

## Schema per la rimodulazione della programmazione in seguito all'introduzione della didattica a distanza

Il presente schema di programmazione tiene conto di quanto già definito a livello di curriculum d'istituto e fatta propria da ciascun insegnante per quanto riguarda la propria disciplina/educazione tenendo in giusta considerazione la programmazione del curriculum di Istituto per come formulato ad inizio d'anno scolastico.

In questo documento si riportano gli adattamenti introdotti a seguito dell'attivazione della didattica a distanza iniziata il giorno 28/02/2020.

Docente: ROSSATO ANNA, ROSSETTO SILVIA

Ordine di Scuola PRIMARIA PARITARIA

Classe: 4<sup>a</sup> Sezione: A/B

Disciplina / Educazione : **ARTE**

**Competenze, abilità e conoscenze modificati rispetto alla programmazione prevista nel curriculum** (per lo più le competenze dovrebbero rimanere invariate mentre le abilità e le conoscenze potrebbero essere diverse)

<p><b>Competenze:</b></p> <p>Utilizza tecniche ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato</p>		<p><b>Competenze chiave per l'apprendimento permanente*</b></p> <p>ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>INIZIATIVA IMPRENDITORIALE</p>
<p><b>ABILITA'</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora produzioni personali in modo creativo</li> <li>• Trasforma immagini e materiali</li> <li>• Sperimenta strumenti e tecniche diverse</li> <li>• Assume gli impegni affidati e portarli a termine con responsabilità</li> <li>• Individua gli strumenti a propria disposizione per portare a termine il compito</li> <li>• Ricava e collega informazioni da fonti diverse</li> <li>• Organizza i propri impegni</li> </ul>	<p><b>CONOSCENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementi essenziali per la produzione di elaborati grafici e plastici</li> <li>• Tecniche di rappresentazione grafica</li> <li>• Fasi di una procedura</li> <li>• Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione</li> <li>• Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo e delle risorse</li> </ul>	<p>IMPARARE AD IMPARARE</p>

\*1. competenza alfabetica funzionale. - 2. competenza multilinguistica. - 3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - 4. competenza digitale. - 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a

imparare. – 6. competenza in materia di cittadinanza. - 7. competenza imprenditoriale. - 8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

### **Materiali di studio che verranno proposti**

*Libri di testo, materiali prodotti dall'insegnante, lezioni registrate You Tube.*

### **Tipologia di gestione delle interazioni con gli alunni – specificare con quale frequenza**

*Invio compiti settimanale, restituzione (senza scadenza imposta) degli elaborati tramite posta elettronica*

### **Piattaforme strumenti canali di comunicazione utilizzati**

*E-mail e video registrazioni*

### **Modalità di verifica formativa:**

Correttezza e precisione, impegno e cura del lavoro, rispetto dei tempi, registrazione di video.

*Nota per la compilazione: trattandosi di una programmazione con modalità didattica nuova, pur tenendo conto dell'esperienza maturata in queste settimane di sperimentazione, potrà essere suscettibile a modifiche e adattamenti in corso di svolgimento.*

*Schio, 30 marzo 2020*

*Firma  
Anna Rossato  
Silvia Rossetto*