

CLASSE PRIMA

COMPETENZE TRASVERSALI

- Comprendere e comunicare
- Saper trarre e organizzare informazioni utili da un contesto
- Saper contestualizzare nel tempo e nello spazio
- Saper individuare relazioni
- Saper utilizzare strumenti e linguaggi specifici
- Sviluppare senso logico e critico esprimendo opinioni personali
- Scoprire il valore delle istituzioni culturali nella cura e nella promozione del proprio territorio.
- Esprimersi sviluppando creatività e senso estetico.
- Acquisire un metodo di progettazione degli elaborati.
- Utilizzare il disegno come metodo di osservazione e restituzione di conoscenza.
- Leggere immagini della tradizione culturale europea e coglierne il messaggio.
- Acquisire un metodo di ricerca di informazioni ed immagini nel web e nei social.
- Sviluppare competenze digitali (grafica vettoriale e raster, modellazione 3D e coding)

COMPETENZE DISCIPLINARI	CONTENUTI E CONOSCENZE	ABILITÀ	TEMPI
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e riconoscere con consapevolezza le forme e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi caratterizzanti e utilizzando le regole primarie della percezione visiva. • Riconoscere gli elementi principali del patrimonio artistico e ambientale del proprio territorio. • Riconoscere gli elementi di base della lettura di un'opera d'arte e del linguaggio dei mass-media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio visivo, il punto, lo stereotipo, la linea e le sue caratteristiche espressive. • La superficie e la texture. • La composizione spaziale. • La composizione, il ritmo, il dinamismo , la simmetria. • La teoria dei colori (luce e pigmento). • Osservazione della natura/ foglie/ fiori/ alberi/ oggetti/animali/ paesaggi. • L'arte nei secoli: dalla Preistoria al Medioevo. • Commentare un'opera d'arte sulla base della propria sensibilità e individuare i principali codici visivi e il significato storico-culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad osservare e riconoscere alcuni tipi di comunicazione visiva. • Distinguere le varie parti del linguaggio visivo / comunicativo. • Saper utilizzare la terminologia appropriata. • Saper utilizzare gli elementi del linguaggio visivo. • Saper commentare un'opera d'arte sulla base della conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica antica, mettendola in relazione al contesto storico culturale. • Riconoscere in un'opera d'arte i diversi elementi visivi. 	1°/2° Quadrimestre

<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere sensazioni e pensieri mediante l'uso di vari materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo dell'espressione personale e superamento degli stereotipi. • Sviluppo delle competenze digitali in chiave creativa e artistica 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper inventare e realizzare semplici messaggi visivi. • Produrre operando con ordine progettuale. 	1/2° Quadrimestre
---	--	---	----------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare tecniche diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento e/o acquisizione di alcune tecniche grafico-espressive: pastello ad olio/cera, pennarelli, matite colorate, tempera, frottage, collage, graffito, disegno digitale (grafica vettoriale e raster), ecc... 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere riconoscere ed utilizzare svariate tecniche artistiche (analogiche /digitali) e vari strumenti per realizzare prodotti visivi, seguendo una precisa finalità operativa. 	1°/2° Quadrimestre
---	--	--	-----------------------

In alcune classi e sezioni i tempi e lo svolgimento dei contenuti possono risultare diversi, per le caratteristiche del corso o per necessità didattiche

OBIETTIVI ESSENZIALI di Arte e Immagine

- Riconoscere i colori, le diverse tonalità e le forme geometriche elementari.
- Riconoscere gli elementi fondamentali di un'immagine e la loro disposizione nello spazio.
- Curare gli strumenti di lavoro (analogici e digitali) e avere consapevolezza del loro uso.
- Usare il colore (luce e pigmento) secondo delle semplici regole di base.
- Riprodurre semplici messaggi visivi con strumenti analogici e digitali.
- Elaborazione e riproduzione elementare di forma e spazio.
- Conoscere il lessico specifico fondamentale relativo agli argomenti trattati.
- Leggere e ripetere semplici informazioni.

CLASSE SECONDA

COMPETENZE TRASVERSALI

Comprendere e comunicare

Saper trarre e organizzare informazioni utili da un contesto

Saper contestualizzare nel tempo e nello spazio

Saper individuare relazioni.

Saper utilizzare strumenti e linguaggi specifici.

