

Classe 1A		U.d.a. n. 1
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "CODICI VISIVI E PERCEZIONE VISIVA "	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO 4-Competenze digitali: utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie della comunicazione per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. 5-Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo 6-Competenze sociali e civiche: ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri 7-Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 8-Consapevolezza ed espressione culturale: -riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco -si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società -in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO Conosce e distingue i codici visivi (punto, linea, superficie, forma). E' in grado di creare elementi e immagini mediante l'utilizzo dei codici visivi. Sa identificare in un'opera o in un'immagine l'utilizzo dei codici visivi	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Disegno Rappresentazione grafica dei vari codici
5	CONTENUTI	Il punto; la linea; la superficie; la forma
6	ABILITÀ	Osserva e analizza. Descrive con lessico appropriato e attraverso elaborati grafici

7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Si valutano tutte le fasi di osservazione e di registrazione di dati Strumenti del disegno (tipologia e corretto utilizzo) Si valuta il prodotto finale (completezza, correttezza, complessità e presentazione)		
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Elaborati grafici		
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Controllo costante del lavoro assegnato, osservazione durante il lavoro svolto in classe, prove di verifica (grafiche, scritte, orali)		
10	TEMPI DELL'U.D.A.	12 -14 ore		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì- no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI ... per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES ...				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell'unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL'U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				

Classe 1A		U.d.a. n. 2
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "PREISTORIA"	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO 4-Competenze digitali: utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie della comunicazione per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. 5-Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo 6-Competenze sociali e civiche: ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri 7-Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 8-Consapevolezza ed espressione culturale: -riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco -si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società -in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO Saper applicare le informazioni grafiche dei codici visivi, nella Preistoria (pittura, scultura, abitazioni, monumenti)	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sulla Preistoria
5	CONTENUTI	Grotte dipinte; costruzioni in legno, paglia, argilla e pietra; Veneri di pietra
6	ABILITÀ	Esporre alla classe una presentazione in formato digitale con le informazioni relative alla Preistoria Questo elaborato comporta un approfondimento e una ricerca personale sull'argomento scelto

7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Partendo dalle informazioni date in classe, gli alunni dovranno produrre un elaborato ed essere in grado di presentarlo alla classe Dovranno scoprire e ricercare informazioni che ritengono importanti		
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Presentazioni alla classe in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sulla Preistoria		
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Controllo costante del lavoro assegnato, osservazione durante il lavoro svolto in classe, prove di verifica (scritte, orali)		
10	TEMPI DELL'U.D.A.	6-8 ore		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì- no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI ... per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES ...				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell'unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL'U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				

Classe 1A		U.d.a. n. 3
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "ANTICHI IMPERI"	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO 4-Competenze digitali: utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie della comunicazione per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. 5-Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo 6-Competenze sociali e civiche: ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri 7-Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 8-Consapevolezza ed espressione culturale: -riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco -si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società -in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO Saper applicare le informazioni grafiche dei codici visivi, nel periodo delle prime città Mesopotamiche e delle Piramidi dell'antico Egitto	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sugli Antichi Imperi
5	CONTENUTI	Le prime città della Mesopotamia, le piramidi dell'antico Egitto, le statue del Faraone e la pittura egizia
6	ABILITÀ	Esporre alla classe una presentazione in formato digitale con le informazioni relative agli antichi imperi Questo elaborato comporta un approfondimento e una ricerca personale sull'argomento scelto
7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Partendo dalle informazioni date in classe, gli alunni dovranno produrre un elaborato ed essere in grado di presentarlo alla classe Dovranno scoprire e ricercare informazioni che ritengono importanti

8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Presentazioni alla classe in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sugli antichi imperi		
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Controllo costante del lavoro assegnato, osservazione durante il lavoro svolto in classe, prove di verifica (scritte, orali)		
10	TEMPI DELL'U.D.A.	6-8 ore		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì-no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI ... per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES ...				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell'unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL'U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				