



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO COMPRENSIVO PINEROLO V – CUMIANA
Via M. Ferrero, 11 - 10040 Cumiana (TO) - Tel. 011/9059080 - C.F.: 94544340014
Codice Mecc.: TOIC84600R e-mail: TOIC84600R@istruzione.it - pec: toic84600r@pec.istruzione.it
sito web: <https://www.icpinerolo5.edu.it/> - Codice univoco ufficio: UFXU3K

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO DISCIPLINARE DI ARTE E IMMAGINE SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Dalle Indicazioni Nazionali 2012:

Arte e immagine

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

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 ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.

Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

Obiettivi

Esprimersi e comunicare

- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.
- 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.
- Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.
- 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.

Osservare e leggere le immagini

- Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.
- 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.
- 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).

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- 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.
- 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.

Riportare questa tabella il numero necessario di volte per inserire tutti i traguardi e gli obiettivi.

Se si comincia a perseguire un obiettivo nelle classi seconda o terza, si lascia vuota la riga.

Se un contenuto è presentato in anni differenti (o perché il libro di testo è diverso o perché vi è libertà di organizzare i contenuti – come ad esempio per scienze) inserirlo comunque preceduto da “APPROCCIO A”.

Se, come in scienze, vi sono contenuti che qualche docente non tratta, inserire i contenuti comuni a tutti i docenti.

TRAGUARDO DI COMPETENZA

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.

OBIETTIVI	CONTENUTI (da libro di testo)
<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> <p>Obiettivi minimi - classe prima Linguaggio visivo e i suoi codici</p> <ul style="list-style-type: none">- Saper riconoscere gli elementi base del linguaggio visuale;- Sviluppare la capacità di rappresentazione grafica attraverso l'uso corretto del segno.- Conoscere la classificazione dei colori e i criteri per il loro abbinamento <p>L'ambiente che ci circonda - La natura nei suoi vari aspetti.</p> <ul style="list-style-type: none">- Saper osservare gli elementi della realtà che ci circonda;- Riprodurre elementi del paesaggio naturale ed animali in modo guidato.	<p style="text-align: center;">Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Il punto e la linea: espressività e funzioni;- Segni, texture e superfici. Texture naturali ed artificiali;- Variazioni e possibilità aggregative delle forme geometriche;- Il fenomeno cromatico i colori fondamentali, la classificazione dei colori (primari, secondari e terziari, caldi/freddi e complementari) e il valore psicologico-simbolico del colore nel linguaggio visivo.- Gli elementi del paesaggio naturale, vegetale e marino: le foglie, gli alberi, i fiori, il cielo, le nuvole nelle diverse stagioni;- Il paesaggio naturale nelle diverse stagioni e quello artificiale – osservazione, rappresentazione e rielaborazione;- Gli animali liberamente inseriti in contesti personali.- La figura umana Il canone greco e le misure ideali;- Simmetria ed asimmetria;- Tecniche del disegno: matite, pastelli, matite colorate e pennarelli;- Tecniche della pittura: inchiostri, acquarelli, tempere, colori ad olio, colori acrilici e collage.
	<p style="text-align: center;">Classe seconda</p>
	<ul style="list-style-type: none">- Approfondimento delle tecniche espressive, applicate ai codici proposti, con funzione espressiva;- Variazione della linea dalla forma al volume;- La teoria del colore: sperimentazioni cromatiche;- Le leggi del colore: gradazioni, armonie e contrasti, caratteristiche espressive.- Composizioni modulari;

