



ISTITUTO COMPRENSIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA

SCUOLA PRIMARIA

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE

PER COMPETENZE

di

ARTE E IMMAGINE

CLASSE PRIMA

ANNO SCOLASTICO 2022/2023

ARTE E IMMAGINE

CLASSE PRIMA

2

COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI: implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA: è la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale, maturando competenze personali, interpersonali e interculturali.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE: è la capacità di perseverare nell'apprendimento, sormontare gli ostacoli, organizzare il proprio apprendimento mediante la gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo.

COMPETENZA DIGITALE: è la capacità di sperimentare forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando anche le tecnologie.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE: è la capacità di una persona di tradurre le idee in azione.

NUCLEI FONDANTI	INDICATORI DI COMPETENZA
<i>Esprimersi e comunicare.</i>	<i>Utilizzare le conoscenze del linguaggio visuale per rappresentare iconicamente la realtà.</i>
<i>Osservare e leggere le immagini.</i>	<i>Conoscere, comprendere e interpretare le immagini in modo appropriato.</i>
<i>Comprendere ed apprezzare opere d'arte.</i>	<i>Osservare l'ambiente e scoprire le caratteristiche e i beni culturali in esso presenti.</i>

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

- Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
- In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.
- Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

3

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

L'alunno:

- utilizza le conoscenze e le abilità di base relative al linguaggio dei colori, delle forme e delle linee per produrre testi visivi narrativi e rappresentativi;
- osserva, esplora e descrive le immagini (opere d'arte, fotografie, messaggi visivi) e in modo guidato i principali aspetti formali dell'opera d'arte (i quadri);
- esplora i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

UDA N^1 "COLORI ED EMOZIONI"

TEMPI: SETTEMBRE – OTTOBRE – NOVEMBRE

4

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITÀ	COMPITI SIGNIFICATIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE	- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. - Rappresentare e comunicare la realtà percepita. - Giocare con il colore e con i materiali plastici e grafici.	- Produzioni grafiche in relazione ad esperienze personali. - Rappresentazione grafica di storie ascoltate o lette. - Il colore e le sue potenzialità espressive. - Tecniche diverse di uso del colore.	- Presentarsi attraverso oggetti, disegni, oggetti di scarto, uso e riuso. - Realizzare un prodotto grafico con l'uso del collage.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Individuare in un'immagine i principali elementi del linguaggio visivo.	- Osservazione diretta di elementi del reale. - Linee, colori, figure, sfondo.	Lettura di immagini di vario tipo.
COMPNDERE ED APPREZZARE OPERE D'ARTE	Osservare un'immagine o un'opera d'arte e saper raccontare ciò che si vede.	Approccio all'arte come strumento espressivo, creativo, comunicativo.	Racconto di ciò che è rappresentato in un'opera d'arte.

PIANO RiGenerazione Scuola



RIGENERIAMO I SAPERI



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Accompagnare le alunne e gli alunni lungo un percorso di scoperta e di crescita personale e collettiva, in modo che possano maturare un "pensiero sostenibile".	- Avvio alla conoscenza dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. - Il nuovo alfabeto ecologico.	Nuovi saperi da conquistare.

UDA N° 2 “IL MONDO ATTRAVERSO UN’IMMAGINE”

TEMPI: DICEMBRE – GENNAIO

5

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	COMPITI SIGNIFICATIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE	Esprimersi e comunicare attraverso il linguaggio grafico usando tecniche differenti per rappresentare esperienze vissute e storie.	- I cambiamenti stagionali nell’ambiente circostante. - Immagini fantastiche e realistiche. - Il colore in funzione denotativa e connotativa. - Differenti tecniche pittoriche.	- Laboratori espressivi legati ai diversi contesti di apprendimento. - Realizzazione di un biglietto creativo. - Disegno attraverso l’utilizzo di semplici software.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Osservare, distinguere e descrivere verbalmente forme, colori ed elementi figurativi presenti in immagini di diverso tipo.	Lo spazio intorno a noi: lo spazio-scuola; gli spazi esterni dell’edificio scolastico.	Osservazione e riproduzione dell’ambiente scolastico e altri ambienti vissuti secondo il proprio punto di vista.
COMPRENDERE ED APPREZZARE OPERE D’ARTE	Descrivere e comprendere gli elementi principali di alcune opere d’arte.	Osservazione e completamento con linee, forme e colori di un’opera d’arte attraverso l’osservazione della stessa.	Laboratori espressivi: le forme di arte.

PIANO RiGenerazione Scuola



RIGENERIAMO I COMPORTAMENTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	COMPITI SIGNIFICATIVI
	Acquisire nuove abitudini per la cura dell’ambiente.	La cura del pianeta Terra.	Nuove abitudini da acquisire. Una scuola sostenibile si preoccupa per l’energia e l’acqua che consuma, i rifiuti che produce, il cibo che serve, il traffico verso la scuola...

