

Classe 2B		U.d.a. n. 1
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "COLORARE "	
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 conoscenze relative ai colori e alle informazioni riguardanti i mosaici Bizantini per creare elaborati grafici.	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Creazione di un Mosaico con tecniche varie
5	CONTENUTI	Il Mosaico
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.	8-10 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 2B		U.d.a. n. 2
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "ALTO MEDIOEVO"	
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 dell'arte Paleocristiana e Bizantina	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sul periodo storico/artistico trattato
5	CONTENUTI	L'arte Paleocristiana e Bizantina (Architettura, Scultura, Pittura)
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 sull'arte Paleocristiana e Bizantina		
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.	8-10 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 2B		U.d.a. n. 3
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "RAVENNA, ARTE BIZANTINA-MOSAICI"	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO <p>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.</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p>	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO Saper riconoscere le informazioni grafiche dei codici visivi, nel periodo dell'arte Bizantina a Ravenna	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Uscita didattica Ravenna: visita alla Basilica di San Vitale e Mausoleo di Galla Placidia, e Basilica di Sant'Apollinare Nuovo, Piazza del Popolo, tomba di Dante. Nel pomeriggio laboratorio di mosaico. Creazione di un vero e proprio mosaico.
5	CONTENUTI	L'arte Bizantina (Mosaici)
6	ABILITÀ	

7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Uscita didattica a Ravenna		
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA			
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE			
10	TEMPI DELL'U.D.A.	intera giornata		
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 2B		U.d.a. n. 4
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "SANT'AMBROGIO - ROMANICO"	
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 Conoscere lo stile dell'architettura Romanica	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sul periodo storico/artistico trattato
5	CONTENUTI	L'Architettura Romanica (Sant'Ambrogio)
6	ABILITÀ	Esporre alla classe una presentazione in formato digitale con le informazioni relative all'architettura Romanica 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		
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 2B		U.d.a. n. 5
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "GOTICO"	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO <p>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.</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p>	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO Conoscere le principali caratteristiche dell'architettura e della pittura del periodo Gotico.	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sul periodo storico/artistico trattato
5	CONTENUTI	L'arte Gotica (Architettura, Pittura)
6	ABILITÀ	Esporre alla classe una presentazione in formato digitale con le informazioni relative al periodo Gotico 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		
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.	8-10 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 2B		U.d.a. n. 6
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "COLORARE"	
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 trasferire le informazioni grafiche del periodo Gotico per creare un elaborato (Vetrata)	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Creazione di una vetrata (tipo vetrata Gotica) con tecniche varie
5	CONTENUTI	Le vetrate Gotiche
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.	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 2B		U.d.a. n. 7
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "IL '400"	
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 Conoscere l'arte del '400 e i suoi principali protagonisti	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sul periodo storico/artistico trattato
5	CONTENUTI	L'arte del '400 (Architettura, Pittura, Scultura)
6	ABILITÀ	Esporre alla classe una presentazione in formato digitale con le informazioni relative al periodo artistico trattato 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		
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 2B		U.d.a. n. 8
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "IL '500"	
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 Conoscere l'arte del '500 e i suoi principali protagonisti	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sul periodo storico/artistico trattato
5	CONTENUTI	L'arte del '500 (Architettura, Pittura, Scultura)
6	ABILITÀ	Esporre alla classe una presentazione in formato digitale con le informazioni relative al periodo artistico trattato 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		
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 2B		U.d.a. n. 9
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "IL '600"	
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 Conoscere l'arte del '600 e i suoi principali protagonisti	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sul periodo storico/artistico trattato
5	CONTENUTI	L'arte del '600 (Pittura, Scultura)
6	ABILITÀ	Esporre alla classe una presentazione in formato digitale con le informazioni relative al periodo artistico trattato 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		
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 2B		U.d.a. n. 10
Materia Arte		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "COLORARE" (in funzione del periodo storico approfondito)	
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 trasferire le informazioni grafiche del periodo artistico studiato per creare un elaborato grafico	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Creazione di un elaborato grafico
5	CONTENUTI	periodo storico studiato
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.	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 _____				