Sviluppare senso logico e critico esprimendo opinioni personali.

Scoprire il valore delle istituzioni culturali nella cura e nella promozione del proprio territorio.

Esprimersi sviluppando creatività e senso estetico.

Acquisire un metodo di progettazione degli elaborati.

Utilizzare il disegno come metodo di osservazione e restituzione di conoscenza.

Leggere immagini della tradizione culturale europea e coglierne il messaggio.

Acquisire un metodo di ricerca di informazioni ed immagini nel web e nei social.

Sviluppare competenze digitali (grafica vettoriale e raster, modellazione 3D e coding).

COMPETENZE DISCIPLINARI	CONTENUTI E CONOSCENZE	ABILITA'	TEMPI
<ul style="list-style-type: none">• Guardare, osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento spaziale.	<ul style="list-style-type: none">• Messaggio visivo e percezione• Lo spazio grafico-espressivo come composizione• La figura umana• il ritratto / la caricatura• la natura morta in 3D• temi per l'uso della prospettiva• lo spazio• la luce /l'ombra• il dinamismo	<ul style="list-style-type: none">• Osservare e leggere.• Distinguere le varie parti del linguaggio visivo• Individuare gli elementi del contesto reale e circostante e raffigurare in modo verosimile.	1°/2° Quadrimestre
<ul style="list-style-type: none">• Realizzare elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le regole del linguaggio visivo.	<ul style="list-style-type: none">• Rielaborazione personale delle strutture visive.• Temi di fantasia e rielaborazioni tramite il Remix .	<ul style="list-style-type: none">• Esprimersi in modo personalizzato.• Riconoscere e comprendere gli elementi del linguaggio non verbale.	2° Quadrimestre

<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. • Conoscere ed utilizzare tecniche diverse. • Esprimere sensazioni e pensieri, mediante l'uso di vari materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • il contrasto cromatico. • utilizzo della tecnica del pennarello, tempere, matite colorate, pastelli ad olio/cera, collage (anche polimaterico), graffito, mosaico. • utilizzo delle tecniche digitali (modellazione 3D e grafica digitale), tecniche di arte generative con il coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e sperimentare tecniche e materiali. • Usare diversi tipi di strumenti e supporti in modo originale e creativo. 	1°/2° Quadrimestre
--	--	---	-----------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e confrontare in modo critico gli elementi di lettura di un'opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica medioevale, rinascimentale e barocca (Romanico – Gotico Rinascimento – Barocco – cenni sul Rococò). 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nelle varie opere d'arte i diversi elementi visivi. • Saper apprezzare, commentare criticamente un'opera d'arte sulla base della conoscenza delle linee fondamentali della storia dell'arte. 	1°/2° Quadrimestre
---	--	---	-----------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi principali del patrimonio artistico, culturale e ambientale del proprio territorio, con sensibilità ai problemi della sua tutela e conservazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Studio delle linee fondamentali della produzione artistico storico/ culturale locale con eventuali visite guidate sul territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper apprezzare e conoscere le tipologie del patrimonio artistico, storico, ambientale del proprio territorio. • Maturare una sensibilità verso i problemi della tutela e conservazione dei beni culturali. 	1°/2° Quadrimestre
--	---	---	-----------------------

In alcune classi e sezioni i tempi e lo svolgimento dei contenuti possono risultare diversi, per le caratteristiche del corso o per necessità didattiche

OBIETTIVI ESSENZIALI di Arte e Immagine

- Riconoscere i colori, le diverse tonalità e le forme geometriche elementari.
- Riconoscere gli elementi fondamentali di un'immagine e la loro disposizione nello spazio.
- Curare gli strumenti di lavoro (analogici e digitali) e avere consapevolezza del loro uso.
- Usare il colore (luce e pigmento) secondo delle semplici regole di base.
- Riprodurre semplici messaggi visivi con strumenti analogici e digitali.
- Elaborazione e riproduzione elementare di forma e spazio.
- Conoscere il lessico specifico fondamentale relativo agli argomenti trattati.
- Leggere e ripetere semplici informazioni.

CLASSE TERZA

COMPETENZE TRASVERSALI

Comprendere e comunicare

Saper trarre e organizzare informazioni utili da un contesto

Saper contestualizzare nel tempo e nello spazio

Saper individuare relazioni.

