|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ARTE ED IMMAGINE:CURRICOLO VERTICALE 3-1 PRIMARIA** | | | |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine della primaria**  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).  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.)  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 rispet- to per la loro salvaguardia. | | | |
| **Nuclei tematici** | **Obiettivi di apprendimento**  **3** | **Obiettivi di apprendimento**  **2** | **Obiettivi di apprendimento**  **1** |
| **A Esprimer-si e comunica-re** | 1. Elaborare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni riguardo a un argomento o nucleo tematico trattato in classe; rappresentare la realtà percepita comunicandone i contenuti essenziali e le più significative relazioni logiche; 2. Trasformare semplici immagini e materiali facilmente maneggiabili e plasmabili scegliendo tra varie soluzioni figurative proposte. 3. Iniziare a sperimentare semplici strumenti e tecniche di facile applicazione per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 4. Riconoscere elementi linguistici e stilistici osservando immagini ed opere d’arte. | 1. Favorire e stimolare il disegno libero e semplici attività guidate per esprimere le proprie esperienze di vita e i propri sentimenti; rappresentare la realtà percepita comunicandone i contenuti essenziali. 2. Proporre la manipolazione di immagini e materiali diversi finalizzati a realizzazioni figurative più complesse ed articolate. 3. Scegliere tra alcune strumenti e semplici tecniche proposte quella più adatta per svolgere un compito dato. 4. Osservare semplici immagini e opere d’arte rilevando i tratti stilistici essenziali, l’argomento rappresentato e ipotizzando le finalità semantiche dell’autore. | 1. Favorire e stimolare il disegno libero per esprimere le proprie esperienze di vita e i propri sentimenti facendo riferimento alla completezza dello schema corporeo, l’uso dei colori, le proporzioni , ecc.. 2. Rappresentare la realtà percepita comunicandone il contenuto con un una o più brevi frasi. 3. Favorire la manipolazione di immagini e materiali diversi per semplici finalizzazioni figurative. 4. Stimolare la manipolazione di semplici strumenti selezionandoli consapevolmente per scopi diversi; acquisire semplici tecniche di rifinitura e arricchimento del tratto grafico-pittorico. 5. Iniziare ad osservare semplici immagini e opere d’arte cogliendone il significato globale. |
| **B**  **Osservare e leggere immagini** | 1. Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo sinteticamente i principali elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 2. In un testo iconico-visivo riconoscere i principali elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, spazio) intuendo il loro generale significato espressivo. 3. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le più semplici tipologie di codici e le più evidenti sequenze narrative. | 1. Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti essenziali presenti nell'ambiente descrivendo con brevi frasi i principali elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e gli indicatori spaziali. 2. In un testo iconico-visivo avviare il riconoscimento dei principali elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, spazio) intuendo il loro generale significato espressivo. 3. Iniziare ad individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le più semplici tipologie di codici. | 1. Osservare un’opera d'arte, sia antica che moderna e comprendere in generale cosa rappresenta. 2. Familiarizzare con alcune tra le più significative forme di arte e produzione artigianale appartenenti al proprio ambiente vissuto. 3. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale. |
| **C**  **Compren-dere e apprezzare le opere d’arte** | 1. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, i principali elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista 2. Familiarizzare con alcune tra le più significative forme di arte e produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture studiate nel percorso di storia. 3. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici, con particolare riferimento a quelli inerenti le civiltà storiche studiate. | 1. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma e la tecnica dell'artista. 2. Familiarizzare con alcune tra le più significative forme di arte e produzione artigianale appartenenti alla propria cultura. 3. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico. | 1. Osservare un’opera d'arte, sia antica che moderna e comprendere in generale cosa rappresenta. 2. Familiarizzare con alcune tra le più significative forme di arte e produzione artigianale appartenenti al proprio ambiente vissuto. 3. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale. |