| **I.C. “ANNA FRANK”**   | **SCUOLA PRIMARIA “A. FRANK” – “B. LUINI”**  **20099 SESTO SAN GIOVANNI** | Nuovo Curricolo  CLASSI 3^A e 3^B | ANNO SCOLASTICO  2023-2024 | | --- | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- |
|  |
| **Disciplina: ARTE E IMMAGINE** |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali** |
|  |

**Traguardi formativi**

| **Competenze specifiche** | **Contenuti disciplinari** | | **Tempi** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * Utilizzare le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre testi visivi di diverso tipo. * Sperimentare e rielaborare in modo creativo immagini di diverso tipo con molteplici tecniche, materiali e strumenti. * Osservare, esplorare, descrivere e decodificare immagini di diverso tipo. * Riconoscere ed individuare i principali aspetti formali di opere d'arte non troppo complesse, anche di cultura diversa dalla propria. * Conoscere alcuni dei principali beni artistico-culturali del territorio e manifestare sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. |  | | 1° bimestre | 2° bimestre | 3° bimestre | 4° bimestre | Tutto l'anno |
| * Il colore: colori primari, secondari, terziari; caldi, freddi e neutri. | |  |  |  |  | X |
| * Elementi di base della comunicazione iconica: proporzioni, forme, colori, figure in movimento | |  |  |  | X |  |
| * Tecniche di coloritura: matite colorate, pennarelli, tempere, acquerelli, pastelli a cera, materiali plastici, ecc.. | |  |  |  |  | X |
| * Software per il disegno (es.: Paint, Pixel Art, …) | |  |  |  |  |  |
| * Regole della percezione visiva (es.: vicino e lontano, sfondo e primo piano, ecc.) | |  |  | X | X |  |
| * Opere d’arte e immagini | |  |  |  |  | X |
| * Linguaggio del fumetto | |  |  |  |  |  |
| **Obiettivi di apprendimento** | | **Metodologie** | | **Strumenti** | | **Verifica** | | |
| **ESPRIMERSI E COMUNICARE**   1. Sperimentare il valore espressivo del colore nella realizzazione di produzioni personali 2. Sperimentare le tecniche conosciute per la realizzazione di produzioni personali 3. Realizzare paesaggi rispettando la proporzione degli elementi 4. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere emozioni e sensazioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita 5. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali   **OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI**   1. Esprimere e descrivere emozioni, sensazioni, provenienti dall'osservazione di un’ immagine 2. Conoscere le potenzialità espressive dei materiali bidimensionali e tridimensionali (pastelli, carta, pennarelli, … / plastilina, DAS, pasta di sale …) 3. Riconoscere e decodificare le diverse tipologie di codici nel linguaggio filmico (cartoni animati, film per bambini)   **COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D’ARTE**   1. Riconoscere il messaggio che un’opera vuole trasmettere 2. Osservare opere d’arte descrivendo verbalmente impressioni ed emozioni 3. Riconoscere in un’immagine o in un’opera d’arte gli elementi del linguaggio visivo affrontati 4. Riconoscere alcuni beni artistici e culturali presenti nel territorio | | * Didattica esperienziale * Cooperative learning * Brainstorming * Lezione frontale * Lezione dialogata * Didattica laboratoriale * Espressione creativa libera e guidata | | * Materiale strutturato e non * Libri di testo * Uscite didattiche * Matite colorate * Pennarelli * Pastelli a cera * Gessi colorati * Tempere * Materiale Plastico * Carta di diverso tipo * Materiali vari * Supporti multimediali   + Giochi alla LIM   + Video   + Sussidi audiovisivi | | * Osservazioni * Conversazioni * Compito autentico * Compito di realtà * Colloquio individuale * Analisi delle interazioni verbali, delle argomentazioni e delle metariflessioni * Routine scolastiche * Verifica orale * Prove pratiche * Elaborati   Con una scansione temporale di almeno una verifica al bimestre orale e/o scritta. | | |

| **EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI** | |
| --- | --- |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE** | |
| **EVIDENZE** | **COMPITI SIGNIFICATIVI** |
| * Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. * Analizza testi iconici e visivi esprimendo apprezzamenti e valutazioni personali. | **ESEMPI**   * Eseguire manufatti con tecniche diverse a tema in occasione di eventi e festività. * Analizzare e riprodurre opere d’arte di genere diverso, individuandone, con il supporto dell’insegnante, le caratteristiche e gli aspetti stilistici. * Il calendario dell’ Avvento: realizzazione di un calendario a tema natalizio lasciando spazio alla fantasia. * Arte primitiva. * Riproduzione e ricostruzione di fossili con il gesso. |