Saper utilizzare strumenti e linguaggi specifici.

Sviluppare senso logico e critico esprimendo opinioni personali.

Scoprire il valore delle istituzioni culturali nella cura e nella promozione del proprio territorio.

Esprimersi sviluppando creatività e senso estetico.

Acquisire un metodo di progettazione degli elaborati.

Utilizzare il disegno come metodo di osservazione e restituzione di conoscenza.

Leggere immagini della tradizione culturale europea e coglierne il messaggio.

Acquisire un metodo di ricerca di informazioni ed immagini nel web e nei social.

Sviluppare competenze digitali (grafica vettoriale e raster, modellazione 3D e coding).

COMPETENZE DISCIPLINARI	CONTENUTI E CONOSCENZE	ABILITA'	TEMPI
<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere il valore dei codici visivi nella realtà.• Descrivere il valore comunicativo dei codici utilizzati in un'immagine.	<ul style="list-style-type: none">• Valore espressivo del segno, della linea, del punto, della composizione nell'ambito della progettazione.	<ul style="list-style-type: none">• Saper descrivere l'immagine e la realtà secondo un criterio dato.	1° Quadrimestre
<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare i codici in funzione rappresentativa e descrittiva.• Utilizzare i codici in funzione simbolica-espressiva.	<ul style="list-style-type: none">• Il valore espressivo della superficie, della figura e dello sfondo.• Il valore espressivo del colore.	<ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare un codice in modo creativo ed espressivo.	1° Quadrimestre
<ul style="list-style-type: none">• Interpretare e realizzare elaborati grafico-pittorici di alcune opere d'arte anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.	<ul style="list-style-type: none">• Elaborati grafici su alcuni artisti del '900.• Elaborazione e produzione di ambienti virtuali 3D in VR e AR.• Analizzare e realizzare un messaggio pubblicitario attraverso la fotografia e la grafica digitale.	<ul style="list-style-type: none">• Saper interpretare attraverso la propria esperienza personale, le opere di alcuni artisti del novecento.• Saper interpretare opere appartenenti a culture e contesti artistici diversi dal proprio.	1°/2° Quadrimestre

<ul style="list-style-type: none"> • Leggere le opere più significative prodotte nell'arte moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali ed ambientali. • Riconoscere gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e maturare una sensibilità verso i problemi della tutela e conservazione dei beni culturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • I protagonisti dell'arte dal '700 al '900, stili e i movimenti: Neoclassicismo, Romanticismo, Realismo, Impressionismo, Futurismo, Cubismo, Espressionismo, Metafisica, Avanguardie artistiche del '900. • I protagonisti dell'arte Contemporanea con accenni ad artisti, opere e spazi espositivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare un'opera dal punto di vista del soggetto e dello stile. • Presentare un'opera con immagini, schemi, e didascalie, utilizzando la tecnologia informatica. • Individuare i fatti salienti nella vita di un artista. • Memorizzare, titolo, autore, secolo, collocazione geografica di un'opera. • Cogliere le relazioni tra opera d'arte, eventi ed altri linguaggi 	<p>1°/2° Quadrimestre</p>
--	---	--	-------------------------------

In alcune classi e sezioni i tempi e lo svolgimento dei contenuti possono risultare diversi, per le caratteristiche del corso o per necessità didattiche

OBIETTIVI ESSENZIALI di Arte e Immagine

- Riconoscere i colori, le diverse tonalità e le forme geometriche elementari.
- Riconoscere gli elementi fondamentali di un'immagine e la loro disposizione nello spazio.
- Curare gli strumenti di lavoro (analogici e digitali) e avere consapevolezza del loro uso.
- Usare il colore (luce e pigmento) secondo delle semplici regole di base.
- Riprodurre semplici messaggi visivi con strumenti analogici e digitali.
- Elaborazione e riproduzione elementare di forma e spazio.
- Conoscere il lessico specifico fondamentale relativo agli argomenti trattati.
- Leggere e ripetere semplici informazioni.

Rubrica di valutazione di Arte e immagine

Nella formulazione del voto intermedio e finale verranno presi in considerazione:

- 🕒 valutazioni ottenute nell'arco del quadrimestre nelle singole prove – scritte ed orali;
- 🕒 progresso nel percorso individuale di studio rispetto alla situazione di partenza;
- 🕒 impegno;
- 🕒 partecipazione;
- 🕒 metodo di studio.

