



**DIPARTIMENTO: ARTE E IMMAGINE**

**CLASSE: TERZA**

**1° QUADRIMESTRE**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>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).</p> <p>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.).</p> <p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<p>Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p> <p>Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p> <p>Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p>	<p>Utilizzare il linguaggio iconico per raccontare, illustrare, esprimersi.</p> <p>Modellare materiali diversi per realizzare oggetti su modello o liberamente.</p> <p>Utilizzare clipart, paint; inserire immagini in un testo con la guida di un adulto.</p> <p>Leggere le immagini rilevandone gli elementi costitutivi.</p> <p>Descrivere una sequenza di immagini fumetto decodificandone il linguaggio che lo caratterizza.</p> <p>Analizzare alcune opere d'arte con la guida dell'insegnante.</p> <p>Leggere alcune fonti iconografiche primitive e individuarne la tecnica utilizzata (graffiti, pitture rupestri etc.)</p>	<p>Gli elementi fondamentali del linguaggio iconico per comunicare.</p> <p>Semplici strumenti multimediali che interagiscono con le immagini.</p> <p>Alcuni elementi del linguaggio delle immagini (campi, piani, immagini...) attraverso foto e/o visione di filmati.</p> <p>Alcuni elementi essenziali del linguaggio fumettistico per decodificare semplici storie e riconoscere le azioni dei personaggi.</p> <p>Una prima semplice lettura di opere d'arte nel proprio territorio.</p>



**DIPARTIMENTO: ARTE E IMMAGINE**  
**CLASSE: TERZA**  
**2° QUADRIMESTRE**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>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).</p> <p>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.).</p> <p>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p> <p>Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</p>	<p>Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p> <p>Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio e la funzione.</p> <p>Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p> <p>Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>Utilizzare il linguaggio iconico per raccontare, illustrare, esprimersi.</p> <p>Modellare materiali diversi per realizzare oggetti su modello o liberamente.</p> <p>Utilizzare clipart, paint; inserire immagini in un testo con la guida di un adulto.</p> <p>Leggere le immagini rilevandone gli elementi costitutivi.</p> <p>Descrivere una sequenza di immagini fumetto decodificandone il linguaggio che lo caratterizza.</p> <p>Analizzare alcune opere d'arte con la guida dell'insegnante.</p> <p>Leggere alcune fonti iconografiche primitive e individuarne la tecnica utilizzata (graffiti, pitture rupestri etc.)</p>	<p>Gli elementi fondamentali del linguaggio iconico per comunicare.</p> <p>Semplici strumenti multimediali che interagiscono con le immagini.</p> <p>Alcuni elementi del linguaggio delle immagini (campi, piani, immagini...) attraverso foto e/o visione di filmati.</p> <p>Alcuni elementi essenziali del linguaggio fumettistico per decodificare semplici storie e riconoscere le azioni dei personaggi.</p> <p>Una prima semplice lettura di opere d'arte nel proprio territorio.</p>