



Istituto Comprensivo Statale "Maredolce "
C. F. [80013640828](https://www.istruzione.it/codice/80013640828) – Cod. Mecc. PAIC8AV00G
Sede: Via Fichidindia, 6 – 90124 Palermo - tel. – fax
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.it

**Programmazione Dipartimento
Area 4
ARTE – MUSICA- SCIENZE MOTORIE
a. s. 2022-2023
Referente: Prof.ssa Alessi Wanstall Priscilla**

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.
<ul style="list-style-type: none"> ● 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.
<ul style="list-style-type: none"> ● 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.
<ul style="list-style-type: none"> ● 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.
<ul style="list-style-type: none"> ● 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).

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 gio simbolico - Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale - Riproduce 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"> - Il corpo - Regole di igiene - Gli alimenti - Tecniche di rappresentazione grafica e corporea

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI INFANZIA

CAMPI 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, 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare brani musicali - Partecipare attivamente ad 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva e corporea - Principali forme di espressione artistica

visivi, multimediali e del corpo	<p>attività di gioco simbolico</p> <ul style="list-style-type: none">- Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale- Riproduce 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">- Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte e per la produzione
----------------------------------	--	--

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 drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico ambientale del proprio territorio

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI PRIMARIA**CLASSE PRIMA**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- osserva, esplora e descrive la realtà visiva.- rielabora in modo espressivo le immagini.	<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.

<ul style="list-style-type: none"> - utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici). 		
---	--	--

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"> - 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"> - L'organizzazione spaziale degli elementi visivi: proporzioni e piani. - 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. - Arricchisce gli elementi del disegno con particolari e finiture. - Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Descrive, legge e interpreta realizzazioni artistiche di diverso tipo. - Elabora creativamente produzioni iconiche personali per comunicare emozioni ed 	<ul style="list-style-type: none"> - Il disegno a tecnica libera. - L'organizzazione spaziale degli elementi visivi: proporzioni e piani. - Le caratteristiche dei colori in termini di composizione e associazione. - Il linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; onomatopee, nuvolette e grafemi, caratteristiche dei personaggi e degli ambienti, sequenza logica delle vignette. - La pubblicità

	<p>esperienze vissute.</p> <ul style="list-style-type: none">- Legge, comprende e produce un'immagine pubblicitaria.	
--	--	--

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 paesaggistici del proprio territorio. - Interpretazione grafica di uno stimolo sonoro-musicale. - Elaborazione grafica per esprimere emozioni ed esperienze vissute.

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI		
PRIMARIA		
MUSICA		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
L'alunno: <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
L'alunno <ul style="list-style-type: none"> - ascolta (percepisce, comprende, decodifica) - comunica (riproduce, produce, canta) - riflette (analizza, confronta e rielabora) 	Riconosce alcuni strumenti musicali <ul style="list-style-type: none"> - 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
L'alunno: <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. - Accompa gna il canto con oggetti di uso comune e suoni 	<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)

	che il corpo può produrre. - Utilizza le parti del corpo per riprodurre suoni e ritmi. Riflette sull'uso della musica nel passato	- Uso della voce e del corpo. - La musica nella storia.
--	---	--

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
L'alunno: <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. - Usa la voce secondo diversi modelli espressivi. - Usa semplici elementi tecnici del linguaggio musicale - Individua ed esprime relazioni tra musica e altre forme di linguaggio. - Comprende il testo dei canti. - Riflette su canti di generi diversi appartenenti alla 	<ul style="list-style-type: none"> - La classificazione degli strumenti musicali. - Strofa, ritornello. - Timbro, intensità, altezza e durata. - Nome dei principali strumenti musicali. - Notazione musicale (note e pause). - Semplici strumenti musicali. - Significati possibili dei brani musicali - Espressioni musicali di altre culture. - La musica nella storia.

	propria cultura musicale e a quella di altri paesi.	
--	---	--

- 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"> - 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 strumenti musicali dal loro suono. - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. - Utilizza con gradualità voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole. - Usa la voce secondo diversi modelli espressivi. - Usa semplici elementi tecnici 	<ul style="list-style-type: none"> - Timbro, intensità, altezza e durata. - La classificazione degli strumenti musicali. - Nome dei principali strumenti musicali. - Strofa, ritornello. - Uso di semplici strumenti musicali. - Semplici strumenti musicali. - Notazione musicale (note e pause). - Cenni di storia della musica. - Significati possibili dei brani musicali - Strofa, ritornello. - La musica nella storia. - Jingle pubblicitari, colonne sonore cinematografiche. - Espressioni musicali di altre culture.

