

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 	<p>1°/2° Quadrimestre</p>

		d'arte i diversi elementi visivi.	
<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 	<ul style="list-style-type: none"> il contrasto cromatico. utilizzo della tecnica del pennarello, tempere, matite colorate, pastelli ad olio/cera, 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare e sperimentare tecniche e materiali. Usare diversi tipi di strumenti e supporti in modo originale e 	1°/2° Quadrimestre

	collage (anche polimaterico), graffito, mosaico. • utilizzo delle tecniche digitali (modellazione 3D e grafica digitale), tecniche di arte generative con il coding.	creativo.	
media e codici espressivi. • Conoscere ed utilizzare tecniche diverse. • Esprimere sensazioni e pensieri, mediante l'uso di vari materiali.			

• Riconoscere e confrontare in modo critico gli elementi di lettura di un'opera d'arte.	• Conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica medioevale, rinascimentale e barocca (Romanico – Gotico Rinascimento – Barocco – cenni sul Rococò).	• 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
• Riconoscere gli elementi principali del patrimonio artistico, culturale e ambientale del proprio territorio, con sensibilità ai problemi della sua tutela e conservazione.	• Studio delle linee fondamentali della produzione artistico storico/ culturale locale con eventuali visite guidate sul territorio.	• 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, 	<ul style="list-style-type: none"> I protagonisti dell'arte dal '700 al '900, stili e i movimenti: Neoclassicismo, Romanticismo, Realismo, Impressionismo, Futurismo, Cubismo, 	<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 	1°/2° Quadrimestre

<p>culturali ed ambientali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Espressionismo, Metafisica, Avanguardie artistiche del '900.</p> <ul style="list-style-type: none"> • I protagonisti dell'arte Contemporanea con accenni ad artisti, opere e spazi espositivi 	<p>didascalie, utilizzando la tecnologia informatica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	
--	---	---	--

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	<p>LIVELLO DI ECCELLENZA. È CAPACE DI RIELABORAZIONI CON CONTENUTI DI CREATIVITA' ED ESPRESSIVITA' NOTEVOLI.</p>

	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 STUDIAE 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) 18/11/2024

Prof. : **Pace Marco**

