ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA DELL'INFANZIA** **CAMPO DI ESPERIENZA** **" Immagini, suoni, colori "** **" Il sé e l'altro "**	**CONTENUTI E PERCORSI**
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie Fruisce di opere d'arte	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Percezione, osservazione, comunicazione Significante e significato Interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio)	Percepire ed osservare la realtà in tutti gli aspetti Esplorare con tutti i sensi Esprimersi in modo personale per comunicare e conoscere Esplorare in modo creativo le immagini e le opere d'arte Attraverso l'arte esprimere emozioni e pensieri per conoscere se stessi e gli altri Educare al senso del bello e al sentire estetico Conoscere se stessi e gli altri	Capacità percettive e grafico - espressive -discriminazione di colori, forme e suoni -attenzione a particolari rilevanti sia nell'ambiente che in una immagine -rappresentare forme e persone -rappresentare e scomporre la figura umana Osservazione della realtà, dell'ambiente e delle figure umane Rappresentazione grafica dei vari elementi osservati utilizzando tecniche diverse e materiali Superare gli <u>stereotipi</u> attraverso: -disegno di uno stesso oggetto o forma in tutti i modi possibili e con tecniche diverse -disegno del viso allo specchio da diversi punti di vista identificandone

	Esplorazione sensoriale (tatto, olfatto, udito, vista) Il senso del “bello”: educazione estetica e sensoriale	Educare a leggere il territorio, sia nell’ambiente di vita che nei luoghi specifici (museo, architettura ecc..) Utilizzare i linguaggi comunicativi (fotografia, cinema, televisione, digitale)	particolari e dettagli -leggere immagini diverse che rappresentino tanti volti, tante posture, diversi tipi di ambienti ecc.. -osservare e leggere riproduzioni di opere d’arte che rappresentino in modo diverso personaggi, ambienti, luoghi -evitare l’uso di fotocopie che impoveriscono la rappresentazione della realtà e quindi limitano lo sviluppo della creatività <u>Schema corporeo</u> Rappresentare la sagoma di se stessi su grandi fogli (lavoro a coppie e a piccoli gruppi), scomporla e poi ricomporla -la sagoma da fermo e in movimento: disegno e rappresentazione -il burattino, volto e corpo - espressione e movimento <u>Opere d’arte</u> -utilizzare anche opere d’arte astratta per far riflettere il bambino sulla espressione di sensazioni ed emozioni che non sempre si riferiscono alla riproduzione della realtà così come

		Utilizzare la lingua a livello espressivo, comunicativo, descrittivo, narrativo	viene percepita attraverso il nostro sguardo (utilizzare opere di Matisse, P. Klee, Osvaldo Licini, Picasso) Lettura dell'opera d'arte attraverso il <u>cosa, il come e il perché</u> -Nel cosa si descrive ciò che si vede -Nel come, il modo di rappresentarla, quindi i colori usati, il materiale come supporto, le forme, le linee, i personaggi e gli ambienti laddove ci sono e vengono rappresentati -nel perché si entra nel significato dell'opera e quindi si avvia il bambino ad interpretare ciò che l'artista voleva comunicarci Dalla lettura dell'opera alla produzione personale: -Avviare il bambino a produrre in modo personale e creativo utilizzando colori, forme, dimensioni e linee osservate nell'artista -utilizzare tecniche diverse, materiale povero e di riciclo (colori a dita, pastelli acquerellabili, tempere, paste e carte colorate e da collage) e materiale

			strutturato (das, plastilina ecc…) Il museo come laboratorio aperto: -avviare il bambino ad avere familiarità con il museo e con i luoghi dell'arte -visita al MUNDA dell'Aquila che raccoglie opere di arte antica e moderna -riflettere sul fatto che un luogo adibito a mattatoio comunale, oggi viene trasformato in museo -ammirare e conoscere luoghi analoghi in altre città italiane e nel mondo (Bologna, Berlino, Roma ecc..) Il cartone animato: visione di cartoni alternativi a quelli comunemente fruiti nei canali televisivi -visione di Kirikù e la strega come messaggio di pace e interculturalità La lingua come comunicazione Stimolare il bambino a comunicare agli altri ciò che ha prodotto con le sue mani e perché Avviarlo a condividere esperienze di lettura di opere d'arte anche in un solo aspetto e a confrontarle con la propria esperienza