	<p>del linguaggio musicale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere - Riconosce il significato espressivo di una produzione sonora e/o musicale. - Analizza un brano musicale secondo uno schema dato. - Riconosce e analizza brani anche in relazione al genere e allo stile. - Individua ed esprime relazioni tra musica e altre forme di linguaggio. - Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). - Comprende il testo dei canti. - Riflette su canti di generi diversi appartenenti alla propria cultura musicale e a quella di altri paesi. 	
--	---	--

SCIENZE MOTORIE SPORTIVE

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 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"> - 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 	<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.

	<p>d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammatizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assume in forma consapevole diversificate 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. 	
--	---	--

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 drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali attraverso gestualità tecniche sempre più complesse. - utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali attraverso gestualità tecniche sempre più complesse. 	<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. - Sa controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. - Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e a strutture ritmiche. - Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammatizzazione. - Assume in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. - Conosce ed applica correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di 	<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.

	squadra cooperando e interagendo - positivamente con gli altri, consapevoli del “valore” delle regole e dell'importanza di rispettarle	
--	---	--

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
L'alunno: <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 drammatizzazione 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 	<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. - Sa controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. - Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e a strutture ritmiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prassie motorie semplici e complesse - Modalità espressive in forma singola, a coppie, in gruppo utilizzando il linguaggio corporeo. - Linguaggio gestuale come mezzo espressivo. - Sequenze ritmiche. - 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 attrezzature. - Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. - Norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere. - Tecniche di rilassamento

<p>vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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"> - Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nella forma della drammatizzazione. - Assume in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. - 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"> - Elementi di educazione alimentare (indagini e conversazioni).
---	---	---

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 drammatizzazione 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"> - Schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc.). - Riconosce e valuta 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. - Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. - Elabora ed esegue semplici sequenze di 	<ul style="list-style-type: none"> - Schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prassie motorie semplici e complesse - Modalità espressive in forma singola, a coppie, in gruppo utilizzando il linguaggio corporeo. - Linguaggio gestuale come mezzo espressivo. - Sequenze ritmiche. - Regole dei giochi individuali e collettivi organizzati anche in forma di gare. - Comportamenti corretti. - Concetti di: lealtà, rispetto, cooperazione, partecipazione e limite. - Regole di alcune discipline sportive - informazioni su vantaggi, rischi o pericoli connessi all'attività ludico-motoria, sicurezza per sé e per gli altri. - Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. - Informazioni riguardo le norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.

<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. 	<p>movimento o semplici coreografie individuali e</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collettive - Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. - Sa utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. - Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. - Rispetta le regole nella competizione sportiva; sa accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità - Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza 	
--	---	--

	<p>nei vari ambienti di vita.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. - Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. 	
--	--	--

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
ARTE E IMMAGINE I II III anno	
ANNO I	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Sa osservare la realtà, la sa rappresentare superando le stereotipie. - Sa descrivere graficamente e sa applicare tecniche coloristiche semplici - Sa leggere un'opera d'arte mettendola in relazione con il contesto storico e culturale - Sa riconoscere il patrimonio artistico-culturale che insiste nel proprio territorio.
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 - Saper gestire lo spazio-carta, iniziando a fare scelte compositive - Saper usare il punto, la linea e le forme per creare un'immagine concreta o astratta - Conosce le potenzialità del colore e sperimenta l'uso di tecniche coloristiche

