

	<p>attività progettuali;</p> <ul style="list-style-type: none">- utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala;- calcolare l'incremento proporzionale e di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
--	--

ED. CIVICA

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

<p>le informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi. • Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni. • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali. • Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità. • Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà. <p>• Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche: - interpretare e ricavare informazioni da dati statistici; - utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale. • Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o veri simili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica) • Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle). • Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso
--	---

- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Wifi...)
- Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo

- Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica, ad eventi concreti.
- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc...
- Utilizzare power point per effettuare semplici

<p>opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pone domande pertinenti • Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) • Applica strategie di studio • Argomenta in modo critico le conoscenze 	<p>rappresentazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc • Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione
<p>ED. CIVICA</p> <p>8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>2. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p> <p>7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p> <p>12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p> <p>11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	



CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2^

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MATEMATICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

CONOSCENZE

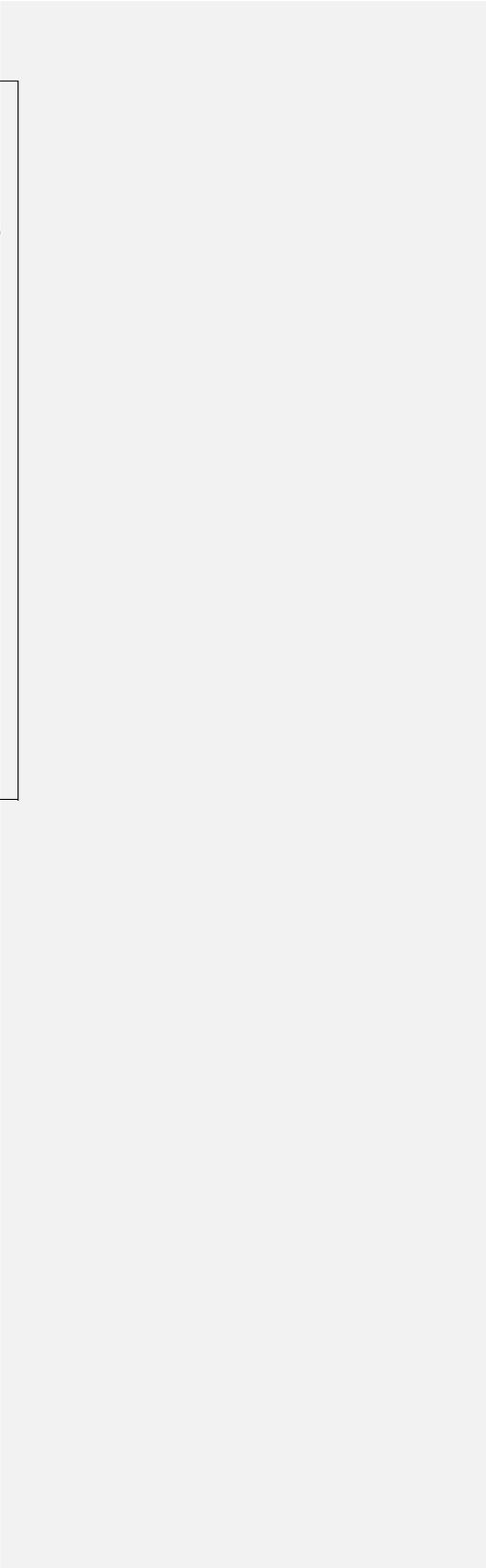
**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
ABILITÀ**

- Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni.
- Frazioni: operazioni con le frazioni.
- Gli elementi fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema, definizione.

NUMERI

- Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di calcolo.
- Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta.
- Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.
- Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimal e, sia mediante frazione.
- Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni.
- Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse.
- Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.
- Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli il significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.
- Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato.
- Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione.

•	<ul style="list-style-type: none">• Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi.• Descrivere con un'espressione numerica e letterale la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema.
---	---



<ul style="list-style-type: none"> • Il piano euclideo: relazioni tra rette, congruenza di figure; poligoni e le loro proprietà. Perimetro e area dei poligoni. • Teorema di Pitagora • Circonferenza e cerchio. • Misure di grandezze; • Il metodo delle coordinate: uso del piano cartesiano • Trasformazioni geometriche e loro invarianti. • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi • Principali rappresentazioni di un oggetto matematico • Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni, 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative. <p>Ed. Civica</p> <p>1. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). • Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari). • Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri. • Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri. • Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata. • Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.
---	--

<p>percentuali, formule geometriche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Superficie dei poligoni <ul style="list-style-type: none"> • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule. • Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve. • Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti. • Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure. <p>RELAZIONI E FUNZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà. • Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa. • Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e avvicinarsi al concetto di proporzionalità.
--	---

• Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare

• Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali

• Strategie di studio

• Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse

Ed.Civica

COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

- Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte
- Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere
- Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta
- Attuare le soluzioni e valutare i risultati
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

COMPETENZA DIGITALE

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE

- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe
- Utilizzare strategie di memorizzazione
- Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione

12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti

- Utilizzare strategie di autocorrezione

Ed.Civica

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro 	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere: <ul style="list-style-type: none"> - eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza

rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.

- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, confrontando procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.
- Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
- Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.

- Quotidiana e a semplici attività progettuali;
- Utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala;
- Calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;
- Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche:
- Interpretare e ricavare informazioni da dati statistici;
- Utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.
- Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica.
- Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).
- Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso.
- Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica) ad eventi concreti.

- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo
- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Wifi...)
- Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
- Pone domande pertinenti

- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc... valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta
- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli.

