

**UNITÀ DI APPRENDIMENTO
SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA
ANNO SCOLASTICO 2023-2024**

CLASSE 1 SEZ A-B-C-D-E-F-G-H	PLESSO SEDE CENTRALE E FOCENE
DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE	

TITOLO : La nascita delle discipline sportive e delle Olimpiadi

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI/MULTIPLIDISCIPLARI
Educazione Fisica

COMPETENZE	
x	Comunicazione nella madrelingua
	Comunicazione nelle lingue straniere
	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
x	Competenza digitale
x	Imparare ad imparare
	Competenze sociali e civiche
	Spirito di iniziativa e imprenditorialità
x	Consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
NUCLEO FONDANTE	esprimersi e comunicare - osservare e leggere le immagini- comprendere e apprezzare le opere d'arte
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere gli sport praticati nel mondo antico • conoscere il modo in cui venivano rappresentati gli atleti
ABILITÀ	saper riconoscere le espressioni artistiche tipiche di una civiltà <ul style="list-style-type: none"> • sviluppare la manualità • sviluppare l'espressività corporea e il coordinamento

PREREQUISITI
Conoscere l'arte minoica e l'arte greca intesa come architettura, scultura e pittura.

TEMPI
Secondo quadrimestre Gennaio-Febbraio

ATTIVITÀ
L'unità di apprendimento mira alla conoscenza del ruolo dello sport per gli artisti del mondo antico (dalla Preistoria all'Età romana) sia nell'ambito della raffigurazione degli atleti sia in quello della creazione di appositi spazi per le competizioni. Verrà richiesta la realizzazione di un cartone animato in stop-motion sulla Taurocatapsia e di creare la scena di uno sport dell'antica Grecia usando un personaggio snodato ispirato alle anfore panatenaiche.

STRUMENTI	
x	Libri di testo
x	Altro materiale cartaceo
	Software didattici
	Monitor
x	Materiale digitale
	Altro

METODOLOGIE	
x	Lezione frontale
x	Cooperative learning
	Peer education
x	Attività ludiche digitali e non
	Gamification della didattica
x	Problem solving
x	Brainstorming
x	Uso di tecnologie multimediali
x	Attività laboratoriali

Verifiche (cartacee e/o digitali)	
x	PROVE NON STRUTTURATE
x	PROVE STRUTTURATE O PROVE OGGETTIVE
x	PROVE SEMISTRUTTURATE
Valutazione Scuola Primaria	
Griglie di valutazione disciplinari	
Griglie di valutazione delle competenze trasversali (compiti di realtà)	
Valutazione Scuola Secondaria	
Griglie di valutazione disciplinari	
Griglie di valutazione delle competenze trasversali (compiti di realtà)	

Data

Firma

SETTEMBRE 2023

IL DIPARTIMENTO DI ARTE E IMMAGINE

**LA CONSEGNA AGLI STUDENTI
(FACOLTATIVA)**

Per “consegna” si intende *il documento che il docente presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l’Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l’Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l’esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI
Titolo Uda
Cosa si chiede di fare
Quali prodotti
Tempi
Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)
Criteri di valutazione (griglia di osservazione predisposta dal docente in base al compito)