	<ul style="list-style-type: none"> - Sa spiegare il significato della raffigurazione nelle varie epoche
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a guardare ed osservare. - Dalla figura all'astrazione - Teorie del colore e tecniche espressive più comuni. - Leggere-comprendere-comunicare - Apprezzare e rispettare il patrimonio artistico-culturale
ANNO II	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta varie tecniche coloristiche secondo criteri e regole compositive - Conosce il patrimonio artistico - Sa raffigurare lo spazio come ambiente - Conoscere il patrimonio artistico-culturale che insiste nel proprio territorio e ne apprezza il valore.
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Saper usare la linea come principale elemento del linguaggio visivo per creare un'immagine compositiva - Saper usare le tecniche pittoriche - Saper riconoscere il patrimonio artistico nel contesto storico studiato
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Saper osservare - Dal punto alla composizione - Dalla percezione alla raffigurazione dello spazio - Dalla teoria del colore all'applicazione e sperimentazione di diverse tecniche espressive - Legge, comprende e colloca sulla linea del tempo il patrimonio artistico studiato
Competenze III	<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 - Conoscere il patrimonio artistico-culturale che insiste nel proprio territorio, ne apprezza il valore e ne promuove la salvaguardia.
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 le 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"> - Saper osservare e riprodurre. - Dalla composizione bidimensionale alla composizione tridimensionale - Dalla percezione alla raffigurazione dello spazio tre D. - Dalla teoria del colore all'applicazione e sperimentazione di diverse tecniche espressive - Legge, comprende e colloca sulla linea del tempo il patrimonio artistico-culturale

--	--

OBIETTIVI COGNITIVO-FORMATIVI SECONDARIA DI PRIMA
MUSICA I II III anno

I Anno

Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Sa partecipare alle esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali, usando sistemi di notazione tradizionale e non. - Sa ideare e realizzare semplici messaggi musicali e multimediali - Sa riconoscere il timbro degli strumenti e il tipo di formazione strumentale - Sa comprendere il messaggio del linguaggio musicale espresso tramite clips e film - Sa 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"> - Conosce semplici cellule ritmiche e melodiche fondamentali della tecnica degli strumenti didattici in uso e tecnica di base del canto - Conosce la notazione musicale delle altezze e delle durate del suono, i parametri e la fisica. - Conosce le formazioni strumentali e vocali

II Anno

Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Sa ideare e realizzare messaggi musicali e multimediali - Sa operare confronti tra i generi musicali diversi individuandone il contesto storico e sociale
-------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Sa assumere un ruolo attivo e di ascolto nella musica d'insieme - Sa ascoltare e rispettare le altre esecuzioni.
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Operare confronti tra i generi e forme musicali diversi individuandone il contesto storico e sociale - Eseguire brani con strumenti didattici e riproduce brani corali mono-polifonici con la voce per imitazione e/o lettura - Mettere in relazione il linguaggio musicale con quelli audiovisivi e multi-mediali
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Riproduce cellule ritmiche e melodiche strutturate, decodifica ritmi e melodie di semplici brani; - Conosce le tecniche base del canto e la tecnica degli strumenti didattici in uso - Comprende e distingue forme e generi di brani musicali in riferimento al contesto storico- culturale nel quale si sviluppano <ul style="list-style-type: none"> - Ascolta brani musicali dal Medioevo all'età classica
III Anno	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Sa partecipare alle esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'intonate vocali, usando sistemi e notazione tradizionale e non. - Sa ideare e realizzare messaggi musicali e multimediali - Sa discriminare generi musicali diversi individuandone il contesto storico e sociale - Sa ascoltare brani musicali di vario genere in teatro e in classe - Sa comprendere il messaggio testuale delle canzoni e relazionarlo a tematiche specifiche
Abilità/capacità	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire brani con strumenti didattici e riprodurre brani corali monodici e/o polifonici con la voce per imitazione e/o lettura - Mettere in relazione il linguaggio musicale e quello testuale - Riconoscere forme e generi musicali collocandoli in epoche e culture differenti
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue brani melodici con accompagnamento ritmico e/o armonico - Ascolta e distingue forme e generi di brani musicali in riferimento al contesto storico- culturale dal Romanticismo alla musica contemporanea - Comprende il messaggio musicale e testuale di canzoni e le collega a tematiche specifiche

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 ed attuare comportamenti favorevoli al benessere psico-fisico -Cooperare nel gruppo, applicare le regole degli sport. Conoscere le regole dei principali giochi sportivi. -Rispettare le regole di gioco e , comprenderne il valore
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le capacità coordinative /coordinamento spazio-temporale, dinamica generale-senso-manuale) -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 -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 motorie 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 eseguire 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 (FAIR PLAY) -Conoscere i comportamenti favorevoli al benessere e la prevenzione delle malattie -Individuare comportamenti e stili di vita utili ad un buono stato di salute

