

**SCUOLA PRIMARIA
CURRICOLO ARTE E IMMAGINE**

ARTE E IMMAGINE					
CLASSE PRIMA					
ESPRIMERSI E COMUNICARE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI (attività in modalità asincrona)	DAD
L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico – espressivi, pittorici-plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita	Conosce le principali tecniche grafiche	Realizza prodotti grafico-pittorici relativi ad argomenti didattici affrontati	Invio degli elaborati attraverso CLASSROOM.	Rappresentazioni grafiche e realizzazione di semplici manufatti seguendo le indicazioni fornite dall'insegnante attraverso la piattaforma GSUITE, in modalità asincrona, e il registro elettronico.
	Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali		Rappresenta se stesso in situazioni reali e/o immaginarie (schema corporeo)		
			Realizza piccoli manufatti pittorici e/o plastici (lavoretti in occasione delle festività...)		

	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali	<p>Conosce l'uso degli strumenti</p> <p>Conosce i colori primari e secondari</p>	<p>Utilizza diversi strumenti per colorare e riempire campiture (matite, pennarelli, acquerelli...)</p> <p>Utilizza i colori primari</p> <p>Realizza i colori secondari dalla combinazione dei colori primari</p>		
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
È in grado di esplorare, osservare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti fumetti, ecc...) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc...)	Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio	Conosce il messaggio globale di un'immagine	Descrive oralmente, con l'aiuto di domande guida, le caratteristiche di un'immagine e/o le relazioni spaziali (vicino, lontano, di fianco...)	Descrizione e lettura di immagini.	Uso del libro di testo digitale.

ARTE E IMMAGINE**CLASSE SECONDA****ESPRIMERSI E COMUNICARE**

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD (attività asincrone)
L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico – espressivi, pittorici-plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali	Conosce le principali tecniche grafiche. Conosce i colori caldi e freddi Conosce l'uso dei materiali	Rappresenta la realtà percepita per esprimere esperienze personali, emozioni e sensazioni utilizzando gli elementi del linguaggio visivo (colori caldi e freddi, linee e forme) Realizza prodotti grafici-pittorici per esprimere sensazioni ed emozioni (colori caldi e freddi) Realizza addobbi, oggetti con materiale diverso		- Utilizzo piattaforma GSuite - Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare - Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
E' in grado di esplorare, osservare, descrivere e leggere	Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti	Conosce le relazioni spaziali.	Osserva e descrive con l'aiuto di domande guida un'immagine e/o un	- Questionari realizzati attraverso Google Moduli, Kahoot, ecc	- Utilizzo piattaforma GSuite - Esercitazioni

<p>immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc..) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc..)</p>	<p>nell'ambiente rappresentato descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'ordinamento nello spazio.</p>		<p>oggetto presente nell'ambiente utilizzando la percezione visiva (forma, colore...) l'orientamento (in lontananza, vicino...) e la collocazione nello spazio (primo piano, sfondo...)</p>	<p>- Condivisione di immagini attraverso Google Classroom</p>	<p>digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p> <p>- Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico</p>
	<p>Riconoscere in un testo iconico- visivo.</p> <p>Conoscere i momenti significativi di un filmato.</p>		<p>Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, spazio)</p>		<p>- Utilizzo piattaforma GSuite</p> <p>- Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli</p>

					<p>elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p> <p>- Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico</p>
COMPNDERE ED APPREZZARE LE OPERE D'ARTE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
<p>Individua i principali aspetti formali dell'opera; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria</p>	<p>Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione</p>	<p>Conosce gli elementi essenziali del linguaggio visivo</p>	<p>Individua in un'opera d'arte gli elementi essenziali del linguaggio visivo (colore, forma..)</p>		<p>- Utilizzo piattaforma GSuite</p> <p>- Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p>

					<ul style="list-style-type: none"> - Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico
				<ul style="list-style-type: none"> - Condivisione di materiale tratto dalla rete - Scrittura collettiva attraverso i Documenti Google condivisi nella cartella Drive di Classroom 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo piattaforma GSuite - Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico - Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare - Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico

