare in maniera creativa utilizzando tecniche e strumenti della comunicazione multimediale. - Saper apprezzare e rispettare il patrimonio artistico-culturale.

OBIETTIVI MINIMISECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA: Musica 1° anno	<ul style="list-style-type: none"> - Riprodurre suoni con la voce e semplici ritmi con strumenti. - Riconoscere sonorità di ambienti e oggetti naturali e artificiali. - Riconoscere il rapporto suono-segno. - Individuare all'ascolto il suono di strumenti musicali.
2° anno	<ul style="list-style-type: none"> - Riproduce con la voce e/o strumenti didattici semplici musiche per imitazione. - Riprodurre suoni in chiave personale. - Riconoscere l'uso della musica nei canali audiovisivi. - Riconoscere all'ascolto alcuni generi musicali.
3° anno	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire melodie e ritmi da solo o in gruppo. - Realizzare semplici ritmi e suoni in chiave personale. - Riconoscere semplici strutture della musica contemporanea e popolare. - Individuare in semplici forme e generi il contesto culturale.

OBIETTIVI MINIMI SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINA: Scienze motorie	<ul style="list-style-type: none"> - Saper eseguire in modo globalmente corretto schemi motori. - Riconoscere le parti del corpo e la terminologia di base. - Partecipare correttamente allo svolgimento di attività di gruppo. Individuare le principali regole dei giochi sportivi.
2° anno	<ul style="list-style-type: none"> - Saper eseguire in modo globalmente corretto schemi motori. - Riconoscere le parti del corpo e la terminologia di base. - Partecipare correttamente allo svolgimento di attività di gruppo. - Individuare le principali regole dei giochi sportivi.
3° anno	<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare in modo globale le abilità apprese. - Individuare le principali regole degli sport. - Conoscere i principali comportamenti favorevoli al benessere psico-fisico.

VALUTAZIONE PRIMARIA ARTE E IMMAGINE

Competenze oggetto di rilevazione

- Utilizza le competenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, di materiali e di strumenti diversificati

VOTO	DESCRITTORI
10	L'alunno ha conseguito in maniera eccellente le competenze previste. Applica con padronanza strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa di immagini.
9	L'alunno ha conseguito pienamente le competenze previste. Applica correttamente strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa d'immagini.
8	L'alunno ha conseguito in modo completo le competenze previste. Applica in modo abbastanza corretto strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa d'immagini.
7	L'alunno ha conseguito complessivamente le competenze previste. Applica in modo accettabile strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa d'immagini.
6	L'alunno ha conseguito sufficientemente le competenze previste. Applica con difficoltà strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa d'immagini.
5	L'alunno non ha raggiunto un livello adeguato. Non è in grado di utilizzare opportunamente strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa d'immagini.

EDUCAZIONE FISICA

Competenze oggetto di rilevazione

- Riconosce e denomina le varie parti del corpo.
- Utilizza il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo, anche attraverso attività di drammaturgia.
- Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispetto.

VOTO	DESCRITTORI
10	L'alunno ha conseguito in maniera eccellente le competenze previste. Realizza efficaci gesti motori in relazione alle variabili spazio-temporali. Nei giochi di squadra partecipa attivamente e rispetta le regole, stabilendo rapporti corretti con gli altri.
9	L'alunno ha conseguito pienamente le competenze previste. Realizza corretti gesti motori ed agisce in situazioni di sicurezza. Nei giochi di squadra rispetta le regole e collabora con gli altri attivamente.
8	L'alunno ha conseguito in modo completo le competenze previste. Realizza gesti motori appropriati in situazioni dinamiche semplici. Applica costantemente le regole fondamentali dei giochi e collabora positivamente con i compagni.
7	L'alunno ha conseguito complessivamente le competenze previste. Realizza semplici gesti motori. Partecipa alle attività di gioco sport solo se invogliato. Rispetta le regole convenute e collabora con tutti i compagni.
6	L'alunno ha conseguito sufficientemente le competenze previste. Realizza con difficoltà semplici gesti motori. Partecipa alle attività di gioco/sport con poco entusiasmo. Ai fini della sicurezza utilizza gli spazi e le attrezzature solo se guidato. Collabora con un ristretto numero di compagni.
5	L'alunno non ha raggiunto un livello adeguato. Realizza goffamente semplici gesti motori. Partecipa passivamente alle attività di gioco/sport. Ai fini della sicurezza utilizza correttamente gli spazi e le attrezzature solo se guidato. Collabora con pochi compagni all'interno del gruppo.

MUSICA

Competenze oggetto di rilevazione

- Conosce e riconosce e percepisce i suoni dell'ambiente.
- Gestisce diverse possibilità espressive della voce, del corpo di oggetti sonori e strumenti musicali.
- Esegue in gruppo semplici brani vocali.

VOTO	DESCRITTORI
10	L'alunno ha conseguito in maniera eccellente le competenze previste. Esegue correttamente semplici brani vocali e strumentali, curando in modo puntuale l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.
9	L'alunno ha conseguito pienamente le competenze previste. Esegue in modo appropriato semplici brani vocali e strumentali curando opportunamente l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.
8	L'alunno ha conseguito in modo completo le competenze previste. Esegue e discrimina vari eventi sonori.
7	L'alunno ha conseguito complessivamente le competenze previste. Esegue semplici brani vocali adeguandosi al gruppo. Se guidato, discrimina gli elementi costitutivi degli eventi sonori.
6	L'alunno ha conseguito sufficientemente le competenze previste. Fatica a riprodurre vocalmente semplici brani corali ed analizza solo parzialmente gli eventi sonori.