<p>La figura umana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper osservare gli elementi della realtà che ci circonda; - Riprodurre le proporzioni del corpo umano in modo guidato. <p>La composizione: modulo, ritmo e simmetria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper descrivere la struttura compositiva di un'immagine; - Organizzare gli elementi compositivi e creare composizione ritmiche, in modo guidato. <p>Le tecniche per comunicare – le tecniche del disegno e della pittura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le caratteristiche principali delle tecniche sperimentate e l'uso corretto degli strumenti specifici. <p>Obiettivi minimi – classe seconda</p> <p>I codici visuali: linea, forma, colore e volume</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere elementi, tecniche e codici formali del linguaggio visuale e classificazione dei colori; - Sviluppare la capacità di rappresentazione grafica attraverso l'uso corretto di tecniche e codici formali <p>La composizione: modulo, ritmo e simmetria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper descrivere la struttura compositiva di un'immagine; - Organizzare gli elementi compositivi e creare composizione ritmiche, in modo guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simmetria ed asimmetria; - Il ritmo e l'aritmia. - Linee-forza ed equilibrio; - Metodologie delle diverse tecniche artistiche; - Dalla forma al volume attraverso la luce: la teoria delle ombre; - La prospettiva: gli indici di profondità e la prospettiva centrale; - Metodologie delle differenti tecniche artistiche. - La figura umana; - Le proporzioni del corpo; - Il volto. - Diverse tipologie di paesaggio naturale (montano, collinare, marino, desertico, ecc.); - Paesaggio antropizzato integrato con la natura o completamente urbanizzato; - Analisi degli elementi principali di un paesaggio (linea di orizzonte, morfologia e atmosfera) ed inquadratura. - Lo spazio reale e la percezione dello spazio in architettura; - Tecniche del disegno: matite, pastelli, matite colorate e pennarelli; - Tecniche della pittura: inchiostri, acquarelli, tempere, colori ad olio, colori acrilici e collage; - Tecniche delle arti decorative: la vetrata, il mosaico, la stampa d'arte (calcografia, planografia e rilievografia), lo sbalzo, la creta ed il gesso.
<p>La rappresentazione tridimensionale: la luce e la prospettiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire il concetto spaziale di vicino/lontano applicando in semplici elaborati i gradienti di profondità (sovrapposizione, dimensione, colore); - Usare correttamente i colori per ottenere gradazioni e sfumature. <p>La figura umana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper osservare gli elementi della realtà che ci circonda; - Riprodurre le proporzioni del corpo umano in modo guidato. <p>L'ambiente che ci circonda – il paesaggio naturale e quello antropizzato</p>	<p style="text-align: center;">Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo spazio reale e la percezione dello spazio in architettura; - La prospettiva frontale ed accidentale; - Lo spazio della scultura; - Il colore: accostamento, influenza della luce, tinta e saturazione; - La spazialità del colore e la tridimensionalità della superficie - Il processo compositivo; - Concetti fondamentali di una composizione (campo, scheletro, peso visivo e linee di forza); - Inquadrature, formati e forma espressiva;

<ul style="list-style-type: none"> - Saper osservare gli elementi della realtà che ci circonda; - Riprodurre gli elementi del paesaggio naturale e antropizzato in modo guidato. <p>Le tecniche per comunicare – le tecniche del disegno, della pittura e delle arti decorative.</p> <p>Conoscere le caratteristiche principali delle tecniche sperimentate e l'uso corretto degli strumenti specifici.</p> <p>Obiettivi minimi – classe terza</p> <p>I codici visuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper eseguire un semplice elaborato grafico-pittorico utilizzando gli elementi del linguaggio visivo in modo consapevole. <p>La composizione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare gli elementi fondamentali che costituiscono un'immagine. Individuare gli elementi fondamentali che costituiscono un'immagine. <p>La figura umana e il volto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper applicare un metodo di osservazione; - Saper rappresentare la realtà superando gli stereotipi. <p>Il paesaggio antropizzato/urbano – la città.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper leggere e rappresentare la città che ci circonda, superando gli stereotipi. <p>Le tecniche per comunicare – le tecniche del disegno, della pittura, delle arti decorative e multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper distinguere le diverse tecniche artistiche ed il loro impiego per contesti diversi; - Utilizzare gli strumenti specifici e le tecniche artistiche attraverso corrette procedure operative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simmetria ed asimmetria; - Equilibrio, linee di forza e ritmo; - Il dinamismo: la ripetizione ritmica, simultaneità e successione. - La figura umana e le sue varie parti: mani, viso, ecc.; - La prospettiva applicata al corpo umano. - La figura umana in movimento; - Figure irregolari: dal reale alla caricatura; - L'abbigliamento nei secoli con particolare attenzione all'uso del colore e la sua simbologia. - Ambiente naturale e trasformato dall'uomo; - Paesaggio antropizzato integrato con la natura o completamente urbanizzato; - Le città nella storia e nell'arte - Tecniche del disegno: matite, pastelli, matite colorate e pennarelli; - Tecniche della pittura: inchiostri, acquarelli, tempere, colori ad olio, colori acrilici e collage; - Tecniche delle arti decorative: la vetrata, il mosaico, la stampa d'arte (calcografia, planografia e rilievografia), lo sbalzo, la creta ed il gesso. - Tecniche multimediali: fotocamera, videocamera, immagini e computer, arte e multimedialità.
--	--