<ul style="list-style-type: none"> • Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) • Applica strategie di studio • Argomenta in modo critico le conoscenze 	<p>misure, statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare Power-Point per effettuare semplici rappresentazioni • Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc • Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione
--	--

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

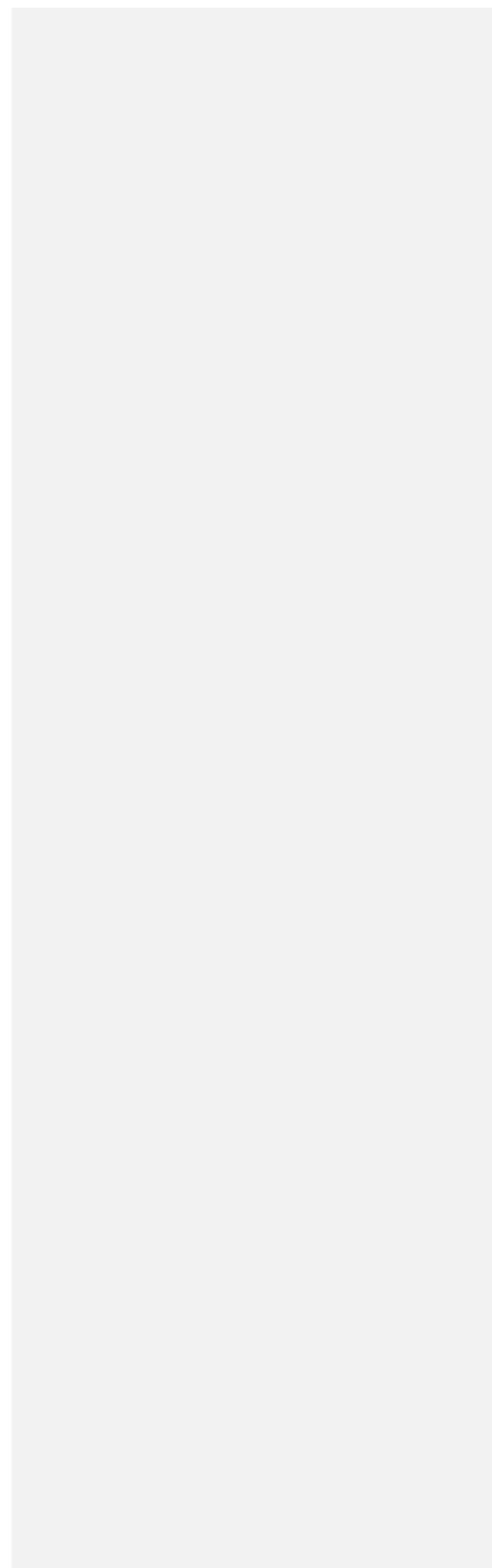
12- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

5- Promuove il rispetto verso gli altri

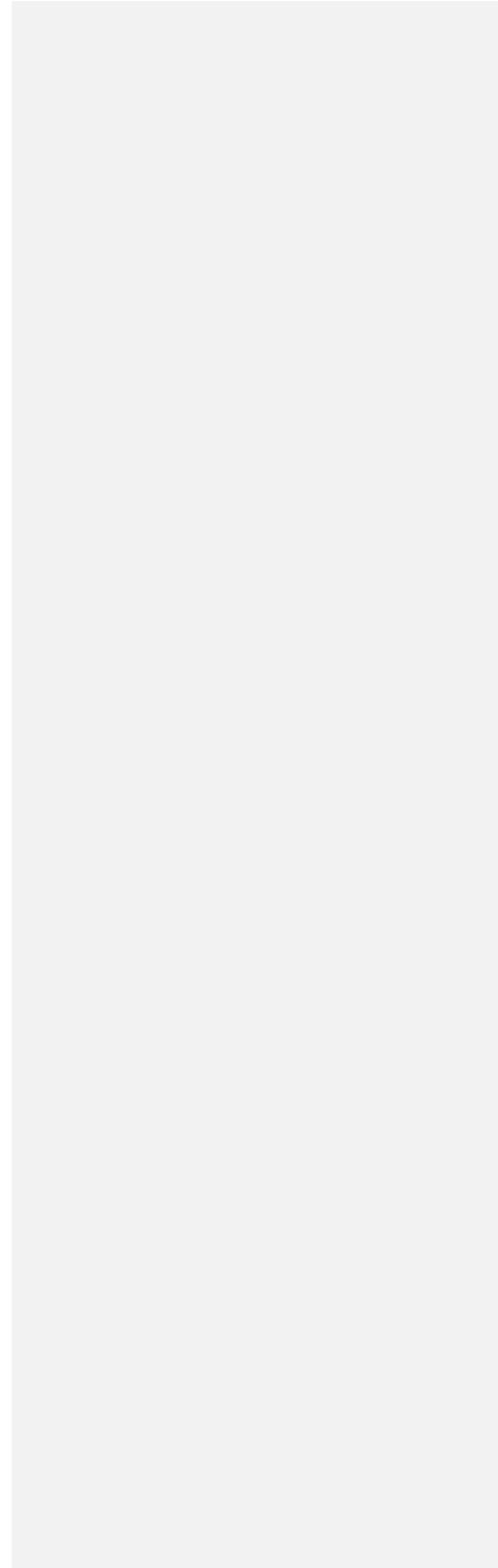
2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3[^]	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: MATEMATICA	
Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ABILITÀ

<ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento • I sistemi di numerazione • Operazioni e proprietà • Frazioni • Potenze di numeri • Espressioni algebriche: principali operazioni • Equazioni di primo grado 	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno. • Dare stime approssimate per il risultato di una operazione e controllare la plausibilità di un calcolo. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • Utilizzare il concetto di rapporto fra numeri o misure ed esprimerlo sia nella forma decimale, sia mediante frazione. • Utilizzare frazioni equivalenti e numeri decimali per denotare uno stesso numero razionale in diversi modi, essendo consapevoli di vantaggi e svantaggi delle diverse rappresentazioni. • Comprendere il significato di percentuale e saperla calcolare utilizzando strategie diverse. • Interpretare una variazione percentuale di una quantità data come una moltiplicazione per un numero decimale.
---	--



- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Individuare multipli e divisori di un numero naturale e multipli e divisori comuni a più numeri.• Comprendere il significato e l'utilità del multiplo comune più piccolo e del divisore comune più grande, in matematica e in situazioni concrete.• In casi semplici scomporre numeri naturali in fattori primi e conoscere l'utilità di tale scomposizione per diversi fini.• Utilizzare la notazione usuale per le potenze con esponente intero positivo, consapevoli del |
|--|--|



<ul style="list-style-type: none"> • Gli enti fondamentali della geometria e il significato dei termini: assioma, teorema, definizione • Il piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure; poligoni e loro proprietà • Circonferenza e cerchio • Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. Teorema di Pitagora • Superficie e volume di poligoni e solidi 	<p>significato e le proprietà delle potenze per semplificare calcoli e notazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la radice quadrata come operatore inverso dell'elevamento al quadrato. • Dare stime della radice quadrata utilizzando solo la moltiplicazione. • Sapere che non si può trovare una frazione o un numero decimale che elevato al quadrato dà 2, o altri numeri interi. • Utilizzare la proprietà associativa e distributiva per raggruppare e semplificare, anche mentalmente, le operazioni. • Descrivere con un'espressione numerica la sequenza di operazioni che fornisce la soluzione di un problema. Ed.Civica <p style="background-color: yellow;">8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria). • Rappresentare punti, segmenti e figure sul piano cartesiano. • Eseguire semplici espressioni di calcolo con i numeri conosciuti, essendo consapevoli del significato delle
--	---

	<p>parentesi e delle convenzioni sulla precedenza delle operazioni.</p> <ul style="list-style-type: none">• Esprimere misure utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative.• Conoscere definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali, ...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio).• Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.• Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.• Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata.• Conoscere il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.• Determinare l'area di semplici figure scomponendole in figure elementari, ad esempio triangoli o utilizzando le più comuni formule.• Stimare per difetto e per eccesso l'area di una figura delimitata anche da linee curve.• Conoscere il numero π, e alcuni modi per approssimarlo.• Calcolare l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza, conoscendo il raggio, e viceversa• Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche e i loro invarianti.• Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano.
--	--

- Il metodo delle coordinate: il piano cartesiano
- Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti
- Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi
- Principali rappresentazioni di un oggetto matematico
- Tecniche risolutive di un problema che utilizzano frazioni, proporzioni,
- Percentuali, formule geometriche, equazioni di primo grado

- Significato di analisi e organizzazione di dati numerici

- Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali.
- Calcolare l'area e il volume delle figure solide più comuni e darne stime di oggetti della vita quotidiana.
- Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.

RELAZIONI E FUNZIONI

- Interpretare, costruire e trasformare formule che contengono lettere per esprimere in forma generale relazioni e proprietà.
- Esprimere la relazione di proporzionalità con un'uguaglianza di frazioni e viceversa.
- Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle, e per conoscere in particolare le funzioni del tipo $y=ax$, $y=a/x$, $y=ax^2$, $y=2n$ e i loro grafici e collegare le prime due al concetto di proporzionalità.
- Esplorare e risolvere problemi utilizzando equazioni di primo grado.

DATI E PREVISIONI

- Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni, utilizzando le distribuzioni delle frequenze e delle frequenze relative.
- Scegliere ed utilizzare valori medi (moda, mediana, media aritmetica) adeguati alla tipologia ed alle caratteristiche dei dati a disposizione.

Il piano cartesiano e il concetto di funzione

- Saper valutare la variabilità di un insieme di dati determinandone, ad esempio, il campo di variazione.
- In semplici situazioni aleatorie, individuare gli eventi elementari, assegnare a essi una probabilità, calcolare la probabilità di qualche evento, scomponendolo in eventi elementari disgiunti.
- Riconoscere coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.

Ed. Civica

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di decisione riflessiva • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare • Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali • Strategie di studio • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse 	<p>COMPETENZA SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte • Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere • Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta • Attuare le soluzioni e valutare i risultati • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza <p>COMPETENZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati testi e immagini e produrre documento in diverse situazioni • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerche e svago • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche <p>Ed.Civica</p> <p>12. È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p> <p>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE</p>
--	--

- Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in scalette, riassunti, semplici mappe
- Utilizzare strategie di memorizzazione
- Applicare strategie di studio: lettura globale; domande sul testo letto; lettura analitica, riflessione sul testo; ripetizione del contenuto; ripasso del testo, con l'aiuto degli insegnanti
- Utilizzare strategie di autocorrezione

Ed.Civica

11. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

EVIDENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.
- Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.
- **Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne informazioni e prendere decisioni.**
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali.

ESEMPI

Applicare e riflettere sul loro uso, algoritmi matematici a fenomeni concreti della vita quotidiana e a compiti relativi ai diversi campi del sapere:

- eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali;
- utilizzare i concetti e le formule relative alla proporzionalità nelle riduzioni in scala;
- **calcolare l'incremento proporzionale di ingredienti per un semplice piatto preparato inizialmente per due persone e destinato a n persone;**
- **applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali e ad osservazioni scientifiche;**
- **interpretare e ricavare informazioni da dati statistici;**
- utilizzare modelli e strumenti matematici in ambito scientifico sperimentale.

- Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.

- Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.

- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo

- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Wifi...)

Contestualizzare modelli algebrici in problemi reali o verosimili (impostare l'equazione per determinare un dato sconosciuto in contesto reale; determinare, attraverso la contestualizzazione, il significato "reale" dei simboli in un'operazione o espressione algebrica.

Utilizzare il piano cartesiano per svolgere compiti relativi alla cartografia, alla progettazione tecnologica, (ingrandimenti, riduzioni...), alla statistica (grafici e tabelle).

Rappresentare situazioni reali, procedure con diagrammi di flusso. Applicare i concetti e gli strumenti della matematica (aritmetica, algebra, geometria, misura, statistica, logica, ad eventi concreti.

- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento dei compiti, ecc...

valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta

- Utilizzare i mezzi informatici per redigere testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti
- Utilizzare i fogli elettronici per effettuare calcoli, misure,

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare • Pone domande pertinenti • Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) • Applica strategie di studio • Argomenta in modo critico le conoscenze 	<p>statistiche, rappresentare e organizzare dati ecc...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare power point per effettuare semplici rappresentazioni • Utilizzare la rete Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi ecc • Pianificare compiti da svolgere, impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione
---	--

Ed. Civica

5- Promuove il rispetto verso gli altri

7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

8- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1^

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: ARTE CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1^ GRADO

COMPETENZE AL TERMINE IRRINUNCIABILI IN DELLA SCUOLA PRIMARIA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ INGRESSO ALLA
--	---	--------------------------

PRODURRE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI
VISIVI (ESPRESSIVI – NARRATIVI-
RAPPRESENTATIVI E COMUNICATIVI)
E RIELABORARE IN MODO CREATIVO
CON MOLTEPLICI TECNICHE,
MATERIALI E STRUMENTI.

PRINCIPALI FORME DI ESPRESSIONE • ELABORA CREATIVAMENTE
ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE PRODUZIONI PERSONALI
TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E GRAFICHE E PITTORICHE
PLASTICHE. • SPERIMENTA STRUMENTI E
TECNICHE DIVERSE

E' IN GRADO DI OSSERVARE,
UN'OPERA

G UARDA E OSSERVA

DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI
(OPERE D'ARTE – FOTOGRAFIE –

ELEMENTI ESSENZIALI PER LA LETTURA D'ARTE ATTRAVERSO GLI
DI UN'IMMAGINE E DI UN'OPERA ELEMENTI DEL LINGUAGGIO

MANIFESTI E FUMETTI) D'ARTE . VISIVO (LINEA-COLORE-FORMEE MESSAGGI MULTIMEDIALI. VOLUME E SPAZIO)

COMPRENDE E APPREZZA LE OPERE
D'ARTE DELLA PROPRIA CULTURA E
DIVERSE DALLA PROPRIA

INDIVIDUA, FAMILIARIZZA E
CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI RICONOSCE GLI ELEMENTI
PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO ESSENZIALI DEL PATRIMONIO

CONOSCENZE

LINGUAGGIO VISIVO •

Comunicazione e percezione visiva

- Elementi del linguaggio visivo: il punto, la linea, la superficie, il colore

- I temi operativi:
l'ambiente naturale, la struttura dell'albero, le foglie, i fiori, la frutta
- Le tecniche: la matita, i pastelli, i pennarelli, la penna a sfera, il frottage, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste

gradi progressivi di approfondimento

INCONTRO CON L'ARTE

- Dalla Preistoria alle prime civiltà (Paleolitico, Neolitico, Mesopotamia, Egitto)
- Arte greca
ARTISTICO AMBIENTALE.

OBIETTIVI DI

APPRENDIMENTO - ABILITA'

COMPETENZA: Esprimersi e comunicare

1. Ideare, progettare e rielaborare elaborati ricercando soluzioni creative e originali.
2. Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche-pittoriche e plastiche)

COMPETENZA: Osservare e leggere le immagini

1. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando

<ul style="list-style-type: none"> • Arte etrusca • Arte romana • Arte paleocristiana e bizantina 	<p>COMPETENZA: Comprendere ed apprezzare le opere d'arte</p> <p>1. Possedere una conoscenza della produzione artistica dei principali periodi storici e avere la consapevolezza dei valori ambientali ed artistici.</p> <p>Traguardo 1 e 5 allegato B: 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura della comunità e dell'ambiente. 5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>
--	---

Commentato [PA1]:

COMPETENZE SPECIFICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • ESPRIMERSI E COMUNICARE • OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI • COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

- Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare rielaborare e sperimentare immagini e forme.
- Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi.
- Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti su fenomeni artistici di vario genere.

- Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, etc.
- Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere e gli aspetti stilistici.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- uso manuali e testi;
- lettura documenti e scritti tecnologici;

- uscite didattiche e viaggi di istruzione; •
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- esposizioni orali
- esercizi di sintesi orale e scritta
- questionari e stesura di testi su consegna;
- prove di comprensione oggettive;
- produzione di elaborati grafici, pittorici e plastici.

LIVELLI DI PADRONANZA – ESPRESSIONE ARTISTICA -

LIVELLO

(atteso nella s. secondaria di primo grado)

LIVELLO

(atteso fine della s. secondaria di primo grado)

<ul style="list-style-type: none"> - Distingue in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante. - Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione. - Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte, opere cinematografiche. - Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva). - Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Conosce e utilizza gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. - Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica e medievale sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI	
Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.	

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **ARTE** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRAD
PRODURRE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI (ESPRESSIVI – NARRATIVI- RAPPRESENTATIVI E COMUNICATIVI) E RIELABORARE IN MODO CREATIVO CON MOLTEPLICI TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI.	PRINCIPALI FORME DI ESPRESSIONE ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE.	• ELABORA CREATIVAMENTE PRODUZIONI PERSONALI GRAFICHE E PITTORICHE • SPERIMENTA STRUMENTI E TECNICHE DIVERSE
E' IN GRADO DI OSSERVARE, DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI UN'OPERA (OPERE D'ARTE – FOTOGRAFIE – MANIFESTI E FUMETTI) E MESSAGGI MULTIMEDIALI.	ELEMENTI ESSENZIALI PER LA LETTURA DI UN'IMMAGINE E DI UN'OPERA D'ARTE .	GUARDA E OSSERVA D'ARTE ATTRAVERSO GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISIVO (LINEA-COLORE-FORME- VOLUME E SPAZIO)
COMPRENDE E APPREZZA LE OPERE D'ARTE DELLA PROPRIA CULTURA E DIVERSE DALLA PROPRIA	CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO	INDIVIDUA, FAMILIARIZZA E RICONOSCE GLI ELEMENTI ESSENZIALI DEL PATRIMONIO ARTISTICO AMBIENTALE.

CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'
<p>LINGUAGGIO VISIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La composizione (il modulo, il ritmo e la simmetria) • Elementi del linguaggio visivo: Luce ombra, colore, il volume, lo spazio. <p>COMPETENZA: Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • I temi operativi: <ul style="list-style-type: none"> -Riprodurre un'immagine morta elaborati ricercando soluzioni creative e originali. -La figura umana <p>1. Ideare, progettare e rielaborare 2. Utilizza consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche-pittoriche e plastiche) sfera, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste</p> <p>INCONTRO CON L'ARTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I temi operativi: <ul style="list-style-type: none"> -La natura -Il paesaggio • Le tecniche: la matita, i pastelli, i pennarelli, la penna a sfera, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste

<p>INCONTRO CON L'ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arte Romanica • Arte Gotica • Arte Rinascimentale 	<p>COMPETENZA: Osservare e leggere un'immagine</p> <p>1. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento</p> <p>COMPETENZA: Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>1. Possedere una conoscenza della produzione artistica dei principali periodi storici e avere la consapevolezza dei valori ambientali ed artistici.</p> <p>Traguardi 1 e 5: 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. 5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>
---	--

COMPETENZE SPECIFICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • ESPRIMERSI E COMUNICARE • OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI • COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

- Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare rielaborare e sperimentare immagini e forme.
- Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi.
- Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere.
- Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, etc..

- Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, etc.
- Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere e gli aspetti stilistici.

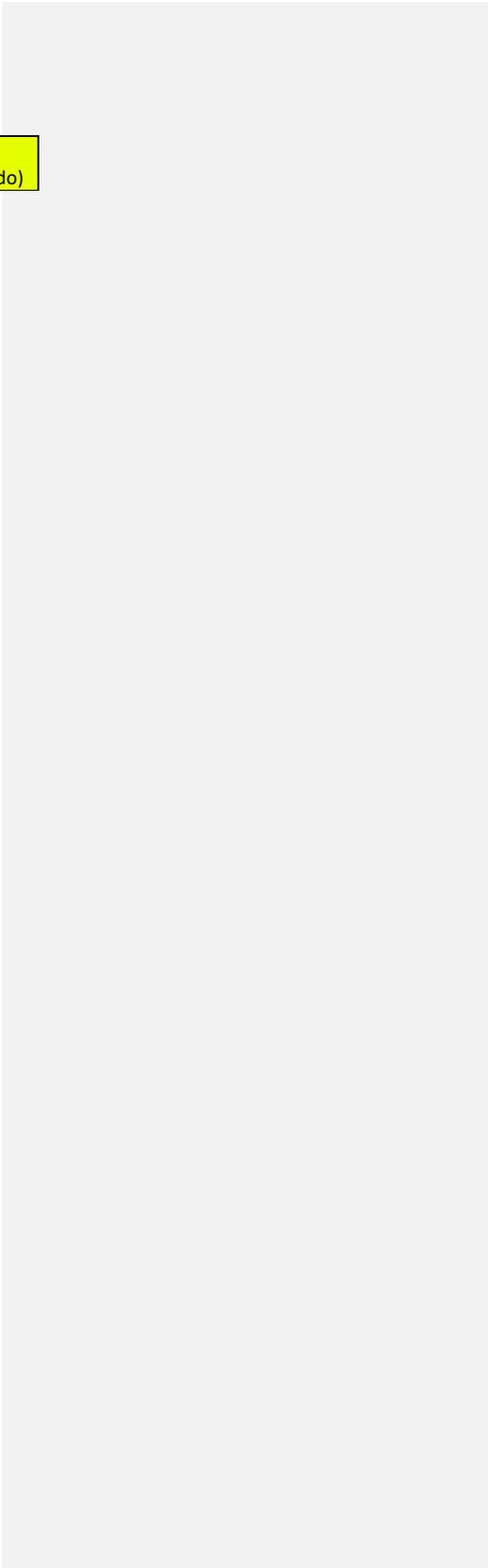
METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;

- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente;
- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;

LIVELLO (atteso nella scuola secondaria di primo grado)	LIVELLO (atteso fine della scuola secondaria di primo grado)
---	--



Distingue in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante.

- Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione.

- Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte, opere cinematografiche. - Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva).

- Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.

- Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.

- Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.

- Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, rinascimentale, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.

- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.

- Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia; • uso manuali e testi;

- lettura documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- esposizioni orali
- esercizi di sintesi orale e scritta
- questionari e stesura di testi su consegna;
- prove di comprensione oggettive;
- produzione di elaborati grafici, pittorici e plastici.

LIVELLI DI PADRONANZA

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3^A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **ARTE** CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO	ABILITÀ IRRINUNCIABILI IN INGRESSO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
PRODURRE VARIE TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI (ESPRESSIVI – NARRATIVI- RAPPRESENTATIVI E COMUNICATIVI) E RIELABORARE IN MODO CREATIVO	PRINCIPALI FORME DI ESPRESSIONE • ARTISTICA ATTRAVERSO DIVERSE TECNICHE GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE.	ELABORA CREATIVAMENTE PRODUZIONI PERSONALI GRAFICHE E PITTORICHE • SPERIMENTA STRUMENTI E
CON MOLTEPLICI TECNICHE, MATERIALI E STRUMENTI.		TECNICHE DIVERSE
E' IN GRADO DI OSSERVARE, DESCRIVERE E LEGGERE IMMAGINI (OPERE D'ARTE – FOTOGRAFIE – MANIFESTI E FUMETTI) E MESSAGGI MULTIMEDIALI.	ELEMENTI ESSENZIALI PER LA LETTURA DI UN'IMMAGINE E DI UN'OPERA D'ARTE .	GUARDA E OSSERVA UN'OPERA D'ARTE ATTRAVERSO GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISIVO (LINEA-COLORE-FORME-VOLUME E SPAZIO)
COMPRENDE E APPREZZA LE OPERE D'ARTE DELLA PROPRIA CULTURA E	CONOSCE PRINCIPALI BENI ARTISTICI PRESENTI NEL PROPRIO TERRITORIO	INDIVIDUA, FAMILIARIZZA E RICONOSCE GLI ELEMENTI
DIVERSE DALLA PROPRIA	CONOSCENZE	
	LINGUAGGIO VISIVO <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento degli elementi del linguaggio visivo attraverso 	

rielaborazioni di opere d'arte e temi operativi.

