SCUOLA SECONDARIA

PROGRAMMAZIONE DI ARTE E IMMAGINE

CLASSE PRIMA

NUCLEO 1
ESPRESSIVITÀ/PRODUZIONE

1.a Realizzare elaborati semplici che esprimano idee o osservazioni, guidati dall'insegnante.
1.b Acquisire padronanza nell'uso degli strumenti specifici per il disegno, la pittura e le tecniche plastiche.
1c Acquisire padronanza nell'uso degli strumenti base per il disegno e la colorazione.
1.d. Sperimentare diverse tecniche di base (disegno a matita, pastello, tempere) e altri materiali.

NUCLEO 2
COMUNICAZIONE

2.a Progettare e realizzare elaborati che riflettano la comprensione degli elementi del linguaggio visivo e dei principi della composizione.
2.b Ideare e rappresentare forme figurative non stereotipate.

NUCLEO 3
OSSERVAZIONE/LETTURA

3.a Osservare immagini di uso comune e opere d'arte semplici.
3.b Riconoscere i soggetti principali e le informazioni più evidenti in un'immagine.
3.c Esprimere verbalmente una prima reazione emotiva o un'opinione su un'immagine.
3.d Comprendere il rapporto tra forma, funzione e significato nelle immagini e negli oggetti.
3.e Esprimere pareri personali motivati sulle opere d'arte e sulle immagini, argomentando le proprie osservazioni.

NUCLEO 4
ANALISI/INTERPRETAZIONE/COMPRENSIONE

4.a Conoscere l'origine e l'evoluzione delle tecniche figurative nei periodi storici studiati.
4.b Comprendere che l'arte è un modo per esprimere e comunicare.
4.c Riconoscere l'importanza della conservazione, valorizzazione e tutela del patrimonio artistico storico culturale e ambientale.

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 Comprendere e utilizzare concetti come volume, spazio, prospettiva, chiaroscuro, colori complementari, caldi e freddi.
1.b Analizzare la composizione di un'immagine semplice, individuando elementi come equilibrio e ritmo.
1.c Conoscere, applicare le regole e le diverse modalità di rappresentazione dello spazio.
1.d Progettare e realizzare elaborati più complessi, combinando tecniche e materiali diversi (es. collage, tecniche miste).
1.e Produrre elaborati sperimentando le regole del chiaroscuro.
1.f Acquisire una maggiore padronanza nell'uso delle tecniche grafiche e pittoriche.

NUCLEO 2
COMUNICAZIONE

2.a Tradurre idee e concetti in forme visive, in modo creativo e personale.
2.b Sperimentare soluzioni originali a partire da un tema dato.
2.c Descrivere immagini e opere d'arte utilizzando un lessico più appropriato e specifico.

NUCLEO 3
OSSERVAZIONE/LETTURA

3.a Leggere e interpretare immagini di diverse tipologie (opere d'arte, immagini pubblicitarie, fumetti), riconoscendone le funzioni comunicative.
3.b Identificare il messaggio principale di un'immagine e gli elementi che lo veicolano.
3.c Esprimere pareri personali motivati sulle immagini, argomentando le proprie osservazioni.
3.d Descrivere le caratteristiche e le peculiarità delle opere, di siti e musei del territorio italiano.

NUCLEO 4
ANALISI/INTERPRETAZIONE/COMPRENSIONE

4.a Conoscere e apprezzare opere significative del patrimonio artistico e culturale, italiano ed internazionale, in relazione ai principali movimenti artistici.
4.b Riconoscere l'importanza dell'arte come espressione della cultura e della società in diversi contesti storici.
4.c Riconoscere l'importanza della conservazione e valorizzazione del patrimonio artistico storico e culturale.

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 Disegnare dal vero soggetti realistici (es. elementi vegetali come una foglia, oggetti semplici come un vaso) con tecniche tradizionali (es. matite o carboncino), attraverso esercizi propedeutici graduali.
1.b Modellare a tuttotondo con materiali come argilla; realizzare elaborati complessi con tecniche diverse (es. acrilici e carta ritagliata in un collage narrativo), fotografiche (es. scattare e modificare immagini con app gratuite) o digitali (es. creare un breve video ispirato a un dipinto moderno), anche usando materiali di recupero (es. cartone, tessuti, piccoli oggetti personali).
1.c Creare composizioni e assemblaggi personali bilanciando elementi decorativi, figurativi e iconici.
1.d Sperimentare tecniche tradizionali e digitali (es. studiare proporzioni architettoniche tramite schizzi o modelli digitali) per progetti anche narrativi.
1.e Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o un'architettura locali, per sviluppare contemporaneamente consapevolezza storica, espressività e tecnica.
1.f Analizzare in profondità la composizione di un'immagine, identificando principi come proporzione, gerarchia visiva e punto di vista.
1.g Conoscere le tecniche per rappresentare la figura umana intera, il volto e le mani in modo realistico e nel rispetto delle proporzioni.
1.h Progettare e realizzare elaborati, scegliendo autonomamente tecniche e materiali in funzione dell'intento espressivo.
1.i Realizzare elaborati che dimostrino una piena comprensione dei principi della composizione e dell'uso degli elementi visivi.

1.j Produrre elaborati personali e creativi ispirandosi ad artisti e movimenti del Novecento.

NUCLEO 2
COMUNICAZIONE

2.a Esprimere idee personali attraverso progetti visivi strutturati.
2.b Usare il linguaggio visivo per comunicare emozioni complesse.
2.c Descrivere la realtà e raccontare esperienze attraverso un codice visivo consapevole.
2.d Integrare testi e immagini per messaggi chiari e creativi, valorizzandone l'autonomia espressiva.
2.e Riconoscere le funzioni, i valori espressivi e simbolici dei principali mezzi di comunicazione.
2.f Progettare prodotti di comunicazione visiva applicando le conoscenze degli elementi e dei codici propri della grafica, della pubblicità, del fumetto e del design.
2.g Utilizzare consapevolmente, responsabilmente e creativamente le tecnologie digitali nel loro percorso di apprendimento e nella vita quotidiana.
2.h Sviluppare la capacità di leggere e interpretare i messaggi veicolati dalle immagini digitali, riconoscendone eventuali manipolazioni o intenti persuasivi.
2.i Realizzare brevi presentazioni multimediali (con slide, immagini, testi, audio e video) per documentare o presentare lavori artistici e creativi.
2.j Riconoscere, analizzare e produrre diversi tipi di immagini digitali (fotografie, illustrazioni, grafica, video).
2.k Comprendere le basi della fotografia a fini espressivi e creativi.

NUCLEO 3
OSSERVAZIONE/LETTURA

3.a Leggere un'opera d'arte come un testo storico (es. un dipinto rinascimentale, un film), descrivendone stile, significato e aspetti formali (es. equilibrio, composizione, sceneggiatura), cogliendone il contesto culturale e il codice comunicativo (es. prospettiva per profondità, montaggio per narrazione).
3.b Riconoscere tecniche e materiali usati in opere storiche e contemporanee
3.c Leggere testi visivi, inclusi audiovisivi, identificando il contesto d'uso (es. narrazione, comunicazione).
3.d Leggere e interpretare criticamente opere d'arte e immagini, riconoscendone il contesto storico-culturale e le molteplici letture.
3.e Conoscere gli artisti e i movimenti più rappresentativi dei periodi storici studiati.
3.f Riconoscere la necessità di tutelare, conservare e valorizzare il patrimonio culturale artistico e ambientale.

NUCLEO 4
ANALISI/INTERPRETAZIONE/COMPRENSIONE

4.a Analizzare un testo visivo (es. dipinto rinascimentale, video contemporaneo) per il suo contesto storico, per rafforzarne la comprensione e arricchire i propri linguaggi espressivi.
4.b Confrontare opere di culture diverse, individuando temi comuni o ricorrenti.
4.c Interpretare il significato simbolico di opere in base al contesto storico e ad elementi iconici ed iconografici.

4.d Conoscere e apprezzare opere significative del patrimonio artistico e culturale, italiano ed internazionale, con particolare attenzione all'arte moderna e contemporanea.
4.e Riconoscere i principali movimenti artistici e gli autori più rappresentativi, collocandoli nel loro contesto storico.
4.f Comprendere il ruolo dell'arte nella società e nell'evoluzione culturale.
4.g Orientarsi nella lettura di un'opera d'arte, individuando autore, periodo storico, corrente artistica e le principali caratteristiche stilistiche e concettuali.

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.