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA PRIMARIA** **Obiettivi** **Classe prima**	**CONTENUTI E PERCORSI**
L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Significante e significato interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio) il senso del "bello": educazione estetica e sensoriale nuclei fondanti: aspetto sensoriale (sviluppo delle dimensioni	Esprimere e comunicare Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni Rappresentare e comunicare la realtà percepita Osservare e leggere le immagini Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	Sviluppo e potenziamento delle capacità percettive e grafico - espressive (in continuità con la scuola dell'infanzia) -discriminazione di colori, forme e suoni attenzione a particolari rilevanti sia nell'ambiente che in una immagine -cogliere aspetti e particolari significativi della realtà osservata -rappresentare forme e persone -rappresentare e scomporre la figura umana Superare gli stereotipi attraverso (in continuità con la scuola dell'infanzia): -disegno di uno stesso oggetto o forma in tutti i modi possibili e con tecniche diverse- concetto di punto di vista da sperimentare nello spazio interno ed

Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia	tattile, olfattiva, uditiva, visiva) aspetto linguistico-comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.) aspetto storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca) aspetto espressivo/comunicativo (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie) Aspetto patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).	Comprendere e apprezzare le opere d'arte Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture	esterno -disegno del viso allo specchio da diversi punti di vista identificandone particolari e dettagli -leggere immagini diverse che rappresentino tanti volti, tante posture, diversi tipi di ambienti ecc.. -osservare e leggere riproduzioni di opere d'arte che rappresentino in modo diverso personaggi, ambienti, luoghi -in funzione dell'immaginazione integratrice, dare al bambino una immagine, eliminarne una parte e stimolarlo a disegnare la parte mancante -evitare l'uso di fotocopie che impoveriscono la rappresentazione della realtà e quindi limitano lo sviluppo della creatività -utilizzare il lavoro di gruppo per rappresentare personaggi, ambienti e situazioni Schema corporeo Rappresentare la sagoma di se stessi su grandi fogli (lavoro a coppie e a piccoli gruppi), scomporla e poi ricomporla -la sagoma da fermo e in movimento:

			disegno e rappresentazione -il burattino, volto e corpo - espressione e movimento <u>Aspetto percettivo-visivo</u> -scoperta dei materiali per dipingere, rappresentare e rielaborare un testo visivo -manipolazione e sperimentazione libera di materiali diversi, colori, tecniche da provare sia individualmente che in gruppo -scoperta dei colori e delle mescolanze utilizzando inchiostro, acqua e tempere <u>Colore, impronta, materia</u> Utilizzare diversi materiali e scoprire le impronte che possono lasciare attraverso il colore; inventare successioni di forme e colori <u>I Prelibri di Munari</u> -costruire i libri tattili con materiale vario (carta pressata, cartone, carta da forno ecc..) colori, stoffe, lana -associare i materiali alle sensazioni (morbido-duro, liscio-ruvido, caldo-

			freddo,) -partendo dai materiali inventare storie e personaggi -costruire libri neri e bianchi sui quali inventare situazioni e storie (in continuità con la scuola dell'infanzia) <u>I colori e le sensazioni</u> -Associare ad un colore una sensazione e una emozione vissuta -cambiare il colore ai vari ambienti (disegnare una camera tutta gialla, rossa o blu) -dal <u>testo poetico</u> alla rappresentazione e rielaborazione grafica (interdisciplinare con italiano) -utilizzare colori e forme per esprimere lo scopo dell'autore del testo -inventare brevi poesie e rappresentarle sia con il linguaggio verbale che grafico-pittorico -utilizzare testi di poeti e scrittori per ragazzi (es: Leo Lionni "Piccolo blu e piccolo giallo") e rielaborarli a livello grafico; ricostruzioni di storie attraverso immagini e didascalie

			Lettura dell'opera d'arte Osservazione e lettura di opere d'arte sia rappresentativa e descrittiva che astratta -lettura del cosa, come e perché Lettura delle opere d'arte attraverso il cosa, il come e il perché -Nel cosa si descrive ciò che si vede, per cui il bambino legge e comunica ciò che vede e osserva -Nel come, il modo di rappresentarla, quindi i colori usati, il materiale come supporto, le forme, le linee, i personaggi e gli ambienti -nel perché si entra nel significato dell'opera e quindi si avvia il bambino ad interpretare ciò che l'artista voleva comunicare (significante e significato - denotazione e connotazione) -si comincia a delineare lo spazio occupato da un personaggio o da un particolare, la centralità o meno della figura umana, il colore come funzione espressiva -colori caldi e colori freddi (composizione e denominazione)