- Le tecniche: la matita, i pastelli, i pennarelli, la penna a sfera, il collage, gli acquerelli, la tempera, tecniche miste.

INCONTRO CON L'ARTE

- Neoclassicismo

L'Ottocento:

- Romanticismo
- Realismo

ESSENZIALI
DEL
PATRIMONI
O ARTISTICO
AMBIENTALE
.

OBIETTIVI DI

APPRENDIMENTO - ABILITÀ

COMPETENZA: Esprimersi e comunicare

1. Ideare, progettare e rielaborare elaborati ricercando soluzioni creative e originali.
2. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche-pittoriche e plastiche)

COMPETENZA: Osservare e leggere le immagini

1. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento

<ul style="list-style-type: none"> • Impressionismo • Post-Impressionismo II <p>Novecento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espressionismo e Fauve • Cubismo • Futurismo • Surrealismo e Metafisica • Astrattismo <p>L'arte contemporanea</p>	<p><u>COMPETENZA: Comprendere e apprezzare le opere d'arte</u></p> <p>1. Possedere una conoscenza della produzione artistica dei principali periodi storici e avere la consapevolezza dei valori ambientali ed artistici.</p> <p>Traguardi 1 e 5: 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. 5- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>
<p>COMPETENZE SPECIFICHE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • ESPRIMERSI E COMUNICARE • OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI • COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 	
<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>

- Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare rielaborare e sperimentare immagini e forme.
- Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi.
- Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere.
- Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, etc..

- Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, etc.
- Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere e gli aspetti stilistici.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Saranno utilizzate strategie metodologiche e strumenti ritenuti idonei alla situazione della classe e comunque tali da coinvolgere e motivare gli alunni, stimolandone la partecipazione e la gratificazione personale:

- lezioni frontali;
- lettura orientativa e guidata dei testi;
- lettura silenziosa dell'alunno;
- lettura ad alta voce del docente;

- lavori individuali o di gruppo;
- discussioni e dibattiti guidati;
- realizzazione di cartellonistica;
- uso della LIM e di altri materiali audiovisivi;
- utilizzo dei sussidi didattici attinenti alla materia;
- uso manuali e testi;
- Lettura documenti e scritti tecnologici;
- uscite didattiche e viaggi di istruzione;
- attività di recupero e potenziamento.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate periodicamente al termine dei principali argomenti e saranno di vario tipo:

- esposizioni orali
- esercizi di sintesi orale e scritta
- questionari e stesura di testi su consegna;
- prove di comprensione oggettive;
- produzione di elaborati grafici, pittorici e plastici.

LIVELLI DI PADRONANZA – ESPRESSIONE ARTISTICA

LIVELLO

(atteso nella scuola secondaria di primo grado)

LIVELLO

(atteso fine della scuola secondaria di primo grado)

<ul style="list-style-type: none"> - Distingue in un testo iconico-visivo, gli elementi fondamentali del linguaggio visuale, individuandone il significato con l'aiuto dell'insegnante. - Individua i beni culturali, ambientali, di arte applicata presenti nel territorio, operando, con l'aiuto dell'insegnante, una prima classificazione. - Esprime semplici giudizi estetici su opere d'arte, opere cinematografiche. - Produce manufatti grafici, plastici, pittorici utilizzando tecniche, materiali, strumenti diversi e rispettando alcune semplici regole esecutive (proporzioni, uso dello spazio nel foglio, uso del colore, applicazione elementare della prospettiva). - Utilizza le tecnologie per produrre oggetti artistici, integrando le diverse 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. - Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. - Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di
<p>modalità espressive e i diversi linguaggi, con il supporto dell'insegnante e del gruppo di lavoro.</p>	<p>oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. - Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
<p>CONNESSIONI INTERDISCIPLINARI</p>	

Le attività didattiche saranno svolte favorendo le connessioni con altre discipline.

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 1[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

MUSICA

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA 1[^] GRADO

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.

Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla riproduzione di brani musicali.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

