ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ARTE E IMMAGINE
Fonti di legittimazione		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 04/09/2012
NUCLEO FONDANTE 1	**ESPRIMERSI E COMUNICARE**	
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di I grado**
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
Comunicare, esprimere emozioni e raccontarle utilizzando il linguaggio del corpo. Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	Utilizzare le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi.	Realizzare 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. Analizzare e descrivere beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.
OBIETTIVI ESSENZIALI		
Saper effettuare confronti cromatici e creare combinazioni di colori. Saper esprimere graficamente i propri vissuti. Esercitare l'uso controllato e finalizzato della mano (prensione	PRIMA Creare immagini e usare colori e materiali ricercando soluzioni figurative spontanee. Sperimentare strumenti e tecniche diverse. SECONDA Creare immagini e usare colori e materiali ricercando soluzioni figurative personali. Sperimentare strumenti e tecniche diverse.	PRIMA Sperimentare e utilizzare il punto negli elaborati. Comprendere il valore espressivo della linea ed elaborare utilizzando vari tipi di linee. Conoscere ed utilizzare elementi geometrici, figurativi ed informali per produrre textures. Conoscere e realizzare il graffito, il collage. Utilizzare diversi tipi di matite, matite colorate, pennarelli, china. Saper comporre in modo simmetrico e asimmetrico. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. Rimuovere gli stereotipi. Realizzare una storia a fumetti con la consapevolezza delle modalità espressive specifiche del linguaggio.

e motricità fine, ritaglio).	TERZA Sapersi esprimere e comunicare utilizzando le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi. QUARTA Produrre oggetti, rappresentare narrazioni, esprimendo anche sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali, ...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. QUINTA Produrre oggetti, rappresentare narrazioni, esprimendo anche sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali, ...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	SECONDA 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. Conoscere e utilizzare le diverse tipologie della luce. Applicare la teoria delle ombre per rappresentare il volume. Conoscere ed utilizzare alcune regole per raffigurare il volto umano, le mani. Saper graduare e sfumare i grigi e i colori con matite, pastelli, pennarelli, le tempere, il graffito. Conoscere e saper utilizzare il cerchio cromatico di Itten, il monocromatismo e le gradazioni, le strutture dei colori "caldi/freddi", la pittura tonale, il contrasto di colore; i suoi criteri compositivi. Utilizzare gli strumenti per l'incisione e la stampa con l'adigraf. La modellazione. La produzione di soggetti tridimensionali anche con materiali diversi. TERZA Conoscere e saper utilizzare strutture geometriche. Saper individuare e produrre un modulo. Saper conoscere e utilizzare i ritmi iconici. Saper realizzare una Composizione geometrica, informale o figurativa. Applicare la teoria delle ombre per rappresentare il volume. Conoscere e utilizzare uno schema per rappresentare il corpo umano. Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Sperimentare ed applicare tecniche miste. 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.

NUCLEO FONDANTE 2	**OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI**	
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di I grado**
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
Inventare storie e saperle esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.	Riconoscere le immagini prodotte con molteplici tecniche e materiali differenti.	Leggere le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconoscere il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
OBIETTIVI ESSENZIALI		
Essere consapevole che i colori fanno parte della realtà che ci circonda.	PRIMA Distinguere in un'immagine la figura dallo sfondo. Osservare e riconoscere linee, colori e forme di cui è composta un'immagine. SECONDA Analizzare, comporre e scomporre colori primari e secondari, caldi e freddi. Riconoscere linee, colori, forme e spazi di cui è composta un'immagine. TERZA Saper osservare, leggere e descrivere immagini con guida. Individuare, con guida, nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. QUARTA Saper osservare, comprendere e descrivere immagini di diversa tipologia via via più articolate.	PRIMA Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. Comprendere gli elementi più semplici che costituiscono un'immagine. Visualizzare immagini con il puntinismo, il pattern, la texture. Comprendere e definire le caratteristiche di una forma simmetrica, di un elemento naturale o geometrico, con la mediazione del docente. Analizzare in forma guidata le caratteristiche tecniche di produzioni artistiche da riprodurre. Avvio all'osservazione e alla percezione dello spazio per conoscere e saper utilizzare i relativi criteri di rappresentazione. SECONDA Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne, con la mediazione del docente, la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). Riconoscere e analizzare con un linguaggio appropriato le fondamentali strutture del linguaggio visivo e la loro valenza espressiva. Interpretare il mondo animale e vegetale.

	Individuare, in modo più autonomo, nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare significati e contenuti. QUINTA Saper osservare e leggere immagini con proprio spirito critico. Riconoscere in un testo iconico visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio specifico (linee, colori, forme, volume, luce, ombra, spazio) individuando il loro significato espressivo.	Applicazione dei criteri di raffigurazione dello spazio: assonometria, prospettiva centrale e prospettiva accidentale. TERZA Leggere o interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi successivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e linguistiche dell'autore. Riconoscere in modo autonomo 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). Analizzare forme e composizioni statiche e dinamiche, peso ed equilibrio visivo, simmetria e asimmetria, staticità e dinamismo, linee forza.
NUCLEO FONDANTE 3	**COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE**	
Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria di I grado**
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazioni…).	Conoscere i principali beni artistici e culturali presenti nel proprio territorio e mettere in atto pratiche di rispetto e tutela.	Padroneggiare gli elementi principali del linguaggio visivo, leggere e comprendere il significato di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e prodotti multimediali. Riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed essere sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
OBIETTIVI ESSENZIALI		
Saper usare autonomamente travestimenti e rappresentare situazioni con burattini e marionette.	PRIMA Cominciare a familiarizzare con alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenente alla propria e ad altre culture.	PRIMA Conoscere alcuni elementi del codice espressivo nei seguenti ambiti: • le pitture rupestri e la funzione dell'arte nella preistoria; • l'architettura e il codice di raffigurazione nell'antico Egitto; • l'arte greca; • l'arte vascolare; • l'arte romana. • Comprendere elementi molto semplici, con riferimento ad un contesto culturale noto. Identificare le informazioni essenziali delle opere trattate.

	SECONDA Esplorare alcune forme d'arte e di produzione artigianale appartenente al proprio territorio e ad altre culture. TERZA Analizzare, con guida, le immagini di artisti realizzate con tecniche e materiali differenti. QUARTA Rielaborare, con guida, opere di artisti con tecniche e materiali differenti. QUINTA Rielaborare le opere di artisti con tecniche e materiali differenti in modo creativo e autonomo. Riconoscere ed apprezzare le opere d'arte.	SECONDA Sviluppare ed ampliare le conoscenze del codice espressivo nei seguenti ambiti: • Alto Medioevo; • la miniatura; • l'Arte gotica; • il Rinascimento; • il Cinquecento; • il Barocco. Porre in relazione fenomeni, eventi, concetti diversi mediante l'osservazione di opere artistiche scelte tra quelle storicamente più rilevanti. Ricavare informazioni concrete ed essenziali nelle opere artistiche trattate mettendole in relazione con gli elementi più salienti del contesto storico e culturale a cui appartengono. TERZA Leggere ed analizzare un'opera d'arte in tutti i suoi aspetti nei seguenti ambiti: • Neoclassicismo; • Verismo; • Romanticismo; • Impressionismo, Neoimpressionismo; • Fauves, Liberty, Cubismo, Futurismo, Espressionismo; • Movimenti artistici contemporanei. 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. Individuare rapporti tra l'arte visiva e altri linguaggi anche multimediali quali il Design, il marchio, il logo. 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.