

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO E SEDEGLIANO
SCUOLA PRIMARIA DI SEDEGLIANO

DISCIPLINA: Arte ed immagine

CLASSI: 3^A-3^B

INSEGNANTE: Rinaldi Flavia

ANNO SCOLASTICO: 2018/2019

TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno

- Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre
- varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici
- tecniche, materiali e strumenti;
- E' in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati);
- Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Rappresentare la realtà ed esprimere emozioni e sentimenti valorizzando le capacità comunicative del disegno e del colore.
- Sperimentare differenti tecniche di coloritura: con le matite colorate, con i colori a tempera,
- con i pennarelli, con gli acquerelli, con la china.
- Utilizzare materiali differenti, di recupero e non, in chiave creativa per realizzare produzioni
- polimateriche di diverso tipo, anche in occasione delle feste e delle ricorrenze.
- Realizzare semplici produzioni sapendo unire più forme espressive.
- Cogliere il valore espressivo della tecnica e del colore in alcune opere d'arte.

OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

- Osservare e descrivere un'immagine in base agli elementi che la compongono e alla loro
- posizione nello spazio (piani e sfondo).
- Osservare un dipinto tenendo conto di alcuni elementi propri del linguaggio visivo: linee compositive, colori in armonia ed in contrasto, alternanza di forme, effetti di luce.
- Cogliere il valore espressivo delle immagini in rilievo, dovuto alle diverse profondità e ai conseguenti effetti di luce ed ombra
- Osservare, leggere e comprendere storie a fumetti
- Analizzare fotografie

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

- Individuare in un'opera d'arte gli elementi che la caratterizzano.
- Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale del proprio territorio.
- Analizzare alcune forme d'arte prodotte dall'uomo preistorico e riconoscerne gli elementi caratterizzanti.

CONTENUTI

Approccio ai primi elementi del linguaggio iconico visivo: punto, linea, segno.

Il colore e le principali combinazioni cromatiche.

Scala cromatica, colori primari e secondari, caldi e freddi, spazio e orientamento nello spazio grafico

La funzione del colore all'interno dell'opera d'arte.

Linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; onomatopee, nuvolette e grafemi, caratteristiche dei personaggi e degli ambienti.

sequenza logica di vignette.

Tecniche per realizzare un graffito.

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO

Rappresentazioni grafiche spontanee, copie di immagini e di aspetti della realtà con tecniche e materiali diversi;

Scala cromatica, coppie di colori complementari, spazio e orientamento nello spazio grafico

Realizzazione di con tecniche diverse a tema in occasione delle feste e di particolari ricorrenze;

Partecipazione alla mostra di presepi a casa Turollo a Coderno: in questa occasione verrà realizzato un presepe con materiali diversi in collaborazione con un genitore della classe;

Realizzazione di fumetti con utilizzo dei principali elementi espressivi (segni, onomatopee, simboli, nuvolette, caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti)

Realizzazione di cartelloni su argomenti vari

Realizzazione dei disegni nell'ambito del progetto "Impronte gialle a Sedegliano" illustranti varie fasi della storia scritta;

Osservazione e descrizione della realtà (linee, forme, dimensioni, colori)

Attività per la conoscenza e l'uso appropriato dei colori

Attività utili all'orientamento nello spazio grafico

Lettura di immagini e di opere d'arte

Disegno spontaneo, riproduzione dal vero, riproduzione di opere d'arte

Sperimentazione di tecniche utili al disegno

Pittura con pastelli, pennarelli, pennelli, spugne

Collage

Produzione di oggetti e decorazioni tramite assemblaggio e manipolazione di materiali

VERIFICA E VALUTAZIONE

Per l'accertamento delle abilità e delle conoscenze conseguite, l'insegnante utilizzerà varie modalità di valutazione quali:

- l'osservazione diretta degli alunni durante lo svolgimento delle molteplici attività sia individuali che di gruppo oppure laboratoriali;

- la produzione di elaborati grafico-iconici, compositivi, plastici, espressivi.

- la compilazione di schede operative appositamente strutturate;

- La conversazione per la lettura e interpretazione di immagini, video, opere d'arte.

La valutazione terrà conto sia degli aspetti relativi all'acquisizione delle conoscenze sia degli aspetti motivazionali e relazionali e verrà effettuata a conclusione di una o più fasi del percorso. .

LIVELLI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

LIVELLO AVANZATO

L'alunno utilizza con creatività e originalità gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. Utilizza tecniche grafiche e pittoriche diverse in modo personale e creativo, sa manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi .

Legge una immagine e un'opera d'arte attraverso l'analisi degli elementi del linguaggio visuale.
Legge e/o produce una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto con ricchezza espressiva e creatività.

LIVELLO INTERMEDIO

Utilizza gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. Utilizza tecniche grafiche e pittoriche diverse, sa manipolare materiali plastici e polimaterici a fini espressivi in modo abbastanza personale ed efficace.

Legge una immagine e un'opera d'arte attraverso l'analisi degli elementi del linguaggio visuale.
Legge e/o produce una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto con discreta creatività ed efficacia.

LIVELLO BASE

Utilizza senza particolare creatività e originalità gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. Utilizza tecniche grafiche e pittoriche diverse, sa manipolare materiali plastici e polimaterici a fini espressivi.

Legge una immagine e un'opera d'arte attraverso l'analisi degli elementi del linguaggio visuale.
Legge e/o produce una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto.