

Programmazione educativo-didattica anno scolastico 2016-2017

ARTE E IMMAGINE CLASSE PRIMA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

La disciplina Arte e Immagine ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquistare una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.

Il percorso formativo, attento all'importanza della soggettività degli allievi, dovrà riconoscere, valorizzare e ordinare conoscenze ed esperienze acquisite dall'alunno nel campo espressivo e multimediale anche fuori dalla scuola, come elementi utili al processo di formazione della capacità di riflessione critica.

Attraverso il percorso formativo di tutto il primo ciclo, l'alunno impara a utilizzare e fruire del linguaggio visuale e dell'arte, facendo evolvere l'esperienza espressiva spontanea verso forme sempre più consapevoli e strutturate di comunicazione.

L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini.

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale 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 diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere ed usare gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio.
- Usare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni dei personaggi tra loro e con l'ambiente che li circonda.
- Collocare oggetti e figure nello spazio.
- Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato.
- Intuire che le immagini veicolano messaggi.
- Individuare il soggetto di un'immagine.
- Utilizzare diverse tecniche per produrre immagini.
- Manipolare materiali duttili ai fini espressivi.

SOTTOBIETTIVI

- Cfr. progetto Sicurezza Cura di sé e degli altri Rispetto...è meglio!
- Cfr. progetto Il bullo balla da solo
- cfr. progetto Orientamento
- Cfr. Progetto Biblioterapia
- Informatica: utilizzo di Paint

OBIETTIVI MINIMI O STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

- Rispettare con il colore le regioni esterne ed interne.
- Attribuire il colore appropriato agli oggetti di uso comune.

CONTENUTI (Conoscenze e Saperi)

- Il punto, le linee, i colori.
- I colori primari e secondari.
- Differenza di forma.
- Relazioni spaziali.
- Semplici opere artistiche.
- Il “soggetto” di un’immagine.
- Alcuni elementi del linguaggio del fumetto.
- Elementari caratteristiche di materiali diversi da modellaggio.
- Tecniche di pittura diverse.

METODOLOGIA

- Giocare con le linee per inventare immagini.
- Trasportare movimenti dallo spazio al foglio.
- Creare delle immagini fantastiche
- Confrontare foto di alberi con i disegni dei bambini per riconoscere stereotipi nella rappresentazione.
- Osservare foto e immagini medianiche del cielo e confrontarle. VEDI INFORMATICA
- Giocare con le sagome dei corpi e segnare le parti più coinvolte nelle emozioni.
- Invitare i bambini a rappresentarsi con oggetti.
- Realizziamo dei graffiti a cera.
- Disegnare e colorare con le gocce d’acqua, sparse a macchia con una cannuccia.
- Sperimentare intensità e sfumature diverse di uno stesso colore. VEDI MUSICA E ITALIANO

INDICATORI

- Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell’ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili.

- Riconoscere linee, colori, forme, volume e struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini.
- Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo utilizzando materiali e tecniche adeguati.

MODALITA' DI VERIFICA

- Osservazione sistematica e periodica dell'uso del tratto e del colore.
- Saper disegnare e colorare seguendo indicazioni date.

CRITERI

- Considerazione della situazione di partenza e analisi dei progressi apprenditivi
- Raggiungimento di conoscenze/concetti interdisciplinari
- Confronti di équipe

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Cfr Criteri esplicitati nel PTOF



Programmazione educativo-didattica anno scolastico 2016-2017

ARTE E IMMAGINE CLASSE SECONDA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

La disciplina Arte e Immagine ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquistare una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.

Il percorso formativo, attento all'importanza della soggettività degli allievi, dovrà riconoscere, valorizzare e ordinare conoscenze ed esperienze acquisite dall'alunno nel campo espressivo e multimediale anche fuori dalla scuola, come elementi utili al processo di formazione della capacità di riflessione critica.

Attraverso il percorso formativo di tutto il primo ciclo, l'alunno impara a utilizzare e fruire del linguaggio visuale e dell'arte, facendo evolvere l'esperienza espressiva spontanea verso forme sempre più consapevoli e strutturate di comunicazione.

L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini.