UDA N° 3 “CREANDO...”

TEMPI: FEBBRAIO – MARZO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	COMPITI SIGNIFICATIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE	Comunicare in modo creativo attraverso produzioni grafiche e plastiche.	- L'associazione colore ed emozione. - Tecniche di colorazione alla scoperta di sensazioni ed emozioni.	Valore comunicativo di forme e colori.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme in un'immagine.	- I confini dello spazio. - Linee, colori e forme presenti nel linguaggio delle immagini e nella realtà circostante. - Il ritratto e i paesaggi.	Materiali e oggetti di uso quotidiano utilizzati come elementi stimolo della fantasia.
COMPRENDERE ED APPREZZARE OPERE D'ARTE	Esprimere emozioni e pensieri osservando alcune opere d'arte.	- Osservazione guidata di semplici opere d'arte. - Trasformazione di oggetti di uso comune in “opere d'arte”.	Spazi virtuali per la conoscenza dell'arte.

PIANO RiGenerazione Scuola



RIGENERIAMO I SAPERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	COMPITI SIGNIFICATIVI
	Promuovere l'assunzione di comportamenti responsabili e sostenibili: il rispetto dell'ambiente, il rispetto delle persone e un rapporto corretto con il cibo e con il consumo.	- Esperienze con materiale di riciclo (plastica, carta, ...) per la costruzione di manufatti, anche per la decorazione degli spazi comuni. “Teste composte” con frutta, verdura e altri oggetti come quelle	- Il valore degli oggetti e delle risorse. - Il valore del cibo.

RIGENERIAMO I COMPORTAMENTI



di Arcimboldo.

- Immagini ritagliate dai giornali pubblicitari per realizzare collage.
- La raccolta differenziata a scuola e a casa.

L'ambiente ispira l'arte, l'arte dà forma all'ambiente che la circonda.

UDA N° 4 “ALLA RICERCA DEL SIGNIFICATO”

TEMPI: APRILE – MAGGIO – GIUGNO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	COMPITI SIGNIFICATIVI
ESPRIMERSI E COMUNICARE	• Sperimentare tecniche e strumenti diversi per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici.	• Utilizzo di varie tecniche e di strumenti di colorazione (strappo, tempera, cera, pennarelli, matite, ...). • Uso dei colori per rappresentare i cambiamenti stagionali.	• Realizzazione di prodotti grafici, plastici e pittorici con tecniche diverse.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	• Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	• La tecnica del frottage con elementi di uso quotidiano. • Adeguato uso del colore.	• Realizzazione di paesaggi espressivi con materiali diversi.
COMPRENDERE ED APPREZZARE OPERE D'ARTE	• Osservare un dipinto e descrivere verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori. • Osservare alcuni beni artistici presenti nel proprio territorio.	• I personaggi, figure e colori nei quadri d'autore. • Esperienze di conoscenza del patrimonio artistico del proprio territorio.	• Opere d'arte di semplice “lettura”. • Rielaborazione creativa di un'opera vista. • Visita guidata presso luoghi artistici del territorio.



RIGENERIAMO I SAPERI



RIGENERIAMO I COMPORTAMENTI



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Educare all'importanza del risparmio energetico e dell'acqua.

CONTENUTI

- Acqua bene prezioso per l'alimentazione.
- Acqua bene prezioso per l'orto.
- Acqua bene prezioso per la salute.
- Acqua bene prezioso da tutelare.
- Rappresentazione grafica di comportamenti corretti da adottare.

COMPITI SIGNIFICATIVI

- L'importanza di non sprecare risorse e di praticare comportamenti adeguati esplicitando le conoscenze acquisite con disegni.

METODOLOGIE

- Osservazione per la comprensione della realtà e la lettura dei messaggi visivi, attraverso la decodifica degli elementi iconografici.
- Lezione strutturata.
- Modalità interattive durante l'esposizione.
- Esercitazioni guidate.
- Lavori a gruppi, individuali, a classi aperte.
- Percorsi di apprendimento attorno a compiti di realtà.
- Peer education.

STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE

- LIM, computer, materiali fotografici, immagini, sussidi audiovisivi e multimediali, riviste.
- Semplici software didattici. Strumenti grafici, pittorici e plastici.
- Laboratori e spazi più idonei alle attività creativo-espressive e multimediali.
- Registro elettronico.
- G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom).

VERIFICA

- Produzioni grafico-pittoriche.
- Prove orali (interventi in discussioni, conversazioni spontanee e guidate; descrizione di paesaggi e/o opere d'arte visionate).
- Prove autentiche.
- Libere espressioni di creatività.
- Completamento di schede predisposte per la lettura di un'immagine.

VALUTAZIONE NARRATIVA

- Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.