			-Sperimentare i colori caldi e freddi con tempera e acquerello <u>Opere d'arte - territorio e museo</u> (interdisciplinare con storia) -visita in luoghi e spazi museali del proprio territorio -il museo come laboratorio e spazio mentale di conoscenza -il Munda dell'Aquila per scoprire e conoscere l'arte antica e moderna -dalle chiese al museo- riflessione su alcune opere che sono state salvate dopo il sisma -osservazione delle opere e rielaborazione a livello grafico in attività di gruppo e a livello individuale

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA PRIMARIA** **Obiettivi Classe Seconda**	**CONTENUTI E PERCORSI**
È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) Rielabora in modo	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Significante e significato Interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio) il senso del "bello": educazione estetica e sensoriale nuclei fondanti: aspetto sensoriale (sviluppo delle dimensioni tattile, olfattiva, uditiva, visiva) aspetto linguistico-	<u>Esprimere e comunicare</u> Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali <u>Osservare e leggere le immagini</u> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi	<u>Percezione e osservazione</u> Cogliere aspetti e particolari significativi della realtà osservata -rappresentare forme e persone -disegnare una figura umana in tutti i particolari evidenziando le espressioni del viso e le varie posture -disegnare una figura in movimento -costruire semplici marionette per osservare e rappresentare i movimenti del corpo -rappresentare e scomporre la figura umana -autoritratto allo specchio - i particolari del viso e le espressioni <u>Opera d'arte</u> -Dall'autoritratto del proprio viso alla osservazione di ritratti d'artista (P. Klee, Picasso, Van Gogh…) -individuare le emozioni e le sensazioni <u>Stereotipo</u> -Disegnare in tanti modi diversi un

creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.) aspetto storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca) aspetto espressivo/comunicativo (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie) Aspetto patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).	significati Comprendere e apprezzare le opere d'arte Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.	albero secondo il metodo di Munari -Far crescere l'albero con diverse ramificazioni; colorarlo con diverse tecniche -osservare opere di artisti che hanno disegnato alberi diversi (Mondrian, Monet …) -Evitare l'uso di immagini stereotipate come fotocopie o riproduzioni povere Comunicazione e condivisione -Comunicare nel gruppo (circle time) il percorso fatto nella costruzione del libro tattile -Raccogliere in vocabolari murali le parole utilizzate e i materiali per esprimere le sensazioni -dalle parole utilizzate (carta liscia, panno morbido…) inventare poesie e parole in rima Fumetto Raccogliere fumetti e analizzarli nel loro linguaggio: -evidenziare le sequenze, le vignette, i personaggi, gli ambienti -onomatopee e balloon -inventare uno story board di 3 o 4

			vignette -uso del colore anche in funzione dell'emozione da rendere <u>Arte e territorio</u> Il museo come luogo dell'arte. Artisti e opere nel museo -Visita ad un museo -analisi di alcune opere Le opere d'arte nelle chiese -Visita ad alcune chiese -documentare la visita con foto e riprese

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA PRIMARIA** **Obiettivi** **Classe Terza**	**CONTENUTI E PERCORSI**
Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Significante e significato Interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio) il senso del "bello": educazione estetica e sensoriale nuclei fondanti: aspetto sensoriale (sviluppo delle dimensioni tattile, olfattiva, uditiva, visiva) aspetto linguistico-comunicativo (il	Esprimere e comunicare Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte Osservare e leggere le immagini Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse	Percezione e osservazione Cogliere aspetti e particolari significativi della realtà osservata -rappresentare paesaggi e ambienti esterni -disegnare un paesaggio in tutti i particolari evidenziando quelli più significativi -disegnare una porzione di realtà osservata da diversi punti di vista (da destra, da sinistra, dall'alto, dal basso, di fronte ecc..) -riflettere su come cambia la realtà secondo il punto di vista Disegno e foto -Disegnare una porzione di ambiente e fotografarlo -riflettere sulla differenza tra disegno e foto -uso del mezzo tecnico e degli elementi del mezzo fotografico (inquadrature, campi e piani, punto di vista, centralità della figura umana, presenza di dettagli

audiovisivi e multimediali).	messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.) aspetto storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca) aspetto espressivo/comunicativo (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie) Aspetto patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).	tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Comprendere e apprezzare le opere d'arte Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture	significativi ecc..) -disegnare un ambiente o un oggetto e fotografarlo -il disegno come rappresentazione della realtà realizzato direttamente dall'uomo -la foto come rappresentazione della realtà attraverso un mezzo tecnico (lavoro individuale e a piccoli gruppi) Lettura di foto Dalla produzione di foto alla lettura di foto tratte da riviste, da siti e foto di famiglia -Leggere le foto secondo: il cosa (ciò che si vede e appare nella foto) il come (quali inquadrature, quale punto di vista, quale colore, quale composizione) il perché (comprendere il perché l'autore ha utilizzato gli elementi della fotografia per comunicare un suo pensiero) Opere d'arte e territorio Visita al museo per osservare alcune opere di artisti locali in alcuni aspetti