ARTE E IMMAGINE**CLASSE TERZA****ESPRIMERSI E COMUNICARE**

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD (attività asincrone)
L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico – espressivi, pittorici-plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita	Conosce l'uso degli elementi del linguaggio visivo Conosce alcune tecniche del linguaggio visivo	Rappresenta la realtà percepita per esprimere esperienze personali, emozioni e sensazioni utilizzando gli elementi del linguaggio visivo (colori caldi e freddi, linee e forme) Sperimenta tecniche per realizzare prodotti grafici, pittorici, plastici (collage, frottage, mosaico... ceramica)		- Utilizzo piattaforma GSuite - Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare - Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
È in grado di esplorare, osservare, descrivere e leggere immagini (opere	Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente	Conosce gli elementi formali e grammaticali di un'immagine e/o di un oggetto	Osserva e descrive con l'aiuto di domande guida un'immagine e/o un oggetto presente	- Questionari realizzati attraverso Google Moduli, Kahoot, ecc	- Utilizzo piattaforma GSuite - Esercitazioni digitali asincrone

<p>d'arte, fotografie, manifesti fumetti, ecc...) e messaggi multimediali (sport, brevi filmati, videoclip, ecc...)</p>	<p>rappresentato descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio</p>		<p>nell'ambiente utilizzando la percezione visiva (forma, colore...) l'orientamento (in lontananza, vicino...) e la collocazione nello spazio (primo piano, sfondo...)</p>	<p>- Condivisione di immagini attraverso Google Classroom</p>	<p>messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p> <p>- Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico</p>
	<p>Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo</p>		<p>Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, spazio)</p>		<p>- Utilizzo piattaforma GSuite</p> <p>- Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti</p>

					<p>attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p> <p>- Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico</p>
COMPNDERE ED APPREZZARE LE OPERE D'ARTE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
<p>Individua i principali aspetti formali dell'opera; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria</p>	<p>Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione</p>	<p>Conosce gli elementi essenziali del linguaggio visivo</p>	<p>Individua in un'opera d'arte gli elementi essenziali del linguaggio visivo (colore, forma..)</p>		<p>- Utilizzo piattaforma GSuite</p> <p>- Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p>

					<ul style="list-style-type: none"> - Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico
	<p>Familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture</p>	<p>Conosce la valenza storica delle opere artistiche</p>	<p>Ricava informazioni da opere artistiche appartenenti alle culture primitive e alle prime civiltà</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Condivisione di materiale tratto dalla rete - Scrittura collettiva attraverso i Documenti Google condivisi nella cartella Drive di Classroom 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo piattaforma GSuite - Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico - Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare - Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico

ARTE E IMMAGINE					
CLASSE QUARTA					
ESPRIMERSI E COMUNICARE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico – espressivi, pittorici-plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita	Conosce l'uso degli elementi del linguaggio visivo	Rappresenta in modo coerente un'esperienza, uno stato d'animo, un argomento didattico	-Svolgimento di attività attraverso la piattaforma Classroom -Utilizzo del libro digitale	-Uso del libro di testo digitale -Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma Classroom di G-Suite e registro elettronico
	Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.	Conosce le potenzialità espressive dei materiali di recupero	Manipola materiali vari, anche di recupero, per realizzare semplici prodotti.		-Restituzione degli elaborati corretti attraverso la piattaforma Classroom e uso della chat per comunicare con gli alunni
	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.	Conosce alcuni programmi informatici	Utilizza programmi informatici per realizzare prodotti grafici (paint..)		-Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su
	Introdurre nelle	Conosce le	Utilizza gli elementi		

	proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	potenzialità degli elementi del linguaggio visivo	del linguaggio visivo (colore, forme, linee, luce, ombra) per rendere più espressiva la produzione personale		Classroom e sul registro elettronico
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	
È in grado di esplorare, osservare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti fumetti, ecc...) e messaggi multimediali (sport, brevi filmati, videoclip, ecc...)	Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	Conosce gli elementi formali, le regole della percezione visiva, e l'orientamento spaziale di un'opera d'arte	Osserva e descrive in maniera globale un'immagine (colore, luce, orientamento spaziale...)		
	Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee,colori, forme,volume, spazio) individuando il loro significato		Riconosce gli elementi del linguaggio visivo (colore, gradualità del colore, punto, linea, luce, ombra) per capire anche la proporzione tra i soggetti e la		