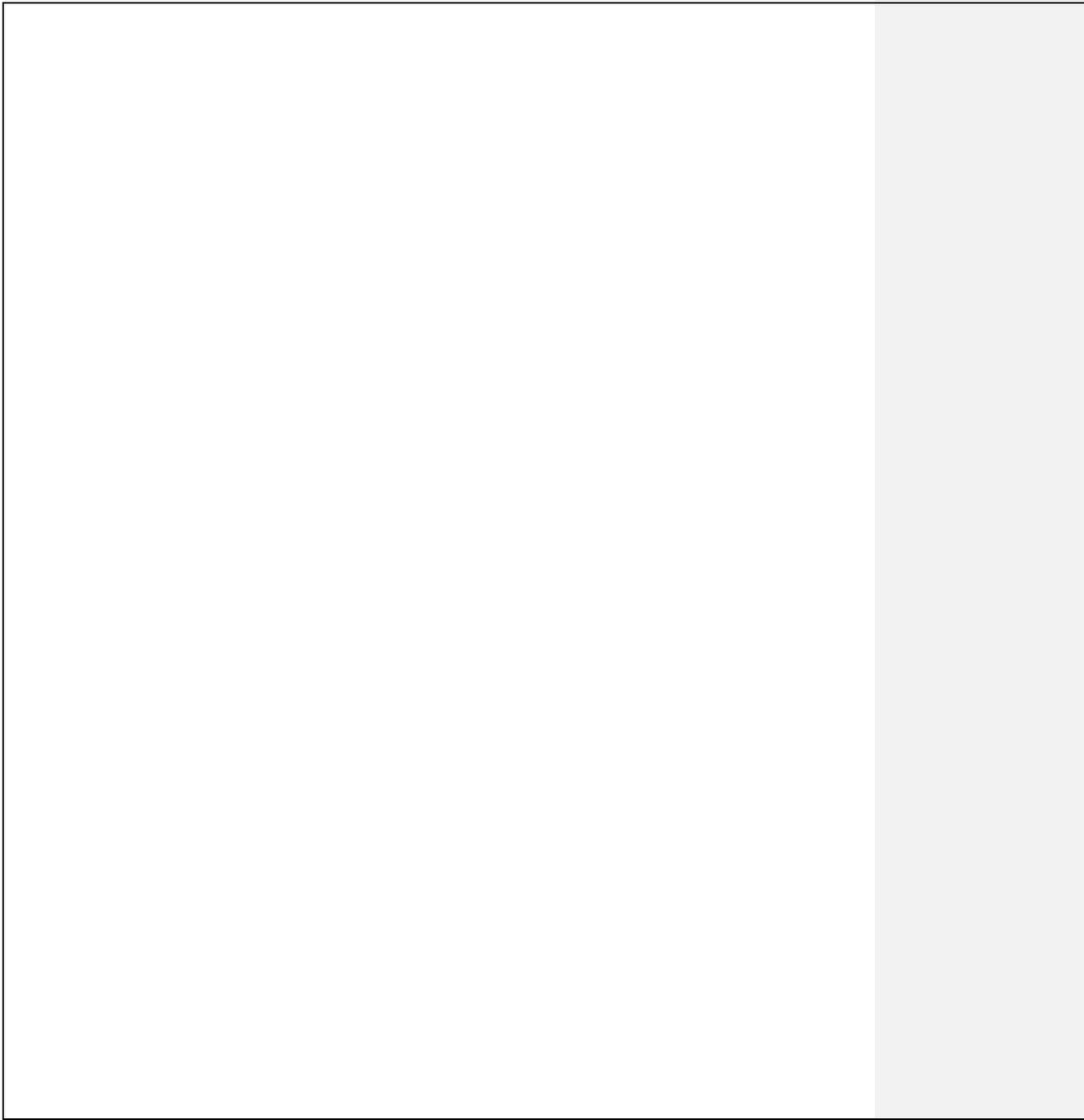
È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

osce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.



CONOSCENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - ABILITA'

<p>Elementi costitutivi il linguaggio musicale.</p> <p>Tecniche vocali e strumentali.</p> <p>Repertorio di semplici brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche e culture diverse.</p> <p>Esercizi per l'impostazione della voce, la corretta respirazione e la corretta tecnica esecutiva dello strumento.</p> <p>Esercizi collettivi ritmico-melodici.</p> <p>Esercizi di esplorazione, di variazione e di invenzione sonora.</p> <p>Elementi essenziali per la comprensione di un'opera musicale e/o audiovisiva.</p>	<p>COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.</p> <p>Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, semplici brani vocali e strumentali. (Traguardo EC 5-Promuove il rispetto verso gli altri)</p> <p>Riconoscere e classificare i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.</p> <p>Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.</p> <p>Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali. (Traguardo EC 11 - È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p> <p>Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p> <p>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche</p>
---	---

<p>Esecuzione di esercizi e di brani musicali di vario genere e repertorio.</p> <p>Esercitazioni individuali e di gruppo.</p> <p>Elementi essenziali di organologia.</p>	<p>Utilizzare con proprietà ed espressività la voce, il corpo e qualche strumento ritmico e/o melodico</p> <p>COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali</p> <p>Utilizzare software specifici per la musica (anche disponibili online)</p> <p>Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p>
--	--

<p>Utilizzare e strutturare materiali multimediali.</p> <p>Produrre elaborati musicali, anche di carattere multimediale.</p> <p>Portare un contributo positivo alla realizzazione di eventi musicali.</p>	<p><u>COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:</u></p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.</p> <p>Progettare ed organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p> <p>Traguardo EC 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.</p>
<p>COMPETENZE SPECIFICHE</p>	
<p><u>COMPETENZA:</u> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.</p> <p><u>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE:</u> Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.</p> <p><u>COMPETENZA DIGITALE:</u> Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</p> <p><u>COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:</u> Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.</p>	
<p>EVIDENZE</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>

<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre messaggi musicali, anche originali.</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale.</p> <p>Legge, interpreta e valuta fenomeni musicali di vario genere.</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali.</p>	<p>ESEMPI: Realizzare semplici esecuzioni musicali con voce e strumenti musicali, a commento di eventi prodotti a scuola.</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti più rilevanti.</p> <p>Realizzare concerti ed eventi interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p>
---	--

<p>L'alunno esplora e discrimina gli eventi sonori in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.</p> <p>Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali curando intonazione, espressività, interpretazione.</p> <p>Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale.</p> <p>Sa scrivere e leggere le note in chiave di violino.</p> <p>Sa utilizzare semplici spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale.</p> <p>Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali.</p>
---	---

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
--------------	----------------------	------------------------	------------------	-----------------------	------------------------

DESCRITTORI

Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domandestimolo dell'adulto e dei compagni.

Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.

Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.

Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.

Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a

						punto procedure di soluzioni originali.
--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 2[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MUSICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

CONOSCENZE

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO-
ABILITA'**

Elementi costitutivi del linguaggio musicale.

Tecniche vocali e strumentali.

Repertorio di brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche, culture diverse: patrimonio culturale immateriale.

Traguardo EC 3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

Elementi formali e strutturali del linguaggio musicale.

Esercizi per l'impostazione della voce, la corretta respirazione e la corretta tecnica esecutiva dello strumento.

Esercizi collettivi ritmico-melodici.

Esercizi di esplorazione, variazione e invenzione sonora.

