

## ARTE E IMMAGINE- CLASSE TERZA

Competenze di riferimento per la valutazione	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<b>OSSERVARE, LEGGERE E PRODURRE IMMAGINI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno produce varie tipologie di testi visivi e rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</li> <li>• L'alunno osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali.</li> <li>• Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte.</li> </ul> <p>Conosce alcuni beni artistico- culturali presenti nel proprio territorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.</li> <li>• Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</li> <li>• Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente.</li> <li>• Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali per comprenderne il messaggio.</li> <li>• Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio i principali beni artistici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegno di vissuti e/o emozioni</li> <li>• Cartelloni murali</li> <li>• Oggetti decorativi/biglietti augurali</li> <li>• Tecniche artistiche: La matita L'acquerello Il collage Il puntinismo Le linee</li> <li>• I colori primari, secondari, complementari</li> <li>• Il disegno astratto</li> <li>• Il paesaggio</li> <li>• La copia dal vero</li> <li>• Il ritratto</li> <li>• Le sequenze grafiche</li> <li>• Rappresentazione grafica di brani musicali</li> <li>• Il codice comunicativo del fumetto (simboli, nuvolette, didascalie, onomatopée ...)</li> <li>• Riproduzione da modello</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'arte nella preistoria (il graffito: pitture rupestri)</li> </ul>
--	--	--	---

## METODOLOGIA

Si proporranno attività nelle quali gli alunni possano agire con le proprie mani per creare “opere” personali, attraverso una disamina di opere d’arte di pittori noti, che con i loro lavori hanno avviato tecniche per nuove correnti artistiche.

Le attività prevedono: osservazione dell’opera (attraverso i canali sensoriali); discussione sulla tecnica utilizzata; lettura e comprensione dell’immagine; analisi delle forme e dei colori utilizzati.

Ognuno sarà libero, attraverso la propria espressione grafico-pittorica, di trasmettere le emozioni, i sentimenti ed i pensieri. L’insegnante seguirà il processo creativo dei bambini, guidandoli ed offrendo loro suggerimenti e consigli per migliorare, correggere, completare le loro elaborazioni. Il disegno sarà il linguaggio più valido attraverso cui ogni bambino racconterà se stesso, unitamente alla percezione della realtà che lo circonda.

## VALUTAZIONE

La valutazione, intesa come momento formativo, terrà in considerazione l’interesse, il grado di partecipazione e il lavoro complessivamente svolto dai singoli alunni. Le verifiche per il raggiungimento degli obiettivi e delle competenze si svolgeranno in itinere di lavoro e si baseranno sulle osservazioni sistematiche dell’insegnante in riferimento: alla capacità di osservazione, riflessione e comprensione di opere d’arte proposte; alla produzione, con particolare attenzione alla cura e all’utilizzo della tecnica proposta.