

DIREZIONE DIDATTICA SAN DANIELE DEL FRIULI

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE

<p>Modello di matrice adottata per la costruzione del curricolo</p>	<ul style="list-style-type: none">• Campo d'esperienza/area disciplinare• Periodo di riferimento• Traguardi di competenza• Obiettivi di apprendimento• Nuclei fondanti• Tematica/contenuti• Scelte organizzative, metodologiche e strumentali• Modalità di verifica degli apprendimento
<p>Campi d'esperienza/area disciplinare</p>	<ul style="list-style-type: none">✚ Campi d'esperienza: "Linguaggi, creatività, espressione"✚ Arte e Immagine è caratterizzata da questi elementi significativi:<ul style="list-style-type: none">➤ fornisce gli strumenti per potersi esprimere e comunicare, con il linguaggio delle immagini➤ costituisce strumento per favorire <i>l'integrazione multiculturale</i>➤ inserita nell'ambito linguistico/espressivo/artistico può, insieme alle altre discipline, giocare un ruolo centrale nel contribuire a far sì "che la scuola si apra al mondo, portandola a confrontarsi con la cultura giovanile e con le nuove modalità di apprendimento prodotte dalle tecnologie della comunicazione".➤ consente l'approccio ai beni culturali, per educare alla conservazione e alla salvaguardia del patrimonio artistico e ambientale

Periodo di riferimento

La scansione data dalle Indicazioni consente di individuare 3 grandi moduli:

- **Il primo modulo** riguarda la fascia di raccordo tra la scuola dell'infanzia e i primi due anni della scuola primaria. Il bambino in continuità con la scuola dell'infanzia, fa esperienze con il linguaggio delle immagini attraverso un approccio operativo basato sul gioco, su attività percettive e manipolative, sull'uso del corpo incentrato sulla sperimentazione a tutto campo di tecniche, materiali e strumenti espressivi pervenendo così anche ad un primo livello di lettura delle immagini attraverso l'osservazione e la descrizione di ciò che vede e ascolta.
- **Il secondo modulo** riguarda la fascia che va dagli otto agli undici anni. Si avvia la conoscenza operativa dei codici del linguaggio grafico - espressivo - artistico e delle regole dei linguaggi audiovisivi e multimediali. L'attività è tesa a far acquisire competenze di lettura e a far fare diverse esperienze di produzione a carattere espressivo e comunicativo.
- **Il terzo modulo** riguarda la fascia della secondaria di primo grado, dove emerge con maggior chiarezza l'identità della disciplina che si caratterizza per lo sviluppo delle conoscenze e delle competenze dei linguaggi delle immagini multimediali, dell'opere d'arte, del patrimonio artistico e dei beni culturali.

Traguardi di competenza ed obiettivi d'apprendimento

DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di 1°
<p>Il bambino</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Esplora la realtà e i materiali che ha a disposizione. ✚ Sceglie materiali e strumenti e li utilizza con creatività. ✚ Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. 	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche (quali fotografie, manifesti, opere d'arte) e messaggi in movimento (quali spot, brevi filmati, video clip, ecc.). ✚ Utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, di materiali e di strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi 	<p>L'alunno</p>

<ul style="list-style-type: none"> ✚ Comunica, esprime emozioni e racconta attraverso le possibilità che il corpo consente. ✚ Conosce le possibilità offerte dalla tecnologia per fruire delle diverse forme artistiche. ✚ Dimostra interesse per le diverse produzioni artistiche. 	<p>e multimediali).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Legge gli aspetti formali di alcune opere; apprezza opere d'arte e oggetti di artigianato provenienti da altri paesi diversi dal proprio. ✚ Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio, e mette in atto pratiche di rispetto e salvaguardia. 	
--	--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della classe 3 [^] primaria	Al termine della classe 5 [^] primaria	Al termine della classe 1 [^] secondaria 1 ^o Grado
<p><i>Percettivo visivi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche. 2. Guardare con interesse immagini statiche e in movimento ed esprimere emozioni ed impres-sioni. <p><i>Leggere</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Riconoscere linee, forme, colori, grandezze e relazioni spaziali. 4. Riconoscere e distinguere diver-si linguaggi (del fumetto, filmi-co, audiovisivo...)e decodificarne 	<p><i>Percettivo visivi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche. 2. Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni pro-dotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro. <p><i>Leggere</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Riconoscere linee, colori, 	<p><i>Percettivo visivi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guardare e osservare con consapevol-za un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali 2. Utilizzare le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. <p><i>Leggere</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Riconoscere in un testo iconico gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc.), individuando il loro significato espressivo. 4. Leggere in alcune opere d'arte di diver-se epoche storiche e provenienti da diversi Paesi i principali elementi 	