Criteri:

- PERCEZIONE VISIVA
- CONOSCENZA E USO DEI LINGUAGGI SPECIFICI
- CONOSCENZA E USO DELLE TECNICHE ESPRESSIVE
- PRODUZIONE E RIELABORAZIONE DEI MESSAGGI VISIVI
- LETTURA DEI DOCUMENTI DEL PATRIMONIO ARTISTICO CULTURALE

VOTO	DESCRITTORE
9 - 10	LIVELLO DI ECCELLENZA. È CAPACE DI RIELABORAZIONI CON CONTENUTI DI CREATIVITA' ED ESPRESSIVITA' NOTEVOLI. USA CON PADRONANZA E PRECISIONE LE VARIE TECNICHE APPRESE E SA ANALIZZARE E RIELABORARE I DIVERSI MODI IN CUI GLI ARTISTI DI VARIE EPOCHE LE HANNO UTILIZZATE. COMPRENDE E DESCRIVE CON ESTREMA PADRONANZA LESSICALE LE TIPOLOGIE ARTISTICHE NOTE.
8	LIVELLO ALTO. SA ESPRIMERSI CON UN LINGUAGGIO GRAFICO ESPRESSIVO PERSONALE E FANTASIOSO. DIMOSTRA BUONA PADRONANZA DELLE TECNICHE APPRESE. DIMOSTRA BUONE CAPACITA' DI COMPrensIONE DELLE VARIE TIPOLOGIE ARTISTICHE E LE DESCRIVE CON UNA BUONA PADRONANZA LESSICALE.
7	LIVELLO INTERMEDIO. COGLIE I CONTENUTI PRINCIPALI DEI MESSAGGI VISIVI E LI RIELABORA IN MODO PERSONALE. UTILIZZA IN MODO ABBASTANZA SICURO LE VARIE TECNICHE APPRESE. CONFRONTA IN MODO ABBASTANZA ESAURIENTE LE DIVERSE TIPOLOGIE ARTISTICHE, DESCRIVENDOLE CON UNA CERTA PADRONANZA LESSICALE.
6	LIVELLO DI SUFFICIENZA. SI ESPRIME IN MODO SCHEMATICO E SEMPLIFICATO. UTILIZZA IN MODO SEMPLICE LE TECNICHE APPRESE. SA CONFRONTARE IN MODO ESSENZIALE LE TIPOLOGIE ARTISTICHE STUDIATE E NEL FARLO UTILIZZA UN LESSICO ABBASTANZA PRECISO.
5 - 4	LIVELLO DI INSUFFICIENZA. NON È IN GRADO DI ESPRIMERE IN MODO COERENTE ALCUN MESSAGGIO COMUNICATIVO. NON SA UTILIZZARE LE TECNICHE PROPOSTE. NON SA DESCRIVERE LE VARIE TIPOLOGIE ARTISTICHE E NON È IN GRADO DI UTILIZZARE UNA TERMINOLOGIA SPECIFICA.

Quindi, oltre lo specifico della disciplina, la valutazione terrà presenti i seguenti elementi che possono far aumentare o diminuire il voto.

IMPEGNO	<ul style="list-style-type: none"> ▲ - Rispetta sempre le consegne ed i tempi richiesti ▼ - Spesso non esegue i compiti assegnati ▼ - Non esegue mai i compiti assegnati ▼ - Spesso è sprovvisto di materiale ▼ - Comunicazioni/note inviate alla famiglia
PARTECIPAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▲ - Fa domande e propone il suo punto di vista ▲ - E' attento alla discussione ed interviene a proposito ▼ - Interviene solo se sollecitato ▼ - Interviene a sproposito nella discussione
METODO DI LAVORO	<ul style="list-style-type: none"> ▲ - Organizza bene tempi e modalità di lavoro ▼ - E' affrettato ed approssimativo nell'esecuzione del lavoro ▲ - Partecipa in modo attivo al lavoro di gruppo ▼ - Partecipa in modo passivo al lavoro di gruppo

Legenda:

▲ = Elemento positivo che fa alzare il voto

▼ = Elemento negativo che fa abbassare il voto

Sassuolo (MO) 07/11/2023

Prof. : **Karra Marcello**