			(colore, luce ed espressione del viso dei personaggi rappresentati) -Saturnino Gatti e Andrea Delitio nel MUNDA -le madonne del latte con il bambino -ritrovare le chiese che ospitano le opere degli artisti locali -visita al convento di S. Amico all'Aquila - opera di Andrea Delitio -visita alla chiesa di S. Nicola di Tornimparte- abside affrescata da Saturnino Gatti <u>Leggere e riprodurre le opere</u> Dalla lettura alla riproduzione e interpretazione delle opere -ricercare sui siti le immagini delle opere -osservarle e riprodurle negli aspetti più significativi (La madonna e il bambino- il Padre eterno di Saturnino Gatti) -osservare la postura dei personaggi, le espressioni del viso, l'abbigliamento, i colori e la luce -dal testo visivo alla rappresentazione attraverso il corpo, utilizzando la postura, la posizione delle mani e il viso

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA PRIMARIA** **Obiettivi** **Classe Quarta**	**CONTENUTI E PERCORSI**
L'alunno è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Utilizza varie tipologie di testi visivi Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Significante e significato Interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio) Il senso del "bello": educazione estetica e sensoriale nuclei fondanti: aspetto sensoriale (sviluppo delle dimensioni	<u>Esprimere e comunicare</u> Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte <u>Osservare e leggere le immagini</u> Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del	<u>Percezione e osservazione</u> Cogliere aspetti e particolari significativi della realtà osservata -rappresentare ambienti interni, oggetti e particolari rilevanti -disegnare una stanza, un luogo chiuso in tutti i particolari -disegnare una porzione di realtà osservata da diversi punti di vista (da destra, da sinistra, dall'alto, dal basso, di fronte ecc..) -riflettere su come cambia la realtà, l'ambiente interno rappresentato secondo il punto di vista scelto <u>Osservazione e lettura di opere d'arte su ambienti interni e particolari</u> -Osservare opere di: Van Gogh (la stanza), Matisse, Magritte -Soffermarsi sulla differenza tra opere

strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	tattile, olfattiva, uditiva, visiva) aspetto linguistico-comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.) aspetto storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca) aspetto espressivo/comunicativo (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie) Aspetto patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).	linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Comprendere e apprezzare le opere d'arte Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. Familiarizzare con alcune forme di arte e di	descrittive che descrivono la realtà così come è e opere che interpretano la realtà -differenza tra rappresentazione e interpretazione -disegno individuale e di gruppo di spazi familiari e ambienti (la cameretta, il soggiorno) -rappresentarla utilizzando tecniche e materiali diversi proprio per evidenziare le emozioni e il vissuto riferito a quel determinato ambiente Disegno e foto -Disegnare una porzione di ambiente e fotografarlo -riflettere sulla differenza tra disegno e foto -uso del mezzo tecnico e degli elementi del mezzo fotografico (inquadrature, campi e piani, punto di vista, centralità di un oggetto o arredo) -fotografare la propria camera da letto per evidenziare una emozione -sintetizzare a livello verbale e in forma scritta gli elementi della fotografia utilizzati (inquadrature, punto di vista, colore, ecc…)

		produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture	<u>Funzione dei vari testi visivi</u> -riflettere sulla funzione prevalente di una produzione visiva (disegno o foto) -funzione estetica e poetica -funzione descrittiva Lavoro individuale e a piccoli gruppi - un gruppo scatta e produce la foto, l'altro cerca di leggerla ed interpretare il messaggio Riflessione su messaggio - codice - emittente e ricevente (interdisciplinare con italiano) <u>Visione di film e filmati</u> -scegliere film e audiovisivi vicini alle esperienze del ragazzino che lo facciano riflettere su problematiche attuali (solidarietà, intercultura, inclusione) -Dalla foto alla lettura del film -dividere in sequenze il film -ciascuna sequenza in fotogrammi -in ciascun fotogramma individuare campi, piani, punto di vista -riflettere sui movimenti di macchina -riflettere sul tipo di musica, sui dialoghi Ogni fotogramma ha una funzione diversa (emotiva, espressiva, descrittiva

			ecc…) - richiamo alle funzioni del testo di Jacobson per italiano <u>Museo e arte</u> Le stanze dell'identità -Visione di opere dei vari musei del mondo che riproducono ed interpretano stanze e ambienti -Marx Ernst (La chambre à coucher 1920) -Renè Magritte (La gigantessa 1929) -visita dei vari siti museali