<p>in forme elementari i significati.</p> <p>5. Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni ed emozioni.</p> <p>6. Riconoscere, nel proprio ambiente, alcuni monumenti e alcuni beni artistico-culturali.</p> <p><i>Produrre</i></p> <p>7. Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.</p>	<p>forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.</p> <p>4. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p> <p>5. Descrivere un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.</p> <p>6. Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali.</p> <p><i>Produrre</i></p> <p>7. Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.</p>	<p>compositivi, i significati simbolici, espressivi e comunicativi.</p> <p>5. Riconoscere e apprezzare i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio, operando una prima analisi e classificazione.</p> <p><i>Produrre</i></p> <p>6. Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro.</p> <p>7. Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo.</p>	
<p>NUCLEI FONDANTI</p>	<p>Assumendo a riferimento la definizione di nuclei fondanti data dal Forum delle associazioni disciplinari (Glossario minimo per un curricolo nazionale), "Concetti fondamentali che ricorrono in vari luoghi di una disciplina e hanno perciò valore strutturante e generativo di conoscenze", <i>i nuclei fondanti di ARTE E IMMAGINE</i> sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ sviluppo sensoriale (delle dimensioni: tattile, olfattiva, uditiva, visiva intesa come vedere-osservare); ➤ linguistico -comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.); ➤ storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di 		

	<p>un'epoca);</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ espressivo/comunicativo (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie); ➤ patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio). <p>Su tali nuclei fondanti è importante siano impostati i percorsi curricolari in tutti 3 gli ordini di scuola modulando le proposte a seconda dell'età di bambini/e, ragazzi/e.</p> <p>Contenuti e percorsi che possono essere sviluppati nei diversi ordini di scuola rispetto a queste tematiche/esperienze significative</p>			
<p>TEMATICHE CONTENUTI</p>				
	<p>Scuola dell'infanzia</p>	<p>Classi 1^e e 2^a primaria</p>	<p>Classi 3^a, 4^a, 5^a primaria</p>	<p>Classi 1^a 2^a 3^a secondaria di 1° grado</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione, descrizione e rappresentazione dell'ambiente e di alcuni elementi : <ul style="list-style-type: none"> ○ Elementi e immagini della natura (foglie, fiori, frutti...) ○ Gli animali ○ Il corpo umano ○ Il paesaggio - Le emozioni e i sentimenti - Osservazione e riconoscimento nella realtà e nella rappresentazione: <ul style="list-style-type: none"> ○ Vicinanza, sopra/ sotto, destra /sinistra, dentro/ fuori ○ Rapporto verticale/orizzontale ○ Figure e contesti spaziali - Tecniche grafiche e pittoriche: <ul style="list-style-type: none"> ○ Matite colorate, pennarelli, tempere, collage, tecniche miste e assemblaggi polimaterici... - Materiali plastici : plastilina, pongo, pastasale... - Le principali tipologie di beni artistici presenti sia nel proprio territorio che nel panorama artistico internazionale - Il Museo 			
<ul style="list-style-type: none"> - Alcuni elementi che differenziano il linguaggio visivo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Il punto ○ La linea 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi del linguaggio visivo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Il punto ○ La linea ○ Il colore (la scala 			

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Il colore (colori primari e secondari: mescolanze) 	<p>cromatica, colori primari e secondari, colori caldi e freddi)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La luce e l'ombra ○ La forma <ul style="list-style-type: none"> - La lettura dell'immagine grafica e fotografica - Il linguaggio del fumetto - Il cartone animato - Il linguaggio della pubblicità 	
<p>Scelte organizzative, metodologiche e strumentali</p>	<p>Rispetto alle scelte metodologiche fondamentale è:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. tenere sempre presente l'ambiente naturale e il territorio urbano per l'osservazione, al fine di leggere e produrre immagini; 2. fornire all'alunno una varietà di strumenti per potersi esprimere e comunicare con il linguaggio delle immagini; 3. considerare la fruizione e la produzione non processi sequenziali, ma fasi che fanno parte dello stesso percorso di apprendimento e che quindi s'intersecano; 4. attuare un <u>approccio operativo</u> imperniato soprattutto sul "saper fare", per consentire all'alunno di apprendere le capacità di <i>osservare, leggere e produrre</i> (utilizzando anche mezzi multimediali); 5. utilizzare un apprendimento operativo di tipo <u>laboratoriale</u> che faccia sperimentare fin dalla Scuola dell'infanzia e lungo tutto il percorso dei tre ordini, attività diversificate di rielaborazione nell'ambito del codice visivo, di utilizzo di materiali, strumenti e tecniche varie, per sollecitare e potenziare il pensiero creativo e divergente. 		
<p>Modalità di verifica degli apprendimenti</p>	<p>Fondamentale in una prospettiva curricolare, l'assunzione della valutazione formativa oltre che sommativa, utilizzando strumenti per il monitoraggio continuo dei processi di insegnamento/apprendimento (osservazione in itinere di situazioni e compiti durante la realizzazione dei percorsi).</p>		