	espressivo.		differenziazione dei piani (primo piano, sfondo...)		
	Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati	Conosce le diverse tipologie di codici utilizzate in un testo visivo	Distingue in un'immagine filmica o fotografica l'inquadratura, i campi, i piani Riconosce le sequenze narrative di un film o di un film animato		
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	
Individua i principali aspetti formali dell'opera; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria	Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione	Conosce alcune correnti pittoriche	Analizza e descrive la tecnica utilizzata dall'artista Coglie il messaggio e la funzione di un'opera artistica	-Svolgimento di attività attraverso la piattaforma Classroom -Utilizzo del libro digitale	
	Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione	Conosce alcuni beni culturali	Ricava informazioni da opere d'arte e produzioni		

	artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.		artigianali appartenenti alle prime civiltà (arte egizia, greca..) Conosce, confronta e riproduce alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e altrui cultura		
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia	Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico artistici	Conosce alcune opere atistiche presenti nel proprio territorio Conosce l'importanza storica delle opere artistiche del proprio territorio	Descrive alcune opere artistiche presenti nel proprio territorio Coglie il significato delle opere artistiche del proprio territorio		

ARTE E IMMAGINE

CLASSE QUINTA

ESPRIMERSI E COMUNICARE

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD SINCRONA	DAD ASINCRONA	DDI
<p>L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico – espressivi, pittorici-plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)</p>	<p>Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p>	<p>Conosce gli elementi grammaticali del linguaggio visivo</p>	<p>Riproduce in modo coerente la realtà (copia dal vero..)</p> <p>Utilizza il linguaggio visivo per esprimere le proprie emozioni e sensazioni</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi attraverso video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercitazioni digitali asincrone su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzione elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • RegISTRAZIONI vocali <p>Ascolto di file audio</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati</p>
	<p>Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p>		<p>Rielabora e modifica creativamente disegni, immagini e materiali per produrre immagini.</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi attraverso video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercitazioni digitali asincrone su Gsuite • Registro elettronico 	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e</p>

				Classroom	<ul style="list-style-type: none"> • Chat • Restituzione elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • RegISTRAZIONI vocali Ascolto di file audio	sul registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati
	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.		Sperimenta il linguaggio audiovisivo per realizzare anche prodotti multimediali (pubblicità...)	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi attraverso video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercitazioni digitali asincrone su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzione elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • RegISTRAZIONI vocali Ascolto di file audio	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati
	Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	Conosce le opere di alcuni pittori	Produce immagini ispirandosi a riproduzioni d'arte (con la guida dell'insegnante).	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi attraverso video lezioni in modalità sincrona su	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercitazioni digitali asincrone su Gsuite 	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie

				Meet e/o in aula virtuale su Classroom	<ul style="list-style-type: none"> • Registro elettronico • Chat • Restituzione elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • Registrazioni vocali Ascolto di file audio	su Classroom e sul registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati
--	--	--	--	--	--	--

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD SINCRONA	DAD ASINCRONA	DDI
È in grado di esplorare, osservare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti fumetti, ecc...) e messaggi multimediali (sport, brevi filmati, videoclip, ecc...)	Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee,colori,forme,vo lume,spazio) individuando il loro significato espressivo	Conosce i codici linguistici dei diversi testi iconici-visivi	Legge immagini fotografiche, pittoriche e pubblicitarie	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi attraverso video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercitazioni digitali asincrone su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzione elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • Registrazioni vocali Ascolto di file audio	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati
	Individuare nel linguaggio filmico e audiovisivo le		Individua il messaggio nel linguaggio pubblicitario	Le attività si propongono per il	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando	Le attività si propongono per il

	diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.			raggiungimento degli obiettivi attraverso video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom	i seguenti strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercitazioni digitali asincrone su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzione elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • Registrazioni vocali Ascolto di file audio	raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati
--	--	--	--	--	--	---

COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD SINCRONA	DAD ASINCRONA	DDI
Individua i principali aspetti formali dell'opera; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria	Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione	Conosce alcune correnti artistiche	Descrive un'opera d'arte conoscendo l'artista e il suo stile	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi attraverso video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti: <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercitazioni digitali asincrone su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzione elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • Registrazioni 	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati

					vocali Ascolto di file audio	
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia	Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	Conosce la valenza storica e artistica del patrimonio urbanistico-artistico	<p>Coglie la valenza artistica dei beni culturali presenti nell'ambiente</p> <p>Apprezza la visita ai musei e ai monumenti storico-artistici</p> <p>Esprime giudizi personali su opere artistiche esaminate</p>	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi attraverso video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercitazioni digitali asincrone su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzione elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • RegISTRAZIONI vocali <p>Ascolto di file audio</p>	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati