SCUOLA PRIMARIA

PROGRAMMAZIONE DI ARTE E IMMAGINE

CLASSE PRIMA

NUCLEO 1
ESPRESSIVITÀ/PRODUZIONE

1.a Elaborare, incontrare e sperimentare produzioni personali (es: prime forme di linguaggio scritto) per rappresentare la realtà e l'immaginato.
1.b Esprimere sensazioni ed emozioni in modo spontaneo, utilizzando tecniche personali sia grafiche che manipolative con materiali di vario genere.
1.c Sperimentare nelle produzioni artistiche, diverse tecniche grafico- pittoriche.
1.d Sviluppare le abilità manuali di base (come la corretta impugnatura della matita) per produrre segni grafici chiari e leggibili.
1.e Scoprire un'opera d'arte del proprio territorio e usarla come spunto per creare un disegno o un lavoretto personale, usando tecniche semplici (colore, collage) per esprimersi liberamente.
1.f Realizzare elaborati con piccoli oggetti, anche personali, per composizioni fantastiche.
1.g Usare la fotocamera del tablet per fotografare i propri disegni (ispirati a un'opera d'arte o a una storia del territorio) e creare una semplicissima sequenza di immagini per raccontare una storia.

NUCLEO 2
COMUNICAZIONE

2.a Conoscere gli elementi essenziali del linguaggio visivo.

NUCLEO 3
OSSERVAZIONE/LETTURA

3.a Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità, visive, uditive, olfattive gestuali e tattili.
3.b Conoscere gli elementi essenziali del linguaggio visivo.
3.c Osservare la rappresentazione grafica di un racconto per comprenderne il significato attraverso la lettura di immagini e simboli.

NUCLEO 4
ANALISI/INTERPRETAZIONE/COMPRENSIONE

4.a Osservare varie forme d'arte per individuare gli elementi fondamentali di un'immagine.

NUCLEO 5 COMPETENZE TRASVERSALI

5.a Collaborare con i compagni nella realizzazione di progetti di gruppo, condividendo idee e materiali.
5.b Sviluppare il pensiero divergente e la capacità di trovare soluzioni creative a problemi visivi.
5.c Acquisire autonomia nel processo creativo, dalla fase ideativa alla realizzazione finale.

5.d Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti digitali per l'esplorazione, la creazione e la documentazione artistica.
5.e Utilizzare piattaforme di visite virtuali a musei e mostre per esplorare spazi espositivi e opere d'arte in 3D.

CLASSE SECONDA

NUCLEO 1
ESPRESSIVITÀ/PRODUZIONE

1.a Elaborare, incontrare e sperimentare produzioni personali (es: prime forme di corsivo) per rappresentare la realtà e l'immaginato.
1.b Esprimere sensazioni ed emozioni in modo spontaneo, utilizzando tecniche personali sia grafiche che manipolative con materiali di vario genere.
1.c Sperimentare nelle proprie produzioni artistiche, diverse tecniche grafico- pittoriche.
1.d Affinare le abilità manuali di base (come la corretta impugnatura della matita) per produrre segni grafici chiari e leggibili.
1.e Osservare e comprendere il significato di un'opera d'arte locale per poi reinterpretarla in modo originale, sperimentando tecniche diverse e sviluppando il legame con il proprio territorio.
1.f Realizzare elaborati con piccoli oggetti, anche personali, per composizioni descrittive o fantastiche.
1.g Utilizzare materiali diversi (pongo, cartoncino) e semplici app del tablet per creare un brevissimo video in stop-motion che dia vita a un personaggio d'arte o a un monumento locale.

NUCLEO 2
COMUNICAZIONE

2.a Conoscere gli elementi essenziali del linguaggio visivo.

NUCLEO 3
OSSERVAZIONE/LETTURA

3.a Riconoscere in modo guidato, attraverso un approccio operativo linee e colori presenti nel linguaggio delle immagini.
3.b Conoscere gli elementi essenziali del linguaggio visivo.
3.c Osservare la rappresentazione grafica di un racconto per comprenderne il significato attraverso la lettura e la descrizione di immagini e simboli.

NUCLEO 4
ANALISI/INTERPRETAZIONE/COMPRENSIONE

4.a Osservare varie forme d'arte per individuare gli elementi fondamentali di un'immagine e comprenderne il significato.

NUCLEO 5 COMPETENZE TRASVERSALI

5.a Collaborare con i compagni nella realizzazione di progetti di gruppo, condividendo idee e materiali.
5.b Sviluppare il pensiero divergente e la capacità di trovare soluzioni creative a problemi visivi.
5.c Acquisire autonomia nel processo creativo, dalla fase ideativa alla realizzazione finale.
5.d Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti digitali per l'esplorazione, la creazione e la documentazione artistica.
5.e Utilizzare piattaforme di visite virtuali a musei e mostre per esplorare spazi espositivi e opere d'arte in 3D.

CLASSE TERZA

NUCLEO 1
ESPRESSIVITÀ/PRODUZIONE

1.a Elaborare, incontrare e sperimentare la calligrafia di base (es. corsivo italiano) attraverso esercizi di motricità fine (es. tracciamento di lettere singole con pennarelli a punta calligrafica), per sviluppare un segno fluido e leggibile, integrando semplici motivi decorativi ispirati al patrimonio locale o a tradizioni diverse.
1.b Sperimentare tecniche di base (es. pastelli, tempera, collage) e materiali plastici (es. pasta di sale, plastiline) per creare piccoli elaborati.
1.c Disegnare forme semplici umane, animali, vegetali ed architettoniche (es. archi, colonne), anche fantastiche, per rappresentare oggetti o storie, con tratti definiti.
1.d Esercitare abilità manuali di base, come l'impugnatura della matita, per tracciare segni chiari e leggibili, in contesti inclusivi.
1.e Creare elaborati ispirandosi a opere artistiche locali, per coltivare la propria originalità attraverso tecniche semplici promuovendo consapevolezza storica e identitaria.
1.f Assemblare o integrare negli elaborati piccoli oggetti, anche personali, per realizzare composizioni estetiche o narrative, descrittive o fantastiche.
1.g Utilizzare app di disegno accessibili o fotocamere di tablet per creare immagini statiche, animazioni in stop motion o brevi video, integrando materiali analogici (es. disegni, modellazioni) per progetti narrativi che reinterpretano opere d'arte o patrimoni locali.

NUCLEO 2
COMUNICAZIONE

2.a Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni, idee personali e racconti, anche ispirandosi a immagini e registri espressivi desunti dall'arte, promuovendo così l'originalità dell'espressione personale.

NUCLEO 3
OSSERVAZIONE/LETTURA

3.a Riconoscere semplici testi visivi e audiovisivi (es. dipinti, illustrazioni, cartoni animati), descrivendone gli elementi compositivi e formali principali (es. colori, forme, effetti di luce e ombra) e il contesto di base (es. cosa rappresentano, chi li ha creati), individuandone il codice comunicativo essenziale (es. colori per emozioni, forme per azioni).

3.b Osservare un semplice oggetto illuminato da una singola fonte di luce (es. lampadina, sole) individuandone le principali ombre proprie e portate (riferendosi ad esempio al sole presente nel disegno spontaneo per introdurre alla percezione visiva del chiaroscuro).
3.c Analizzare un dipinto, un'illustrazione o un cartone animato per descriverne elementi, colori e forme, individuandone il contesto espressivo e narrativo.

NUCLEO 4
ANALISI/INTERPRETAZIONE/COMPRENSIONE

4.a Identificare opere o oggetti artistici e artigianali del proprio ambiente o di altre culture, nominando le caratteristiche principali.

NUCLEO 5 COMPETENZE TRASVERSALI

5.a Collaborare con i compagni nella realizzazione di progetti di gruppo, condividendo idee e materiali.
5.b Sviluppare il pensiero divergente e la capacità di trovare soluzioni creative a problemi visivi.
5.c Acquisire autonomia nel processo creativo, dalla fase ideativa alla realizzazione finale.
5.d Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti digitali per l'esplorazione, la creazione e la documentazione artistica.
5.e Utilizzare piattaforme di visite virtuali a musei e mostre per esplorare spazi espositivi e opere d'arte in 3D.

CLASSE QUARTA

NUCLEO 1
ESPRESSIVITÀ/PRODUZIONE

1.a Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni in forma scritta (calligrammi, caviardage).
1.b Usare il disegno (es. schizzi a matita per rappresentare un oggetto reale), la modellazione (es. creare una forma con argilla, seguendo un modello per rappresentare il reale o il fantastico in modo personale.
1.c Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
1.d Applicare tecniche grafiche, pittoriche, plastiche per elaborati creativi.
1.e Sperimentare la sovrapposizione e i diversi piani di profondità per dare spazio al disegno, e utilizzare sfumature semplici (luce e ombra) per rendere grandi e tridimensionali le forme.
1.f Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
1.g Creare un'opera d'arte (disegno, collage o lavoretto 3D) ispirandosi a un monumento, quadro o decorazione del proprio territorio, usando tecniche diverse per raccontare una storia o un'emozione.

NUCLEO 2
COMUNICAZIONE

2.a Osservare e descrivere un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente utilizzando il linguaggio e le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

NUCLEO 3
OSSERVAZIONE/LETTURA

3.a Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
3.b Guardare e osservare in modo guidato un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva.
3.c Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
3.d Impariamo a leggere e a creare i video: come funzionano le immagini, i suoni e il montaggio per raccontare una storia.
3.e Commentare un'opera per individuarne il contesto storico-culturale.

NUCLEO 4
ANALISI/INTERPRETAZIONE/COMPRENSIONE

4.a Individuare in un'opera d'arte, sia antica, sia moderna, gli elementi essenziali della forma, per comprenderne il messaggio.

NUCLEO 5 COMPETENZE TRASVERSALI

5.a Collaborare con i compagni nella realizzazione di progetti di gruppo, condividendo idee e materiali.
5.b Sviluppare il pensiero divergente e la capacità di trovare soluzioni creative a problemi visivi.
5.c Acquisire autonomia nel processo creativo, dalla fase ideativa alla realizzazione finale.
5.d Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti digitali per l'esplorazione, la creazione e la documentazione artistica.
5.e Utilizzare piattaforme di visite virtuali a musei e mostre per esplorare spazi espositivi e opere d'arte in 3D.

CLASSE QUINTA

NUCLEO 1
ESPRESSIVITÀ/PRODUZIONE

1.a Creare brevi testi in corsivo italiano (es. poesie, proverbi) con accenti estetici, utilizzando tecniche miste (es. acquerello, collage) e strumenti digitali (es. app di disegno), per esprimere narrazioni ed emozioni, valorizzando il confronto con calligrafie di altre culture.
1.b Usare il disegno (es. schizzi a matita per rappresentare un oggetto reale), la modellazione (es. creare una forma con argilla, seguendo un modello semplice) e la fotografia (es. scattare una foto con tablet e modificarla con un'app. gratuita) per rappresentare il reale o il fantastico in modo personale (realistico o simbolico).
1.c Utilizzare strumenti digitali accessibili (es. app per foto e video) per creare immagini statiche o in movimento, anche riutilizzando o assemblando materiali figurativi esistenti.
1.d Applicare tecniche grafiche, pittoriche, plastiche e l'uso di strumenti digitali accessibili per elaborati creativi usando il chiaroscuro per rappresentare ombre proprie e portate, definendo la linea del contorno nel disegno e applicando il colore degradante nella pittura, dimostrando consapevolezza formale.
1.e Introdurre prospettiva semplice (es. piani di profondità, sovrapposizioni) e chiaroscuro di base per volumi.
1.f Sperimentare motivi decorativi (es. ispirati a Kandinsky, Depero) per dettagli strutturati negli elaborati, in laboratori inclusivi.
1.g Creare elaborati (es. un disegno, un collage o una composizione plastica o oggettuale) ispirato a opere locali (es. un dipinto o un fregio decorativo locale) per esprimere emozioni, idee o racconti, anche attraverso tecniche miste.

NUCLEO 2
COMUNICAZIONE

2.a Integrare simboli e metafore nel proprio linguaggio visivo, anche ispirandosi all'arte vista (es. arte surrealista o fantastica) rafforzando narrativamente l'identità personale.

NUCLEO 3
OSSERVAZIONE/LETTURA

3.a Osservare e saper commentare testi visivi (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), individuando e sapendo usare il codice comunicativo (es. linee morbide per fluidità, inquadrature per narrazione).
3.b Esplorare e comprendere semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandone gli elementi al proprio vissuto.
3.c Riconoscere luci e ombre base, nelle immagini osservate.
3.d Comprendere le regole grammaticali e sintattiche di base del linguaggio audiovisivo (es. inquadrature, montaggio, elementi sonori e musicali).
3.e Commentare un'opera (es. un dipinto rinascimentale o una sequenza filmica) per individuarne il contesto storico-culturale.

NUCLEO 4
ANALISI/INTERPRETAZIONE/COMPRENSIONE

4.a Collegare opere del proprio territorio a temi di altre culture, con semplici confronti, dimostrando elementari capacità interpretative.

NUCLEO 5 COMPETENZE TRASVERSALI

5.a Collaborare con i compagni nella realizzazione di progetti di gruppo, condividendo idee e materiali.
5.b Sviluppare il pensiero divergente e la capacità di trovare soluzioni creative a problemi visivi.
5.c Acquisire autonomia nel processo creativo, dalla fase ideativa alla realizzazione finale.
5.d Sviluppare la capacità di utilizzare strumenti digitali per l'esplorazione, la creazione e la documentazione artistica.
5.e Utilizzare piattaforme di visite virtuali a musei e mostre per esplorare spazi espositivi e opere d'arte in 3D.

Fine