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA PRIMARIA** **Obiettivi** **Classe Quinta**	**CONTENUTI E PERCORSI**
L'alunno individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. Osserva, esplora descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie,	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Significante e significato Interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio) Il senso del "bello": educazione estetica e sensoriale nuclei fondanti: aspetto sensoriale (sviluppo delle dimensioni tattile, olfattiva, uditiva, visiva)	<u>Esprimere e comunicare</u> Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte <u>Osservare e leggere le immagini</u> Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo	<u>Percezione e osservazione</u> cogliere aspetti e particolari significativi della realtà osservata <u>Dalla fotografia al video</u> -uscire all'esterno per scegliere ambienti e luoghi per realizzare un video -scelta del tema da trattare anche tratto dal proprio vissuto -scrivere una breve storia, una sceneggiatura da realizzare con i compagni -scrivere i dialoghi -scegliere le musiche -lavorare a piccoli gruppi per la sceneggiatura -leggere prodotti multimediali che trattino l'argomento scelto -sperimentare le varie riprese sia individualmente che in gruppi -visionare il prodotto ottenuto per

manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	<u>aspetto linguistico-comunicativo</u> (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.) <u>aspetto storico-culturale</u> (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca) <u>aspetto espressivo/comunicativo</u> (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie) Aspetto <u>patrimoniale</u> (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).	Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. <u>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</u> Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture	correggerlo, integrarlo ed arricchirlo -confrontare e condividere i propri video con i compagni di classi parallele e verticali <u>Video per documentare</u> -utilizzare riprese video per documentare un' attività di laboratorio, un' attività sportiva realizzata a scuola, un' attività curricolare ,una gita, un gioco - utilizzare riprese video per documentare le diverse attività svolte dai bambini nella scuola dell'infanzia (giochi, attività di routine, laboratori di arte ecc…) -vedere insieme i video realizzati e commentare sia l'attività stessa che la qualità delle immagini prodotte <u>Lettura del film</u> -utilizzare la metodologia di lettura del cosa, come e perché sperimentata nella lettura e produzione di foto -visione di film di formazione per individuare l'idea dell'autore

		. .	<u>L'arte contemporanea</u> <u>Forme e sculture</u> -materiali e oggetti utilizzati -testo e contesto: come cambia il significato di un oggetto inserito in un nuovo contesto -associare i nostri sensi alla sensazione che un materiale può stimolare -scultura contemporanea e istallazioni realizzate con materiali diversi -sculture realizzate con materiale povero (oggetti trasparenti, oggetti di plastica, oggetti colorati, di vetro, contenitori di varie forme) -visione di opere di artisti contemporanei (Tony Cragg, Christo, Calder Produzione di opere con materiale vario partendo da un'idea sensoriale da rappresentare (morbidezza, leggerezza, pesantezza ecc..) -Le istallazioni d'arte nei vari musei -raccolta di immagini sulla rete e sui cataloghi di arte <u>Produzione di opere</u> -utilizzare materiale vario di recupero -identificare e scegliere una sensazione

			o emozione da rendere associata ai vari livelli percettivi e sensoriali (vista, udito, tatto, olfatto) -scegliere il tipo di materiale e di colore per costruire la propria scultura o il proprio oggetto -lavoro a piccoli gruppi - scelta dei materiali -ogni gruppo produce e un altro gruppo legge ed interpreta le sensazioni e le emozioni rappresentate <u>Lettura di opere provenienti da culture diverse</u> -arte africana -influenza dell'arte africana su artisti occidentali -arte cinese e giapponese Produzione personale e di gruppo di immagini tratte da "culture altre": -ritratti di personaggi -ambienti e paesaggi -Soffermarsi e riflettere sui materiali utilizzati (colori naturali, supporti di legno, terracotta ecc.) -utilizzare materiali poveri e naturali per rielaborare opere e produzioni diverse