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale 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 diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere ed usare gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio. Usare gli elementi del linguaggio per stabilire relazioni dei personaggi tra loro e con l'ambiente che lo circonda.
- Individuare il soggetto di un'immagine. Intuire che le immagini veicolano messaggi.
- Utilizzare diverse tecniche per produrre immagini.
- Manipolare materiali duttili a fini espressivi.

SOTTOOBIETTIVI

- Cfr. progetto Sicurezza Cura di sé e degli altri Rispetto...è meglio!
- Cfr progetto Il bullo non balla da solo
- Cfr progetto Orientamento
- Cfr. Progetto Biblioterapia

- Informatica: utilizzo di Paint

OBIETTIVI MINIMI O STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

- Attribuire il colore appropriato ad immagini date
- Rappresentare adeguatamente alcune parti del corpo
- Definire i colori primari
- Distinguere colori caldi e colori freddi

CONTENUTI (Conoscenze e Saperi)

- Il punto, le linee, i colori.
- Colori primari e secondari.
- Differenza di forme e relazioni spaziali.
- Semplici opere artistiche.
- Il soggetto di un'immagine o di un'opera d'arte.
- Alcuni elementi del linguaggio del fumetto.
- Tecniche di pittura diverse.

METODOLOGIA

- Rappresentare graficamente il significato di un testo
- Riprodurre una composizione di oggetti da posizioni diverse
- Analizzare alcune opere d'autore per osservare la disposizione della luce e dell'ombra in relazione ai personaggi
- Produrre composizioni simmetriche con varie tecniche pittoriche e a collage
- Osservare e analizzare un fumetto
- Realizzare un fumetto ritagliando i personaggi dai giornali e completandoli con i dialoghi oppure attraverso l'uso di paint VEDI INFORMATICA
- Ricavare con il cartoncino profili di personaggi da inserire in paesaggi nuovi
- Creare composizioni con materiale facilmente reperibile. VEDI SCIENZE E GEOGRAFIA
- Produrre una pianta, identificare gli elementi principali e rappresentarli con la carta
- Osservare alcune icone e classificare i simboli più noti

INDICATORI

- Valutazione della rappresentazione grafica e dell'uso del colore.
- Usare gli elementi del linguaggio visivo.
- Individuare i particolari di un'immagine.
- Collegare immagini e dialoghi.
- Valutazione di una corretta manualità.
- Utilizzare tecniche diverse

MODALITA' DI VERIFICA

- Saper rappresentare a livello grafico-pittorico un paesaggio reale.
- Usare tecniche pittoriche diverse.
- Usare forme geometriche e linee per realizzare un disegno.
- Riconoscere le caratteristiche di un fumetto e saperlo illustrare.
- Leggere ed interpretare un'opera d'arte.

CRITERI

- Considerazione della situazione di partenza e analisi dei progressi apprenditivi
- Raggiungimento di conoscenze/concetti interdisciplinari
- Confronti di équipe

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Cfr Criteri esplicitati nel PTOF

Programmazione educativo-didattica anno scolastico 2016-2017

ARTE E IMMAGINE CLASSE TERZA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

La disciplina Arte e Immagine ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquistare una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.

Il percorso formativo, attento all'importanza della soggettività degli allievi, dovrà riconoscere, valorizzare e ordinare conoscenze ed esperienze acquisite dall'alunno nel campo espressivo e multimediale anche fuori dalla scuola, come elementi utili al processo di formazione della capacità di riflessione critica.

Attraverso il percorso formativo di tutto il primo ciclo, l'alunno impara a utilizzare e fruire del linguaggio visuale e dell'arte, facendo evolvere l'esperienza espressiva spontanea verso forme sempre più consapevoli e strutturate di comunicazione.

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale 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 diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip..) individuando gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale.

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere d'arte e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

Conosce i principali beni artistici-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Riflettere su elementi della percezione visiva.
- Riconoscere i colori primari.
- Definire i colori complementari.
- Sperimentare la composizione dei colori secondari.
- Conoscere i modi grafici del fumetto.
- Produrre una storia a fumetti o una sequenza logica di vignette.
- Riconoscere le caratteristiche del linguaggio del fumetto.

