

- Istituto comprensivo di basiliano Sedegliano
- Scuola primaria di Flaibano
- Classe quinta
- Disciplina: arte e immagine
- Insegnante: Bordoni Sonia
- Anno scolastico 2019/2020

## **PROGRAMMAZIONE DI ARTE E IMMAGINE**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

#### **L'alunno**

- Rielabora creativamente un'immagine data (opera d'arte o ambiente naturale)
- Osserva, descrive e legge immagini statiche( fotografie, manifesti, opere d'arte) e messaggi in movimento( spot, brevi filmati, video)
- Utilizza materiali di uso comune, riciclati e non, per produrre immagini e manufatti
- Sperimenta tecniche artistiche diverse
- Scopre la peculiarità di alcune opere d'arte
- Riproduce immagini di ambienti naturali e non
- Utilizza varie tecniche, anche multimediali, per la produzione di messaggi
- Conosce e mette in atto pratiche di rispetto e salvaguardia dei beni artistico culturali

Gli obiettivi di apprendimento vengono espressi in abilità e conoscenze.

### **ESPRIMERSI E COMUNICARE**

#### **ABILITA'**

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche.
- Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni ed immagini
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse
- Introdurre nelle proprie produzioni elementi stilistici.

### **OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI**

- Guardare ed osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente.

- Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dai colori, dalle luci.
- Individuazione del significato espressivo in linee, colori, forme, volumi, spazi

### **COMPRENDERE ED APPREZZARE LE OPERE D'ARTE**

- Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista.
- Descrivere ciò che vede in un'opera d'arte dando spazio alle proprie emozioni e sensazioni.
- Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzioni artigianali
- Analizzare e apprezzare i beni del patrimonio naturale, artistico e culturale del proprio territorio.

### **CONOSCENZE**

- Realizzare dei prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- Ricerca di figurazioni figurative originali.
- Scoperta e osservazione di immagini e opere d'arte.
- Descrizione degli elementi formali utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio
- Individuazione del significato espressivo in punti, linee, colori, forme, volumi, spazi
- Comprensione del messaggio e della finzione di un'opera d'arte.
- Osservazione e conoscenza di opere d'arte appartenenti alla propria cultura e ad altre culture.
- Conoscenza dei principali monumenti storici ed artistici del territorio.

### **ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO**

- Descrizioni di immagini
- Rappresentazioni della realtà percepita
- Rielaborazioni o modifiche di immagini e opere d'arte
- Individuazione dei colori complementari, caldi e freddi
- Sperimentazione di diverse tecniche di coloratura: tempere, acquerelli, pastelli, pennarelli, cere, olio.
- Produzione di immagini con diversi segni grafici (i punti, linee dritte e curve..) textures, frottage

- Il ritratto con adeguate proporzioni della figura e del volto.
- Tecniche di ritaglio e di collage con diversi materiali
- Attività di manipolazione con argilla, dash e materiali di recupero
- Realizzazione di manufatti con tecniche diverse a tema (Natale, carnevale, festa dei nonni, festa della mamma, festa del papà, Pasqua..)
- Realizzazione di fumetti con l'uso dei principali elementi espressivi (segni, onomatopee, simboli, nuvolette..)
- Realizzazione di volantini e cartelloni su argomenti vari
- Osservazioni di opere d'arte e scoperta del messaggio sottinteso e della tecnica utilizzata.
- Comprensione dell'arte dei popoli antichi e riproduzione dei loro manufatti e lavori artistici attraverso varie tecniche.

## **METODOLOGIA**

Le attività di Arte ed Immagine saranno programmate per potenziare gli elementi del linguaggio visivo favorendo relazioni positive con l'ambiente, fantastico o reale, evitando di usare schemi ripetitivi o stereotipati. Sarà stimolata la creatività dell'alunno, guidandolo ad usare materiali diversi e suggerimenti al fine di arricchire la sua esperienza e favorire l'espressione personale. Si cercherà di fare agganci con la realtà in cui vivono, valorizzando forme d'arte legate al proprio territorio. Si favoriranno momenti di collaborazione attuando attività strutturate in piccoli gruppi o a coppie. Nel secondo quadrimestre verrà attivato un progetto di arte con l'esperta Giulia Buzzolo dove gli alunni riprodurranno un'opera d'arte della civiltà romana, sperimentando la tecnica dell'affresco.

## **VERIFICA E VALUTAZIONE**

Le verifiche si effettueranno sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di letture di immagini.

## **LIVELLI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE**

### **LIVELLO BASE**

Utilizza senza particolare creatività gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. Utilizza tecniche grafiche e pittoriche diverse, sa manipolare vari materiali a fini espressivi. Va supportato a leggere un'immagine e opera d'arte attraverso l'analisi degli elementi del linguaggio visuale. Legge e/o produce una semplice storia a fumetti, facendo interagire personaggi e azioni.

## **LIVELLO INTERMEDIO**

Utilizza gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. Utilizza tecniche grafiche e pittoriche, sa manipolare vari materiali a fini espressivi in modo abbastanza efficace e personale. Legge un'immagine e un'opera d'arte attraverso l'analisi degli elementi del linguaggio visuale.

## **LIVELLO AVANZATO**

Utilizza con creatività e originalità gli elementi del linguaggio visivo. Utilizza tecniche grafiche e pittoriche diverse in modo personale e creativo, sa manipolare vari materiali a fini espressivi. Legge un'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, espressività e creatività.