

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“ GARIBALDI-LEONE ”

TRINITAPOLI

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE

di

ARTE E IMMAGINE

Anno Scolastico 2015/2016

La disciplina Arte e Immagine ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquisire una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.

Il percorso formativo, attento all'importanza della soggettività degli allievi, dovrà riconoscere, valorizzare e ordinare conoscenze ed esperienze acquisite dall'alunno nel campo espressivo e multimediale anche fuori dalla scuola, come elementi utili al processo di formazione della capacità di riflessione critica.

La disciplina contribuisce così in modo rilevante a far sì che la scuola si apra al mondo, portandola a confrontarsi criticamente con “la cultura giovanile” e con le nuove modalità di apprendimento proposte dalle tecnologie della comunicazione.

Attraverso il percorso formativo di tutto il primo ciclo, l'alunno impara a utilizzare e fruire del linguaggio visivo e dell'arte, facendo evolvere l'esperienza espressiva spontanea verso forme sempre più consapevoli e strutturate di comunicazione. Pertanto si è reso necessario elaborare un curriculum più completo e rispondente alle esigenze dell'utenza, il quale, ponendosi come obiettivo primario di perseguire, oltre alla continuità orizzontale anche quella verticale, organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi di sviluppo delle competenze

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

	ANNI TRE	ANNI QUATTRO	ANNI CINQUE
<p>Campo di esperienza:</p> <p>Immagini, suoni e colori</p> <p>Il sè e l'altro</p> <p>Il corpo e il movimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere e mimare emozioni primarie in semplici drammatizzazioni. • Ascoltare, memorizzare, mimare filastrocche e brevi poesie. • Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo. • Riconoscere il suono delle varie voci. • Esplorare e ricercare sonorità nello spazio esterno, inteso come spazio di vita. • Conoscere i colori primari. • Manipolare materiali diversi. • Sperimentare tecniche diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere semplici ruoli di personaggi nelle drammatizzazioni. • Distinguere suoni e rumori dell'ambiente. • Memorizzare poesie, canti e filastrocche. • Scoprire la formazione dei colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari. • Utilizzare con creatività, materiali per produrre semplici artefatti da regalare in occasione delle feste. • Leggere e verbalizzare una semplice storia da immagini in sequenza ordinata . 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo. • Memorizzare e ripetere poesie, canti e filastrocche. • Distinguere i suoni delle vocali da quelle delle consonanti. • Utilizzare diverse tecniche espressive. • Collaborare per l'allestimento di addobbi e per le coreografie. • Raccontare ed esprimere sensazioni . • Usare tecnologie informatiche e multimediali per comunicare.

SCUOLA PRIMARIA

Traguardi di sviluppo delle competenze alla fine della Classe III

- L'alunno utilizza gli elementi di base del linguaggio visuale per osservare e descrivere immagini statiche e in movimento (fotografie, manifesti, opere d'arte, filmati).
- Descrive gli aspetti formali di opere d'arte e oggetti d'artigianato di varia provenienza.
- Conosce i principali beni artistici presenti nel proprio territorio.
- Utilizza la conoscenza del linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso tecniche, materiali e strumenti diversificati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

	CLASSE I	CLASSE II	CLASSE III
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive e tattili. • Sapersi orientare nello spazio grafico. • Guardare immagini descrivendo verbalmente le impressioni prodotte dalle forme, dalle luci, dai colori. • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, forme e colori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali. • Sapersi orientare nello spazio grafico. • Guardare le immagini descrivendo verbalmente le impressioni prodotte dalle forme, dalle luci e dai colori. • Riconoscere linee, colori e forme presenti nelle immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e usare, in funzione descrittiva, gli elementi del linguaggio visivo: segno, linea, spazio, colore. R • Guardare e descrivere consapevolmente immagini statiche e in movimento. G • Descrivere le parti significative di un'opera d'arte. D • Individuare gli elementi del linguaggio del fumetto. I • Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti artistici. R
Produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente esperienze vissute e storie ascoltate. • Manipolare materiali di vario tipo per produrre forme semplici. • Conoscere i colori primari. • Combinare i colori primari per formare i colori secondari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente esperienze vissute o storie ascoltate . • Rappresentare esperienze personali attraverso il disegno. • Esprimere sensazioni o emozioni in produzioni grafiche. • Conoscere ed associare i colori primari, secondari e complementari. • Utilizzare diverse tecniche per manipolare materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare vissuti mediante produzioni grafiche (collage, pitture, modellaggio, piegature). • Sperimentare alcune regole di teoria del colore: combinazioni, mescolanze, contrasti, abbinamenti, gradazioni. • Manipolare materiali in chiave espressiva.