OBIETTIVI MINIMI PRIMARIA

DISCIPLINA: Arte	<p>-Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini</p> <p>-Individuare le funzioni che l'immagine svolge, sia a livello informativo che emotivo</p>
DISCIPLINA: Musica	<p>-Ascoltare ed analizzare semplici brani musicali</p> <p>-Esprimersi con il canto e semplici strumenti</p> <p>-Ascoltare e riconoscere brevi brani di generi vari</p>
DISCIPLINA: Motoria	<p>-Utilizzare schemi motori e posturali diversi</p> <p>-Ordinare in una successione temporale azioni motorie</p> <p>-Svolgere un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra</p> <p>-Riconoscere l'importanza del rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico per uno stile di vita sano</p>

OBIETTIVI MINIMI SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
DISCIPLINA: Arte 1° anno	<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 MINIMI SECONDARIA 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 1° 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.
2° anno	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e saper eseguire in modo corretto gli schemi motori fondamentali • Riconoscere ed individuare su di sé e sugli altri le principali parti del corpo e la terminologia di base • Svolgere correttamente attività di gruppo e di giochi sportivi . Individuandone le regole di gioco fondamentali.
3° anno	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in modo corretto le abilità e gli schemi motori ri appresi • 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	DESCRIPTORI
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 di immagini

8	L'alunno ha conseguito in modo completo le competenze previste. Applica in modo abbastanza corretto strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa di immagini
7	L'alunno ha conseguito complessivamente le competenze previste. Applica in modo accettabile

	strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa di immagini
6	L'alunno ha conseguito sufficientemente le competenze previste. Applica con difficoltà strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa di immagini
5	L'alunno non ha raggiunto un livello adeguato. Non è in grado di utilizzare opportunamente strumenti, materiali e tecniche nella rielaborazione creativa di 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 drammatizzazione.

Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco, il valore delle regole e l'importanza di rispetto

VOTO	DESCRIPTORI
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	DESCRIPTORI
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'alunno 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	
<ul style="list-style-type: none"> • 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 	

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 quadrimestrali	Produzione di elaborati multimediali
Quiz/test a tempo/questionari/esercizi di completamento condivisi 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

Alunni con Bisogni Educativi Speciali
Per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali ci si atterrà a quanto indicato nei rispettivi PEI e PDP.

RECUPERO E STRATEGIE INCLUSIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> - Diversificazione/adattamento dei contenuti disciplinari - Incoraggiare l'apprendimento collaborativo favorendo le attività in piccoli gruppi

- Predisporre azioni di tutoraggio
- Sollecitare collegamenti fra le nuove informazioni e quelle già acquisite ogni volta che si inizia un nuovo argomento di studio
- Promuovere integrazioni e collegamenti tra le conoscenze e le discipline
- Sviluppare processi di autovalutazione e valorizzazione del sé per un maggior autocontrollo delle strategie di apprendimento
- Stimolare l'apprendimento dando continui feedback positivi
- Affidamento di consegne calibrate in base al livello di difficoltà e/o responsabilità
- Sviluppo delle capacità pregresse dell'alunno
- Attività laboratoriali

ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO

- Attività individuali e/o di gruppo
- Valorizzazione di esperienze extrascolastiche
- Incentivare la 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 culturale

Ascolto concerti-lezioni

Partecipazioni attività proposte in itinere: gare, teatri

Viaggi relativi ai progetti Erasmus in corso tra cui quelli di durata triennale che prevedono mobilità (SEA Inspired e ARTS) e attività finalizzate all'acquisizione di competenze in campo ambientale, STEAM e in genere di ed. civica

I Docenti del Dipartimento	
Orietta Alaimo	
Priscilla Alessi Wanstall	
Luigi Balistreri	
Antonella Battaglia	
Rino Buzzanca	
Francesca Cipriano	
Antonella Di Salvo	
Vincenzo Galante	
Mariagrazia Gullotta	
Franca Paraula	
Concetta Parisi	
Mariagrazia Peritore	
Antonina Spanò	
Claudia Strano	
Daniela Vassallo	
Florianarita Vassallo	
Firme autografe ai sensi dell'art.3 D.lgs. n.39/1993	

