

ARTE - IMMAGINE

ARTE - IMMAGINE MONOENNIO

COMPETENZA 1	ABILITA'	CONOSCENZE
RICONOSCERE GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL LINGUAGGIO VISUALE E UTILIZZARLI NELLE PROPRIE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere, produrre e utilizzare i colori primari e secondari. Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione le relazioni spaziali. Distinguere la figura dallo sfondo. 	<ul style="list-style-type: none"> Le linee, le forme, i colori, le sensazioni. Le relazioni spaziali; rapporto verticale, orizzontale; figure e contesti spaziali. Figura e sfondo.

COMPETENZA 2	ABILITA'	CONOSCENZE
COMUNICARE EMOZIONI ED ESPERIENZE DEL PROPRIO VISSUTO, ATTRAVERSO LA PRATICA DI TECNICHE ARTISTICHE BIDIMENSIONALI E TRIDIMENSIONALI	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare la figura umana con uno schema corporeo strutturato. Comunicare le principali emozioni attraverso le forme e i colori. 	<ul style="list-style-type: none"> Schema corporeo. Colori ed emozioni.

COMPETENZA 3	ABILITA'	CONOSCENZE
RIELABORARE, RICOMBINARE E MODIFICARE CREATIVAMENTE IMMAGINI, FORME E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Modellare materiali plastici e polimerici per creare semplici composizioni tridimensionali. Ritagliare immagini e ricombinarle creativamente o secondo uno schema prestabilito. 	<ul style="list-style-type: none"> Manipolazione di materiali plastici. Uso adeguato degli strumenti (forbici, colla, punteruolo, ...)

ARTE - IMMAGINE 1° BIENNIO

COMPETENZA 1	ABILITA'	CONOSCENZE
RICONOSCERE GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL LINGUAGGIO VISUALE E UTILIZZARLI NELLE PROPRIE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE	<ul style="list-style-type: none"> Iniziare un uso consapevole del segno grafico, di colore, linea, spazio, riconoscendo attraverso un approccio operativo gli elementi del linguaggio visivo. Avviare la lettura di immagini di diverso tipo (statiche e in movimento). Utilizzare forme per creare ritmi, configurazioni e semplici composizioni. Collocare gli oggetti nello spazio individuando i campi e i piani. 	<ul style="list-style-type: none"> I colori primari, secondari, caldi e freddi e usarli nelle diverse tonalità. Lettura e interpretazione di immagini. Le varie tipologie di linea. Tangram.

COMPETENZA 2	ABILITA'	CONOSCENZE
COMUNICARE EMOZIONI ED ESPERIENZE DEL PROPRIO VISSUTO, ATTRAVERSO LA PRATICA DI TECNICHE ARTISTICHE BIDIMENSIONALI E TRIDIMENSIONALI	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare tecniche-pittoriche, manipolare materiali plastici, polimerici a fini espressivi. Individuare semplici funzioni informative ed emotive nelle immagini Acquisire gli elementi del linguaggio del fumetto e la sequenza logica delle vignette, utilizzando alcuni elementi per leggere storie e sequenze narrative. 	<ul style="list-style-type: none"> Le più comuni tecniche artistiche: matite, matite colorate, pennarelli, acquerelli, tempere, plastilina, creta, collage ed altre. Lettura e produzione di storie a fumetti facendo interagire personaggi e azioni del racconto.

COMPETENZA 3	ABILITA'	CONOSCENZE
RIELABORARE, RICOMBINARE E MODIFICARE CREATIVAMENTE IMMAGINI, FORME E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo in modo creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Semplici strategie creative: sostituzione, ripetizione, espansione, assemblaggio ed altre...

COMPETENZA 4	ABILITA'	CONOSCENZE
PRESTARE ATTENZIONE ALLE ESPRESSIONI DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE PRESENTI SUL TERRITORIO E APPREZZARLE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere forme d'arte presenti nel proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> Alcuni beni artistici presenti sul territorio.

ARTE - IMMAGINE 2° BIENNIO

COMPETENZA 1	ABILITA'	CONOSCENZE
RICONOSCERE GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL LINGUAGGIO VISUALE E UTILIZZARLI NELLE PROPRIE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE, PITTORICHE E PLASTICHE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare nei propri elaborati il colore in modo consapevole. Identificare in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento, gli elementi del relativo linguaggio (linee, colore, distribuzione delle forme, ritmi, configurazioni spaziali, sequenze, metafore, campi, piani, ...). Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge da un punto di vista sia informativo che emotivo. 	<ul style="list-style-type: none"> I colori primari, secondari, complementari e le gradazioni di colore. Elementi di base della rappresentazione iconica (rapporti tra immagini, gesti e movimento, proporzione, forme, colori simbolici, espressioni del viso, contesti) per cogliere la natura e il senso di un testo visivo. I campi e i piani. La luce e l'ombra. Il linguaggio della pubblicità.

COMPETENZA 2	ABILITA'	CONOSCENZE
COMUNICARE EMOZIONI ED ESPERIENZE DEL PROPRIO VISSUTO, ATTRAVERSO LA PRATICA DI TECNICHE ARTISTICHE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare tecniche artistiche bidimensionali e tridimensionali. Rappresentare e comunicare la realtà percepita esprimendo sensazioni ed emozioni in produzioni personali (v. Nuove Indicazioni) Produrre un messaggio con la tecnica del fumetto. Rappresentare la figura umana in modo naturale e sempre meno schematico, dando espressività al viso e forma al movimento. Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso l'espressività del proprio corpo (viso, voce, gestualità, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> Le più comuni tecniche artistiche: matite, matite colorate, pennarelli, acquerelli, tempere, plastilina, creta, collage ed altre. Il linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini (onomatopee, nuvolette grafiche, grafemi.). La struttura generale della figura umana e le proporzioni fra le parti. Laboratorio teatrale.

COMPETENZA 3	ABILITA'	CONOSCENZE
RIELABORARE, RICOMBINARE E MODIFICARE CREATIVAMENTE IMMAGINI, FORME E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> Semplici strategie creative: sostituzione, ripetizione, espansione, assemblaggio ed altre ... Manipolazione di opere d'arte. Esecuzione di manufatti con tecniche diverse a tema in occasioni di eventi, mostre ecc.

COMPETENZA 4	ABILITA'	CONOSCENZE
PRESTARE ATTENZIONE ALLE ESPRESSIONI DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE PRESENTI SUL TERRITORIO E APPREZZARLE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere ed apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzio 	<ul style="list-style-type: none"> Analisi di opere d'arte Conoscenza di beni artistici presenti sul territorio.