ATTIVITÀ	METODOLOGIE	MODALITÀ DI VERIFICA
----------	-------------	----------------------

<ul style="list-style-type: none">- Elaborati grafici,- Elaborati tridimensionali- Studi- bozzetti- Compito di Realtà	<ul style="list-style-type: none">- Brain storming- Cooperative learning- Problem solving- Lezione Frontale- Peer to peer- Supporto multimediale	<ul style="list-style-type: none">- Elaborato grafico- Elaborato tridimensionale- Verifica sommativa a risposta chiusa, multipla o V.F.
---	---	---

TRAGUARDO DI COMPETENZA

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.

OBIETTIVI	CONTENUTI (da libro di testo)
<p>– Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, 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> <p>Obiettivi minimi – fumetto – classe prima</p> <p>– Saper osservare messaggi ed elementi della realtà che ci circonda;</p> <p>Saper cogliere dettagli e differenze del linguaggio dei fumetti.</p> <p>Obiettivi minimi – fotografia – classe seconda</p> <p>- Riconoscere ed analizzare criticamente le immagini;</p> <p>- Saper cogliere dettagli e differenze di immagini fotografiche in modo guidato.</p> <p>Obiettivi minimi - grafica, pubblicità, design, fotografia e cinema. – classe terza</p> <p>- Conoscere le funzioni e gli elementi della grafica, del design, della pubblicità;</p> <p>- Riconoscere e analizzare criticamente le immagini.</p>	<p style="text-align: center;">Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Il rapporto immagine-comunicazione nel testo visivo e narrativo.- Tradurre un testo narrativo in immagini visive.- Produrre un messaggio visivo impiegando in maniera appropriata il linguaggio fumettistico.
	<p style="text-align: center;">Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Galleria delle tecniche multimediali;- La fotocamera, immagini e computer;- Il fumetto: osservare e descrivere le caratteristiche del linguaggio del fumetto, riconoscere gli elementi del fumetto e comprendere la loro funzione,- Il linguaggio fotografico e l’informazione;- I generi fotografici;- Gli elementi della grafica
	<p style="text-align: center;">Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Caratteristiche delle tradizionali forme artistiche (disegno, pittura, scultura ed architettura);- Gli elementi della grafica- Il design: invenzione o rielaborazione di oggetti;- Elementi e funzioni del messaggio pubblicitario;- Il linguaggio fotografico e cinematografico.

ATTIVITÀ	METODOLOGIE	MODALITÀ DI VERIFICA
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborati grafici, - Elaborati tridimensionali - Studi - Bozzetti - Elaborati multimediali - Elaborati fotografici - Compito di realtà 	<ul style="list-style-type: none"> - Brain storming - Cooperative learning - Problem solving - Lezione Frontale - Peer to peer - Supporto multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborato grafico - Elaborato tridimensionale - Verifica sommativa a risposta chiusa, multipla o V.F.

TRAGUARDO DI COMPETENZA

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.