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO** **Obiettivi** **Classe Prima**	**CONTENUTI E PERCORSI**
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. Riconosce gli elementi principali del	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Significante e significato interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio) il senso del "bello": educazione estetica e sensoriale nuclei fondanti:	<u>Esprimere e comunicare</u> 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	<u>Osservazione e produzione</u> -Osservare opere d'arte per individuare gli elementi del linguaggio visivo: punto, linea, superficie, colore, luce -Struttura e composizione: presenza e collocazione della figura umana, ritmo, simmetria -utilizzare immagini di opere d'arte sia descrittiva che astratta -confrontare come nei due casi ci siano comunque gli elementi del linguaggio visivo e la struttura e composizione dell'immagine -differenza tra arte descrittiva e narrativa ed arte astratta -individuare lo scopo dell'artista anche in riferimento al periodo storico <u>Individuare un tema e riscoprirlo nelle</u>

patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione	aspetto sensoriale (sviluppo delle dimensioni tattile, olfattiva, uditiva, visiva) aspetto linguistico-comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.) aspetto storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca) aspetto espressivo/comunicativo (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie) Aspetto patrimoniale (il museo, i beni culturali e	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. Comprendere e apprezzare le opere d'arte Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.	opere d'arte -Tema del "gatto" nelle opere di Picasso, Giacometti, nei bronzi Etruschi, nelle foto di animali domestici -tema del colore, "il blu", per scoprire che nel colore sono racchiuse storia, linea del tempo, chimica, alchimia –i colori dei giardini pensili di Babilonia, il cavaliere azzurro di Kandinsky, il blu sintetico di Yves Klein, le polveri di blu di Prussia di Anish Kapoor -produrre opere personali e di gruppo nelle quali sia preponderante un colore rispetto alla sensazione e all'emozione da rendere -narrare un proprio vissuto e rappresentarlo attraverso un solo colore (interdisciplinare con italiano e con la produzione di testi) Dall'osservazione alla lettura di immagini -leggere una immagine secondo la metodologia del cosa, come e perché -cosa si vede: descrizione oggettiva -come viene rappresentato "quel cosa": punto, linea, colore, forma, composizione e pesi strutturali

	ambientali presenti nel territorio).		-perché e funzione del testo visivo: attraverso la lettura del cosa e del come, cercare di risalire allo scopo dell'artista (funzione estetica, etica, poetica ecc…) <u>Risalire dalle opere alle fasi dell'arte</u> -Lo scarabocchio infantile -lo scarabocchio narrativo di Twombly e Novelli -Fase simbolica prefigurativa di Mirò -Fase della figurazione di P. Klee -Fase della elaborazione della figura umana di Dubuffet -Fase cubista della rappresentazione spaziale di Picasso <u>L'arte e il territorio</u> -visite guidate nella città dell'Aquila per individuare le caratteristiche architettoniche ed artistiche del centro storico dopo il sisma (interdisciplinare con storia e geografia) -osservare le piazze dei "quarti" della città nella loro strutturazione (piazza, chiesa, fontana) -individuazione dei palazzi storici e delle chiese (epoca, artisti e caratteristiche) -dai palazzi e dalle chiese al MUNDA,

			come museo che ospita alcune opere salvate dopo il sisma (Le Madonne del latte, la Madonna di Pietranico ecc..) -ricercare notizie e immagini sulla rete in riferimento al recupero e al restauro delle opere d'arte -documentare la visita attraverso la creazione del percorso in un ipermedia -a gruppi si raccolgono informazioni, immagini, testi, foto, musica per costruire un ipermedia <u>Lettura del cartone animato</u> -Fare una ricognizione dei cartoni animati maggiormente seguiti dai ragazzi -sceglierne uno in particolare e analizzarlo nella struttura (sequenze, fotogrammi, inquadrature, colori, musica e qualità del disegno e dell'immagine) -riflettere in particolare sulla qualità dell'immagine in relazione al segno utilizzato, alle linee, ai colori, alle varie espressioni del viso dei personaggi -dall'analisi della struttura alla funzione

			del cartone: scopo dell'autore, tipo di messaggio, valori che vuole comunicare -confronto tra un cartone animato commerciale e un cartone animato di qualità - soffermarsi sulla qualità delle immagini e sul numero dei fotogrammi -i cartoni animati giapponesi, americani e francesi (analisi e confronto) -i valori etici di un cartone animato -i disvalori di un cartone animato -cartone animato e pubblicità di prodotti

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO** **Obiettivi** **Classe Seconda**	**CONTENUTI E PERCORSI**
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	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Significante e significato Interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio) il senso del "bello": educazione estetica e sensoriale	<u>Esprimere e comunicare</u> Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. <u>Osservare e leggere le immagini</u> Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi	<u>Osservazione e produzione</u> -Osservare opere d'arte per individuare gli elementi del linguaggio visivo: punto, linea, superficie, colore, luce -utilizzare la rete per la ricerca delle diverse opere e dei musei dove vengono custodite -struttura e composizione: presenza e collocazione della figura umana, ritmo, simmetria -utilizzare immagini di opere d'arte sia descrittiva che astratta -confrontare come nei due casi ci siano comunque gli elementi del linguaggio visivo e la struttura e composizione dell'immagine -analizzare alcuni musei come

