

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMPETENZA DI BASE IN ARTE E IMMAGINE</b>
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)

**Nucleo fondante: ESPRIMERSI E COMUNICARE**

Classe Prima		Classe Seconda		Classe Terza	
Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità
<p>Il meccanismo della visione e le illusioni ottiche</p> <p>L'ambiente naturale, la figura umana e gli animali.</p> <p>Gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche.</p> <p>I principali elementi del linguaggio visivo.</p> <p>Il linguaggio specifico del fumetto.</p>	<p>Ideare elaborati ricercando soluzioni originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.</p> <p>Utilizzare gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.</p> <p>Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, facendo riferimento ad altre discipline.</p>	<p>Metodo della progettazione, L'ambiente naturale e artificiale</p> <p>Testi visivi astratti e figurativi</p> <p>gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche.</p> <p>gli elementi del linguaggio visivo.</p> <p>Il linguaggio specifico della pubblicità.</p>	<p>Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.</p> <p>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.</p> <p>Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>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.</p>	<p>Testi visivi astratti e figurativi</p> <p>Strumenti, tecniche e regole di base della rappresentazione visiva</p> <p>Gli elementi dei linguaggi audiovisivi, multimediali, informatici</p> <p>Il metodo progettuale: problema, ricerca; sperimentazione, esecuzione</p>	<p>Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.</p> <p>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.</p> <p>Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>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.</p>

## Nucleo: Osservare e leggere le immagini

Classe Prima		Classe Seconda		Classe Terza	
Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità
<p>Criteria per l'osservazione e la descrizione</p> <p>Semplici immagini</p> <p>Schema di analisi del testo</p> <p>Le principali opere d'arte dalla Preistoria all'arte Paleocristiana</p> <p>I codici del linguaggio visivo</p>	<p>Saper osservare e descrivere gli elementi formali ed estetici di un contesto reale</p> <p>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.</p> <p>Riconoscere i codici e le regole compositive di base, presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione per individuarne la funzione espressiva e comunicativa nell'arte.</p>	<p>La figura umana</p> <p>Schema di analisi del testo</p> <p>Le principali opere, dall'arte Romanica al Seicento.</p> <p>Lo spazio e la rappresentazione prospettica</p>	<p>Saper osservare e descrivere gli elementi formali ed estetici di un contesto reale</p> <p>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.</p> <p>Riconoscere i codici e le regole compositive di base presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nell'arte e nella pubblicità</p>	<p>Le forme del paesaggio naturale e del paesaggio antropomorizzato</p> <p>Le forme d'arte dall'Settecento all'arte contemporanea</p> <p>Gli elementi dei linguaggi audiovisivi, multimediali, informatici La fotografia, la televisione Grafica al computer Il metodo progettuale: problema, ricerca; sperimentazione, esecuzione</p>	<p>Saper osservare e descrivere gli elementi formali ed estetici di un contesto reale</p> <p>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.</p> <p>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)</p>

**Nucleo: Comprendere e apprezzare le opere d'arte**

Classe Prima		Classe Seconda		Classe Terza	
<p>Conoscenze Dall'arte Preistorica all'arte Paleocristiana</p>	<p>Abilità Leggere e commentare un'opera d'arte.. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone individuare alcuni significati. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p>	<p>Conoscenze Dall'arte Romanica all'arte del Seicento</p>	<p>Abilità mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. 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.</p>	<p>Conoscenze 1. Linee fondamentali della produzione storico-artistica dell'arte Neoclassica e Romantica Neoclassicismo: ritorno alla bellezza ideale; l'equilibrio classico Il Neoclassicismo in scultura ed architettura Il Romanticismo in pittura; i maggiori artisti e opere della prima metà dell' Ottocento I movimenti artistici del secondo Ottocento L'impressionismo ; La pittura di Van Gogh, Cezanne, Gauguin, Munch La rivoluzione industriale e le ripercussioni sullo sviluppo delle grandi città; L'Art Nouveau: Il Novecento: i principali movimenti artistici; Cenni delle principali forme espressive dell'arte contemporanea Pop art, arte cinetica, Neoavanguardie: minimalismo, Land art, Arte concettuale, Body art, Arte povera street art, graffitismo</p>	<p>Abilità 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.</p>

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</p> <p>Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi</p> <p>Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere.</p> <p>Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (programmi TV, pubblicità, ecc.)</p>	<p>Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi, mostre, ecc.</p> <p>Analizzare opere d'arte di genere e periodo diverso, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche, il periodo storico, il genere, gli aspetti stilistici.</p> <p>Confezionare prodotti (mostre, eventi diversi) utilizzando le arti visive.</p> <p>Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi</p> <p>Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola</p>