5	L' alumno non ha raggiunto un livello adeguato. Non è in grado di memorizzare brani vocali e non riesce nell' ascolto gli elementi costitutivi di eventi sonori.
---	--

VALUTAZIONE Secondaria di primo grado
ARTE IMMAGINE MUSICA SCIENZE MOTORIE

- Alunni che hanno pienamente conseguito gli obiettivi programmati 9-10
- Alunni che hanno sostanzialmente conseguito gli obiettivi programmati 7-8
- Alunni che hanno parzialmente conseguito gli obiettivi programmati 6
- Alunni che non hanno conseguito gli obiettivi programmati 5-4

GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI NELLA DAD SCUOLA PRIMARIA

https://drive.google.com/file/d/1G6UvtKlmCs_Zp6KVeH80Gtec_jCewmVv/view?usp=sharing

GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI NELLA DAD SCUOLA SECONDARIA

https://drive.google.com/file/d/1DgcuYv4QHU1jZd-oZrMt2NGSiF8y_1bz/view?usp=sharing

GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO DAD

<https://drive.google.com/file/d/1E0CqOX6MeJB6D3-5Lv5so9vWlcmzYfIA/view?usp=sharing>

Per quanto riguarda la valutazione del percorso di **Educazione Civica** si rimanda alle rubriche di valutazione del Piano predisposto ad hoc

METODOLOGIE (ES.)	
Lezione frontale	Scambi culturali
Discussione- dibattito	Viaggi d'istruzione
Viodeolezioni attraverso Google Meet	Conferenze e seminari (secondaria di I grado)
Cooperative learning	Esercitazioni pratiche
Video Tutorial (lezioni registrate)	Gare e manifestazioni sportive
Attività di ricerca	Concorsi
Didattica laboratoriale	Teatro
Debate	Flipped Classroom

MEZZI STRUMENTI, SPAZI (ES.)

Registro elettronico Axios Sissiweb	Piattaforma Google Suite for Education
Libri di testo in formato sia cartaceo, sia digitale	Laboratori
Sito istituzionale: www.icsmaredolce.edu.it	Materiale didattico condiviso attraverso la piattaforma CLASSROOM (video, documenti, Applicazioni digitali, files, etc...)
Riviste, vocabolari	Palestra

Dispense, schemi	Computer/ Videoproiettore/LIM
Dettatura di appunti	Biblioteca

SUPPORTI ALLA DIDATTICA

Libro di testo cartaceo e parte digitale, schede, materiali prodotti dall'insegnante, visione di filmati, documentari, lezioni registrate dalla RAI Educational, YouTube, Treccani, Wikipedia Word Reference, Reverso, utilizzo della Piattaforma GSuite e delle sue estensioni, altre applicazioni e piattaforme.

TIPOLOGIA DI VERIFICHE (ES.)

Prove scritte/ orali quadriennali	Produzione di elaborati multimediali
Quiz/test a tempo/questionari/esercizi di completamento condivise attraverso la piattaforma istituzionale o altro	Prove di laboratorio
Simulazione prove d'esame di Stato	Prove grafiche pratiche
Le verifiche eseguite in digitale saranno conservate nel drive della piattaforma GSuite for Educational	

ATTIVITÀ DI RECUPERO (ES.)

Lavoro pomeridiano individualizzato qualche volta	Laboratori in classe
Recupero in itinere	Sportello didattico
Pausa didattica	Lavoro per gruppi

RECUPERO E STRATEGIE INCLUSIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

- Diversificazione/adattamento dei contenuti disciplinari
- Affidamento di consegne calibrate in base al livello di difficoltà e/o responsabilità
- Assiduo controllo dell'apprendimento
- Sviluppo delle capacità pregresse dell'alunno
- Attività laboratoriali

ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO

- Attività individuali e/o di gruppo.
- Valorizzazione di esperienze extrascolastiche.
- Impulso alla creatività.
- Partecipazione a convegni, seminari (per la secondaria di I grado).

CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DEL VOTO DI CONDOTTA

Per l'attribuzione del voto di condotta si condivideranno i criteri stabiliti dal Collegio dei docenti esplicitati nel PTOF

Rispetto della convivenza civile e delle disposizioni che disciplinano la vita dell'istituzione scolastica

Interesse e impegno nella partecipazione alle lezioni, collaborazione con insegnanti e compagni

Assiduità della frequenza e puntualità

ESPERIENZE DA PROPORRE ALLE CLASSI (viaggi e visite d'Istruzione, progetti, concorsi e stage)

Visite guidate: percorso storico-artistico della città

Visite: musei, teatri e luoghi d'interesse

Ascolto: concerti-lezioni

I docenti del Dipartimento

Orietta Alaimo

Priscilla Alessi Wanstall

Luigi Balistreri

Rocca Cannarozzo

Francesca Cipriano

Maria D'angelo

Antonella Di Salvo

Ferdinando Messina

Franca Paraula

Maragrazia Peritore

Maria Gennusa

Maridina Saladino

Antonina Spanò

Rosetta Vaccaro

Daniela Vassallo

Floriane Rita Vassallo

Firme autografe ai sensi dell'art.3 D.lgs. n.39/1993