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	nuclei fondanti: aspetto sensoriale (sviluppo delle dimensioni tattile, olfattiva, uditiva, visiva) aspetto linguistico-comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.) aspetto storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca) aspetto espressivo/comunicativo (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie) Aspetto patrimoniale (il	del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore Comprendere e apprezzare le opere d'arte 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	espressione artistica (museo di Brema, il Maxi di Roma ecc..) -L'arte che ispira l'architettura di luoghi, palazzi e musei Arte e territorio - l'auditorium di Renzo Piano nel parco del castello dell'Aquila: scopo e funzione e modello architettonico -rintracciare altre opere di Renzo Piano e analizzarle dal punto di vista estetico e in base alla funzione - osservazione e analisi di altre architetture cittadine (i " Quarti" della città, palazzi, chiese e fontane) -riscoprire la storia del nostro territorio attraverso la visita della città, dei castelli del circondario (interdisciplinare con storia e geografia) Lettura di testi per incontrare l'arte contemporanea, i grandi pittori del Rinascimento, le sculture dell'antichità ed individuare l'idea di forma, i materiali utili per descrivere una determinata opera -Testi di Munari, L. Lionni, I. Veronesi, P. Guarnieri

	museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).		-testi per leggere l'arte di Giannino Stoppani <u>La storia in forma di immagine: l'albo illustrato</u> -albo illustrato come racconto per immagini, parole, testo e illustrazione -osservazione di albi illustrati di Alighiero Boetti, Luigi Veronesi, Iela Mari -analisi del testo "Piccolo blu e piccolo giallo" sulla teoria del colore, sull'amicizia, sulla diversità -riflettere che l'arte apre grandi temi di riflessione <u>Progettazione partecipata</u> -avviare i ragazzi al senso della partecipazione condivisa in una idea di città e di territorio -riprogettare la città o il paese dopo il sisma -a piccoli gruppi riflettere sugli spazi e progettarne dei nuovi (parco giochi, laboratorio, spazi sportivi, spazi di incontro) -disegnare uno spazio in funzione di un bisogno (incontrarsi, giocare, fare sport, condividere, studiare ecc…)

			-analisi di progetti di riqualificazione di uno spazio e di un territorio: il Parco Urbano di Piazza d'Armi - spazi verdi - teatro multifunzione con laboratori - arredi esterni ecc… - Il parco di Collemaggio: arredi esterni, spazi multifunzionali per laboratori, teatro, ristorazione ecc.. <u>Analisi del messaggio pubblicitario</u> -Raccolta delle pubblicità più seguite dai ragazzi e analisi del messaggio per avviarli ad una visione più critica -analisi del tempo dedicato ad una pubblicità-analisi dei personaggi e dei valori che veicolano -immagini e parole (inquadrature, movimenti di macchina, colori, luce, musica e slogan utilizzati) -raccogliere informazioni sulla logica del marketing e sulla logica del mercato -pubblicità e prodotti -pubblicità e vendite -creare una pubblicità cercando di ridicolizzare i prodotti più reclamizzati -creare una pubblicità "al contrario" per riflettere sui danni della pubblicità

ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI COMPETENZE	**NUCLEI FONDANTI**	**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO** **Obiettivi** **Classe Terza**	**CONTENUTI E PERCORSI**
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	L'immagine come testo Denotazione e connotazione Significante e significato Interazione comunicativa (messaggio, segno, linguaggio) il senso del "bello": educazione estetica e sensoriale nuclei fondanti: aspetto sensoriale (sviluppo delle dimensioni	<u>Esprimersi e comunicare</u> 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. <u>Osservare e leggere le immagini</u> Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale	<u>Osservazione e produzione</u> -storia di <u>nature morte</u> nel settecento -rappresentazione di oggetti inanimati e statici nell'antico Egitto, nell'arte etrusca e nella cultura greca e romana - le nature morte di Giorgio Morandi e di Daniel Spoerri Produzione su Morandi -analizzare il criterio spaziale della composizione, il colore e la luce - disporre nello spazio oggetti e cambiare di volta in volta il punto di vista -utilizzare anche la fotografia per documentare i vari passaggi, riflettendo sulla luce e l'esposizione Produzione su Spoerri -osservare le tavole di Spoerri per individuare come l'artista dispone gli