Traguardi di sviluppo delle competenze

alla fine della Classe V

- L'alunno utilizza gli elementi del linguaggio visuale per osservare e descrivere immagini statiche e/o in movimento.
- Riconosce gli aspetti formali di alcune opere d'arte o di oggetti di artigianato di varia provenienza.
- Conosce i principali beni artistico-culturali e ambientali presenti nel proprio territorio e mette in atto pratiche di rispetto e salvaguardia.
- Utilizza le conoscenze del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo immagini, attraverso molteplici tecniche, adeguati strumenti, materiali di vario tipo.
- Dà forma alle esperienze attraverso modalità grafico-pittoriche e plastiche.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

	CLASSE IV	CLASSE V
Percezione Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare con consapevolezza oggetti e immagini presenti nell'ambiente. • Utilizzare le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. • Riconoscere gli elementi del linguaggio visivo: punti, linee, colori, forme, piani, volume, spazio . • Riconoscere nelle opere d'arte osservate alcuni elementi significativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare regole e strumenti appropriati, variando opportunamente la tecnica, per realizzare prodotti iconici di vario tipo. • Copiare dal vero utilizzando toni e sfumature adeguati alla riproduzione della realtà osservata.
Produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare consapevolmente immagini e oggetti descrivendone gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. • Riconoscere in un testo iconico: punti, linee, forme, volume, spazi. • Riconoscere in un messaggio audiovisivo: piani, campi, sequenze, struttura narrativa. • Riconoscere e valorizzare opere d'arte, beni culturali e ambientali individuandone le caratteristiche formali, i significati simbolici e comunicativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le regole del linguaggio visivo e gli strumenti adeguati per produrre materiale iconico di vario tipo e/o materiali audiovisivi. • Copiare dal vero . • Esprimere sentimenti ed emozioni scegliendo consapevolmente modalità iconiche appropriate.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

- L'alunno 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 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CLASSE PRIMA

Esprimersi e comunicare	Osservare e leggere le immagini	Comprendere ed apprezzare l'arte
<ul style="list-style-type: none"> • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. • Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.

CONTENUTI

- I codici del linguaggio visivo (Punto, linea, segno, texture)
- Il colore (Lo spettro solare. Colori primari, secondari, complementari. Colori caldi e colori freddi.)
- Temi operativi (La foglia, il fiore, l'albero. Le montagne, il mare, il paesaggio.)
- Storia dell'arte (Dalla preistoria all'arte Paleocristiana.)

- Il patrimonio artistico-culturale presente sul proprio territorio.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO-CLASSE SECONDA

Esprimersi e comunicare	Osservare e leggere le immagini	Comprendere ed apprezzare l'arte
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. • Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. • Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. • Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. • Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio. • Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.

CONTENUTI

- Il paesaggio
- Il ritmo in una composizione
- Composizione di oggetti di uso comune
- La prospettiva centrale (rappresentazione di un paesaggio e/o di una stanza in prospettiva)
- La figura umana (La figura umana nell'ambiente e nei fumetti)
- Storia dell'arte (Dal Medioevo al Barocco)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CLASSE TERZA

Esprimersi e comunicare	Osservare e leggere le immagini	Comprendere ed apprezzare l'arte
<ul style="list-style-type: none">• Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.• Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.• Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.• Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.• Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.• Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).	<ul style="list-style-type: none">• Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.• Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.• Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.• Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.

CONTENUTI

- Dal progetto al prototipo
- Rielaborazione di opere d'arte
- Approfondimento dei contenuti sviluppati negli anni precedenti
- Approfondimento delle tecniche pittoriche
- Storia dell'arte (Dal Neoclassicismo all'Arte Contemporanea)
- Il Patrimonio Artistico-Concetto di Bene Culturale.

ATTIVITA' E SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

Sensoriale (sviluppo delle dimensioni tattile, olfattiva, uditiva, visiva);
Linguistico-comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.);
Storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca);
Espressivo/comunicativa (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie);
Patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).

LE STRATEGIE, I MEZZI, GLI STRUMENTI OPERATIVI

Lezione frontale
Lezione dialogata
Discussione libera e guidata
Lavoro di gruppo
Uso del computer
Attività di manipolazione
Uso del libro di testo
Uso di strumenti didattici alternativi o complementari al libro di testo
Percorsi autonomi di approfondimento
Valutazione frequente
Studio individuale domestico
Visite guidate
Gli alunni potranno visitare e reperire materiale integrativi a quelli proposti dal libro di testo, sul sito <http://arteinrete.altervista.org>
Verrà utilizzato il libro di testo come elemento base di partenza.
Partecipazioni a Concorsi banditi appositamente per gli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

VERIFICA

Per l'accertamento delle conoscenze e delle abilità si ricorrerà al controllo di tutti gli elaborati graficopittorici ed espressivi, a colloqui con la classe e all'esposizione orale individuale sugli specifici contenuti disciplinari.

Verranno attuate :

verifiche quadrimestrali di tipo grafico-cromatico per verificare i raggiungimenti degli obiettivi specifici in campo grafico da svolgere esclusivamente in classe o nel laboratorio artistico.
Interrogazioni al termine degli argomenti per verificare il livello di conoscenza generale della classe.

VALUTAZIONE

Nell'ambito dell'espressione iconica l'oggetto della **valutazione** non sarà l'idea del bello, ma la linea di sviluppo della produzione dell'allievo nelle sue componenti intellettive, estetiche e creative.
Inoltre sarà considerato il comportamento dell'allievo in ordine al grado d'interesse e alle modalità di partecipazione alla comunità educativa della classe e della scuola, all'impegno, alla capacità di relazionare con gli altri.