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

Traguardo EC 5-Promuove il rispetto verso gli altri
Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

Riconoscere e classificare, anche stilisticamente, i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.

Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.

Orientare la costruzione della propria identità musicale e ampliarne l'orizzonte, valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.

Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo,

<p>Esecuzione di esercizi e brani musicali di generi e stili diversi.</p> <p>Esercitazioni individuali e di gruppo</p>	<p>ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</p> <p><u>COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE:</u> Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi</p>
--	---

Utilizzare e strutturare in modo appropriato materiali multimediali

Traguardo EC 11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

Portare contributi positivi nella realizzazione di eventi musicali.

generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche

Utilizzare con proprietà ed espressività la voce, il corpo e alcuni strumenti musicali.

COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali

Utilizzare software per la videoscrittura musicale e per registrazione e montaggio audio.

COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:

Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.

Progettare ed organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.

Traguardi EC 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

Traguardi EC 2 - È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.

COMPETENZE SPECIFICHE

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:
Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre messaggi musicali, anche originali.</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale, inserendoli nel</p>	<p>ESEMPI: Realizzare semplici esecuzioni musicali con voci e strumenti musicali, a commento di eventi prodotti a scuola.</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio</p>
<p>loro contesto storico e culturale, individuandone stili e generi.</p> <p>Legge, interpreta e valuta su fenomeni musicali di vario genere.</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali.</p>	<p>classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi.</p> <p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p> <p>Traguardo EC 2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che</p>

	sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.
--	---

<p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <p>Esplora le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.</p> <p>Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p> <p>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>Esegue collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici curando intonazione, espressività, interpretazione.</p> <p>Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale anche all'interno di brani musicali.</p> <p>Sa scrivere e leggere le note in chiave di violino;</p> <p>Sa interpretare semplici spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale.</p> <p>Esprime semplici giudizi estetici su brani musicali.</p>
--	--

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
--------------	----------------------	------------------------	------------------	-----------------------	------------------------

DESCRITTORI

Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domandestimolo dell'adulto e dei compagni.

Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.

Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.

Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.

Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a

						punto procedure di soluzioni originali.
--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO S. SECONDARIA 1° GRADO – CLASSE 3[^]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **MUSICA**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

CONOSCENZE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO- ABILITA'

Elementi costitutivi del linguaggio musicale.

Tecniche vocali e strumentali.

Repertorio di brani vocali e strumentali appartenenti a generi, epoche, culture diverse: patrimonio culturale immateriale.

Traguardo EC 3- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.

Elementi formali e strutturali del linguaggio musicale.

Esercizi per l'impostazione della voce, la corretta respirazione e la corretta tecnica esecutiva dello strumento.

Esercizi collettivi ritmico- melodici.

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

Traguardo EC 5- Promuove il rispetto verso gli altri
Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device.

Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale.

Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura.

Orientare la costruzione della propria identità musicale e ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto.

Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

Traguardo EC 7- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo, ampliando con

Esercizi di esplorazione, di variazione e di invenzione Sonora.

Elementi essenziali per la comprensione di un'opera musicale e/o audiovisiva.

gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

Riconoscere e valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile in relazione al loro contesto storico e culturale.

Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale.

Esecuzione di esercizi e di brani musicali di vario genere e repertorio.

Esercitazioni individuali e di gruppo.

Utilizzare e strutturare in modo appropriato materiali multimediali.

Traguardo EC 11- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.

L'organizzazione di un evento artistico-musicale: procedura e ricerca di materiali funzionali.

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE:

Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche
Utilizzare con proprietà ed espressività la voce, il corpo e qualche strumento ritmico e/o melodico

COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali
Utilizzare software per la videoscrittura musicale e per la registrazione e il montaggio audio e video.

COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:

Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.
Progettare ed organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.

Traguardo EC 1- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

Traguardo EC 2- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

COMPETENZE SPECIFICHE

COMPETENZA: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio musicale.

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE: Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche.

COMPETENZA DIGITALE: Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA:
Assumere e portare a termine compiti e iniziative relative alla realizzazione di eventi musicali.

EVIDENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre messaggi musicali, anche originali.</p> <p>Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale individuandone stili e generi.</p> <p>Legge, interpreta e valuta su fenomeni musicali di vario genere.</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Realizzare semplici esecuzioni musicali con voce e strumenti musicali a commento di eventi prodotti a scuola.</p> <p>Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi.</p> <p>Analizzare opere musicali di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici.</p> <p>Preparare eventi diversi associando, a testi di carattere poetico, narrativo e storico, la musica appropriata.</p> <p>Sonorizzare un filmato in modo pertinente.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi.</p> <p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.</p> <p>Traguardo EC 2 - È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p>
---	---

<p>L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p>	<p>Esegue collettivamente e individualmente brani vocali / strumentali monodici e/o polifonici curando intonazione, espressività, interpretazione.</p>
<p>Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.</p>	<p>Distingue gli elementi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani musicali.</p> <p>Sa scrivere e leggere le note; sa utilizzare spartiti per l'esecuzione vocale e strumentale.</p>
<p>Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con</p>	<p>Esprime giudizi estetici su brani musicali.</p>

la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali.

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

GRADI DI VALUTAZIONE e DESCRITTORI

GRADO	PRIMO (6)	SECONDO (7)	TERZO (8)	QUARTO (9)	QUINTO (10)
--------------	----------------------	------------------------	------------------	-----------------------	------------------------

DESCRITTORI

Padroneggi a alcune conoscenze e abilità in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domandestimolo dell'adulto e dei compagni.

Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza; porta a termine gli altri, con il supporto dell'insegnante e dei compagni.

Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti relativi alle conoscenze e alle abilità che padroneggia con sicurezza.

Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine compiti affidati in modo responsabile e autonomo. E' in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.

Padroneggia in modo completo e approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti: assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a

						punto procedure di soluzioni originali.
--	--	--	--	--	--	--

