

Ordine di scuola	<i>Scuola Primaria</i>
Classe	3^a
Disciplina	ARTE E IMMAGINE

NUCLEO N. 1	ESPRIMERSI E COMUNICARE
<i>Obiettivi di Ed. Civica</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Impegnarsi con gli altri per conseguire un bene comune o pubblico. • Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni. • Individuare le proprie capacità, gestire la complessità, riflettere criticamente e prendere decisioni. • Manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, oltre alla capacità di creare fiducia e provare empatia. • Accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, interpretarli criticamente e interagire con essi, nonché comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche.
<i>Competenze attese</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e strumentali.
<i>Abilità</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e legge un'immagine, un'opera d'arte per coglierne le caratteristiche fondamentali. • Elaborata creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introduce nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
<i>Attività e contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di punto e linea per produzioni grafiche, sfondi e coloriture (ginnastica grafica). • Produzione astratta e figurativa di varie forme vuote o piene: quadrato, rettangolo, triangolo e cerchio. • Conoscenza dei colori primari (G.R.B.) e creazione dei secondari. • Realizzazione di sfumature di colore. • Riconoscimento in immagini di elementi singoli, moduli e ritmi. • Lettura, disegno o completamento di rappresentazioni grafiche ambigue o incomplete, trasformandole in forme significative (gioco enigmistico - stimolazione fantasia). • Disegno di forme in struttura figurativa. • Sperimentazione di strumenti, tecniche, materiali diversi per l'espressione grafica: matite, pastelli, pennarelli, tempere, pastelli a cera, acquerelli, das. • Lettura del messaggio globale di immagini e opere d'arte. • Lettura dei dettagli per comprendere l'espressività dell'immagine.

<p><i>Metodologie e strumenti</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Stimolare conversazioni guidate per promuovere l'interesse, l'osservazione e la lettura di immagini.• Ricercare immagini e riprodurle in modo creativo e originale.• Utilizzare tecniche grafiche pittoriche differenti: collage, strappo, pastelli, pennarelli, tempere, acquerelli, pastelli a cera.• Manipolare materiali plastici o polimerici a fini espressivi: pongo, plastilina, das, farina, pasta di sale, stucco.• Collocare gli oggetti nello spazio individuando i campi e i piani.• Proporre attività manuali legate ai temi delle principali festività.• Usare programmi informatici per produrre immagini, attraverso:<ul style="list-style-type: none">- Lezione frontale- Lezione partecipata con uso delle TIC- Attività laboratoriali- Cooperative Learning
<p><i>Tempi</i></p>	<p>I e II quadrimestre</p>
<p><i>Verifiche e valutazioni</i></p>	<p>La valutazione formativa verterà sulle quattro dimensioni previste dall'O.M.4/12/20: autonomia, situazione nota e nonnota, risorse mobilitate e continuità durante lo svolgimento delle attività:</p> <ul style="list-style-type: none">- Guardare immagini statiche ed in movimento e descrivere: personaggi, forme, luci e colori, attraverso:<ul style="list-style-type: none">- prova strutturata/semistrutturata- prova orale- prova scritta- prova pratica- prova di gruppo

Ordine disciuela	<i>Scuola Primaria</i>
Classe	3^a
Disciplina	ARTE E IMMAGINE

NUCLEO N 2	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI
Obiettivi disciplinari	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. • Cogliere i particolari maggiormente evidenziati e la funzione che hanno nell'immagine. • Distinguere diverse arti visive (disegno, pittura, scultura, fotografia...). • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. • Analizzare e riconoscere il linguaggio del fumetto (simboli, immagini, onomatopee). • Individuare nelle immagini elementi che coinvolgono emotivamente e verbalizza le emozioni provate.
Obiettivi di Ed. Civica	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare in un gruppo rispettando i compagni. • Imparare a distinguere i messaggi positivi e negativi multimediali, a fare la differenza tra siti istituzionali, blog e sociali.
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> • Guardare ed osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento dello spazio. • 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, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti dell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. • Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo • Individua nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
Attività e contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, esplora, descrive e legge codici, le sequenze narrative e suoni e rumori; immagini (fumetti, manifesti, decodificare, in forma elementare, le linee cinesiche, i personaggi e gli ambienti. • Le relazioni fra testo verbale e grafico. • Tecnologie multimediali: software per il disegno o per video. • Osservare un'immagine o un oggetto seguendo un ordine. • Individuare nel fumetto: i piani, le espressioni dei volti, le onomatopee, la posizione delle nuvolette per leggere correttamente i dialoghi.

Metodologie e strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Stimolare conversazioni guidate per promuovere l'interesse, l'osservazione degli oggetti presenti nella realtà visiva vicina all'esperienza personale di ogni alunno.• Proporre immagini e opere d'arte e guidarli a individuare gli elementi del linguaggio visivo attraverso:<ul style="list-style-type: none">- Lezione frontale- Lezione partecipata con uso delle TIC- Attività laboratoriali- Cooperative Learning
Tempi	I e II quadrimestre
Verifiche e valutazione	La valutazione formativa verterà sulle quattro dimensioni previste dall'O.M.4/12/20: autonomia, situazione nota e nonnota, risorse mobilitate e continuità durante lo svolgimento delle attività: <ul style="list-style-type: none">• Esprimere semplici osservazioni su opere d'arte.• Esprimere semplici osservazioni su prodotti artigianali anche di altre culture, attraverso:<ul style="list-style-type: none">- Prova strutturata/semistrutturata- Prova orale- Prova scritta- Prova pratica- Prova di gruppo

Ordine disciuela	<i>Scuola Primaria</i>
Classe	3 ^a
Disciplina	ARTE E IMMAGINE

NUCLEO N 3	COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE
Obiettivi disciplinari	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica edello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. • Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte. • Riconoscere le principali scelte espressive operate da un autore(colori,tipi di segno...). • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. • Saper analizzare le opere di artisti già noti,su riproduzioni o in originale. • Apprezzare la valenza espressiva di opere artigianali e/oartistiche appartenenti alla propria e ad altre culture. • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. • Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumentiartistico- culturali. • Apprezzare le caratteristiche e gli aspetti caratteristiciappartenenti al proprio territorio.
Obiettivi di Ed. Civica	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulla presenza di culture diverse, confrontarle con la nostra e assumere atteggiamenti di apertura. • Prendere coscienza di appartenere ad una comunità e comprendere la necessità di darsi delle norme per una civile convivenza democratica. • Saper individuare gli elementi caratteristici del patrimonio ambientale, artistico e culturale. • Assumere atteggiamenti di tutela del patrimonio ambientale e urbanistico.
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> • 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 comprendere il messaggio e la funzione. • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-culturali.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Individua in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. • Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. • Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.
Metodologie e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Proporre la visione di opere d'arte e analizzarle per cogliere il messaggio dell'autore e la funzione, anche in riferimento al periodo storico a cui appartengono, attraverso: <ul style="list-style-type: none"> - lezione frontale - lezione partecipata con uso delle TIC - Cooperative Learning - Tour virtuali di musei. - Attività laboratoriali
Tempi	I e II quadrimestre

***Verifiche
e
valutazione***

La valutazione formativa verterà sulle quattro dimensioni previste dall'O.M.4/12/20: autonomia, situazione nota e nonnota, risorse mobilitate e continuità durante lo svolgimento delle attività, attraverso:

- Prova strutturata/semistrutturata
- Prova orale
- Prova scritta
- Prova pratica
- Prova di gruppo