OBIETTIVI	CONTENUTI (da libro di testo)
<p>– Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.</p> <p>– 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> <p>Obiettivi minimi – classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Saper analizzare e spiegare il significato di alcune opere d'arte;- Saper impiegare alcuni termini essenziali relativi alla storia dell'arte e al linguaggio visuale. <p>Obiettivi minimi – classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Saper analizzare e spiegare il significato di alcune opere d'arte;- Collocare sulla linea del tempo le correnti artistiche trattate;- Conoscere il lessico specifico fondamentale relativo alla storia dell'arte e al linguaggio visuale <p>Obiettivi minimi – classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Saper analizzare e spiegare il significato di alcune opere d'arte;- Leggere un'opera d'arte attraverso semplici informazioni;- Collocare sulla linea del tempo le correnti artistiche trattate;	Classe prima
	<ul style="list-style-type: none">- L'arte dalle origini all'arte delle prime civiltà.- L'arte pre-ellenica e l'arte della Grecia.- L'arte italica: Etruschi e Romani.- L'arte tra tardo impero e alto Medioevo: Paleocristiana, Bizantina, Longobarda, Carolingia e Ottoniana.- l'arte del basso Medioevo: Romanico, Gotico e Normanno.- Eventuali parallelismi con le arti extraeuropee
	Classe seconda
	<ul style="list-style-type: none">- L'arte del basso Medioevo: Romanico, Gotico e Normanno- Giotto- Umanesimo e Primo Rinascimento- Rinascimento Maturo- Manierismo- Pittura Fiamminga- Arte del 600: Barocco e pittura di Caravaggio.- Arte 700: Rococò, Vedutismo, Naturalismo, Neoclassicismo- Eventuali parallelismi con le arti extraeuropee
Classe terza	
<ul style="list-style-type: none">- Arte del fine '700 e '800: Neoclassicismo, Romanticismo, Realismo- Arte del fine '800: Macchiaioli, Fotografia, Impressionismo, Post-Impressionismo, Divisionismo	

<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il lessico specifico fondamentale relativo alla storia dell'arte 	<ul style="list-style-type: none"> - Liberty e Art Nouveau - Architettura dell'800 - Arte del Primo 900: Le Avanguardie storiche e artistiche. Espressionismo, Fauvismo, Cubismo, Futurismo, École de Paris, Astrattismo lirico e geometrico, Avanguardie russe, Dadaismo, Metafisica, Valori plastici e Novecento, Surrealismo, Funzionalismo e Razionalismo, Scultura del primo '900, Architettura: il movimento moderno (razionalismo) e l'architettura organica, nascita del cinema - Arte del secondo '900: L'arte tra le due guerre mondiali, Arte informale ed Espressionismo astratto in America, Arte cinetica, New dada, Op Art e Pop Art, Arte concettuale, Arte povera, iperrealismo, Minimalismo, Land Art, Street Art o Graffit Art, Video Art e installazioni, Arte pop concettuale e minimalista, design, Architettura contemporanea - Eventuali parallelismi con le arti extraeuropee
--	---

ATTIVITÀ	METODOLOGIE	MODALITÀ DI VERIFICA
<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca individuale o piccoli gruppi - Elaborati multimediali - Elaborati grafici riconducibili ai periodi storici - Appunti - Studio individuale - Compito di realtà 	<ul style="list-style-type: none"> - Brain storming - Cooperative learning - Problem solving - Lezione Frontale - Peer to peer - Classe invertita - Supporto multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> - Correzioni compiti a casa - Verifica scritta e/o orale in itinere - Verifica scritta sommativa a risposta chiusa, multipla o V.F. - Verifica sommativa a risposta aperta - Verifica orale - Verifica multimediale

TRAGUARDO DI COMPETENZA

Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.

Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

OBIETTIVI	CONTENUTI (da libro di testo)
<ul style="list-style-type: none"> – 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. – Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. <p>Obiettivi minimi – classe prima, seconda a terza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere l'importanza del patrimonio artistico-culturale, del restauro e della conservazione; - Riconoscere i beni artistico – culturali presenti nel proprio territorio; 	Classe prima
	L'archeologia, il restauro, il museo e altri enti dei beni culturali in relazione al periodo storico trattato.
	-
	Classe seconda
	L'archeologia, il restauro, il museo e altri enti dei beni culturali in relazione al periodo storico trattato.
	Classe terza
L'archeologia, il restauro, il museo e altri enti dei beni culturali in relazione al periodo storico trattato.	

ATTIVITÀ	METODOLOGIE	MODALITÀ DI VERIFICA
<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca individuale o piccoli gruppi - Elaborati multimediali - Elaborati grafici riconducibili ai periodi storici - Appunti - Studio individuale - Compito di realtà 	<ul style="list-style-type: none"> - Brain storming - Cooperative learning - Problem solving - Lezione Frontale - Peer to peer - Supporto multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> - Verifica scritta e/o orale in itinere - Verifica scritta sommativa a risposta chiusa, multipla o V.F. - Verifica sommativa a risposta aperta - Verifica orale - Verifica multimediale