	tattile, olfattiva, uditiva, visiva) aspetto linguistico-comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.) aspetto storico-culturale (l'arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca) aspetto espressivo/comunicativo (produzione e sperimentazione di tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie) Aspetto patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).	per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). Comprendere e apprezzare le opere d'arte Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.	oggetti sulle tavole imbandite per il pranzo -dalle tavole imbandite alla riflessione sul tipo di cibo utilizzato in funzione della personalità del commensale -inventare tavole con cibi, oggetti e tipo di consumatore -inventare tavole e composizione in funzione di un consumatore vegetariano o meno, di un consumatore accanito di dolci ecc. - scegliere oggetti, materiali, colori in funzione della sensazione da rappresentare Il museo -Conoscenza dei musei cittadini: il MUNDA dell'Aquila -osservazione delle opere di arte antica e moderna - Le madonne del latte (Andrea Delitio e Saturnino Gatti) - Leggere e scoprire la dimensione umana e spirituale delle Madonne -Andrea Delitio nel convento di S. Amico all'Aquila -analisi della Madonna con il bambino nei vari elementi compositivi

			(simmetria, peso strutturale dei colori, ritmo di forme e linee, composizione, espressioni del viso e postura del corpo) - opere di Mattia Presti nel museo dell'Aquila (luce, colore in funzione narrativa e descrittiva) Dal museo cittadino alla conoscenza di altri musei: -Scuderie del Quirinale a Roma -Galleria di Arte Moderna a Roma -Galleria di arte Moderna a Bologna -Museo di Arte Moderna e contemporanea di Rovereto -Riflessione sulla possibilità che il Museo diventi un laboratorio come spazio fisico e mentale per elaborare, fare e riflettere -Raccolta di informazioni su esperienze di laboratori museali sia a livello nazionale (Roma, Bologna, Rovereto) che nel mondo <u>Arte e territorio</u> -L'Aquila come città territorio: denominazione e territorialità -analisi della struttura architettonica della città (quarti, piazze, chiese, fontane cinta muraria)

			-dai “Quarti” in cui è divisa la città ai territori circostanti (i castelli che hanno determinato la fondazione della città) -foto e documentazione della visita nei vari luoghi -raccolta di notizie da testi di storici e studiosi locali: Colapietra e Clementi -riproduzione a livello grafico di mappe antiche della città -riproduzione di antichi palazzi della città e anche dei paesi (stemmi, portali, facciate, fontane ecc.) -dalle caratteristiche rappresentate a livello grafico riflettere sulle varie epoche storiche (medioevo, settecento, ottocento, novecento) -osservazione di riproduzione di architetture per individuare le caratteristiche strutturali, decorative e artistiche <u>Progettazione partecipata</u> -riprogettare la città o il paese dopo il sisma -a piccoli gruppi riflettere sugli spazi e progettarne dei nuovi (parco giochi, laboratorio, spazi sportivi, spazi di incontro)

			-disegnare uno spazio in funzione di un bisogno (incontrarsi, giocare, fare sport, condividere, studiare ecc…) <u>Lettura ed analisi del film</u> -scegliere film di formazione ed analizzarli dal punto di vista estetico, strutturale ed in funzione del messaggio che veicola -dividere la storia in sequenze e in fotogrammi -scegliere i fotogrammi più significativi ed analizzare le inquadrature (campi e piani), i movimenti di macchina, la luce, i colori, la musica -riflettere su inquadrature particolari che fermano l'attenzione sui personaggi e sulla storia rappresentata -riflettere sui personaggi e sulle espressioni del viso, sulla postura e sui movimenti -stimolare la visione di film in bianco e nero dove la qualità e la funzione della luce e del bianco-nero è funzionale alla interpretazione delle varie scene e del significato.

Metodologia della disciplina

- Per quanto riguarda l'arte, si fa riferimento alla metodologia fenomenologica che predilige l'approccio plurisensoriale, la riflessione e l'interpretazione

-l'approccio laboratoriale sottolinea il "fare e il pensare", la lettura critica e consapevole e la rielaborazione creativa

Riferimenti teorici:

J. Dewey *"Arte come esperienza"*

R. Arnheim *" Arte e percezione visiva"*

M. Dallari *"Educare all'arte"*

B. Munari *"I laboratori tattili"*

B. Munari *"Il laboratorio per bambini a Brera"*

Per quanto riguarda la lettura della foto e del film si fa riferimento alla metodologia strutturale del "cosa, come e perché"

Riferimenti teorici :

Walter Moro *"Didattica della comunicazione visiva"*

Sitografia:

www.galleriadartemoderna.bo.it

www.castellodirivoli.org

www.guggenheim-bilbao.es

www.guggenheim.org

-www.macro.roma.museum

www.mart.trento.it