- Conoscere gli elementi della simmetria.
- Avvicinarsi alla composizione.
- Distribuire elementi decorativi su una superficie.

SOTTOBIETTIVI

- Cfr. progetto Sicurezza Cura di sé e degli altri Rispetto...è meglio!
- Cfr progetto Il bullo non balla da solo
- Cfr progetto Orientamento
- Cfr. Progetto Biblioterapia
- Informatica: utilizzo di Paint

OBIETTIVI MINIMI O STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

- Illustrare in modo appropriato un testo descrittivo.
- Saper rappresentare se stessi e gli altri.
- Distinguere tra colori primari e secondari.

CONTENUTI (Conoscenze e Saperi)

- Analizzare immagini di ambienti.
- Osservare gli elementi e le caratteristiche di un paesaggio.
- Produrre immagini “dinamiche”.
- Osservare vari tipi di paesaggi e rappresentarli.
- Rielaborare immagini.
- Esprimere sentimenti utilizzando solo le linee.
- Usare le sfumature.
- Realizzare immagini con tecniche miste.
- Raffigurare la realtà.
- Raffigurare ambienti di fantasia.
- Elaborare immagini non realistiche.
- Cogliere il messaggio di alcune opere d’arte

METODOLOGIA

- Evidenziare le linee che compongono un’immagine.
- Creare immagini tridimensionali.
- Usare il tratteggio e il colore per rendere dinamica un’immagine.

- Osservare immagini di paesaggi e analizzare le linee e le tonalità dei colori che le compongono.
- Realizzare immagini con la tecnica del collage.
- Tracciare liberamente delle linee per esprimere stati d'animo.
- Realizzare sfumature aggiungendo il bianco e il nero.
- Creare paesaggi e personaggi fantastici.
- Cogliere somiglianze e differenze in immagini realistiche e surreali.
- Disegnare ambienti di fantasia.
- Creare immagini surreali partendo da immagini realistiche
- Riprodurre nelle linee essenziali un'opera d'arte

INDICATORI

- Valutazione delle produzioni di elaborati grafico-pittorici arricchiti con materiali diversi.
- Valutazione della comprensione di immagini date.
- Verifica dell'uso dei colori nelle varie sfumature.

MODALITA' DI VERIFICA

- Analizzare il rapporto figura-sfondo.
- Distinguere le caratteristiche specifiche di materiali pittorici.
- Comporre una storia a fumetti.
- Realizzazione grafica di forme simmetriche.

CRITERI

- Considerazione della situazione di partenza e analisi dei progressi apprenditivi
- Raggiungimento di conoscenze/concetti interdisciplinari
- Confronti di équipe

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Cfr Criteri esplicitati nel PTOF

Programmazione educativo-didattica anno scolastico 2016-2017

ARTE E IMMAGINE CLASSE QUARTA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

La disciplina Arte e Immagine ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquistare una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.

Il percorso formativo, attento all'importanza della soggettività degli allievi, dovrà riconoscere, valorizzare e ordinare conoscenze ed esperienze acquisite dall'alunno nel campo espressivo e multimediale anche fuori dalla scuola, come elementi utili al processo di formazione della capacità di riflessione critica.

Attraverso il percorso formativo di tutto il primo ciclo, l'alunno impara a utilizzare e fruire del linguaggio visuale e dell'arte, facendo evolvere l'esperienza espressiva spontanea verso forme sempre più consapevoli e strutturate di comunicazione.

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale 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 diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip..) individuando gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale.

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere d'arte e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

Conosce i principali beni artistici-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Osservare e riconoscere elementi dell'ambiente circostante.
- Descrivere gli elementi formali nelle rappresentazioni degli elementi naturali.
- Produrre immagini plastiche tridimensionali.
- Sperimentare le regole della rappresentazione tridimensionale.
- Utilizzare una tecnica pittorica.
- Esprimere emozioni attraverso la composizione di corpi e oggetti nello spazio.
- Individuare gli elementi di una comunicazione iconica.
- Riconoscere il senso e contesto di una comunicazione iconica.

- Osservare e leggere immagini e fotografie pubblicitarie attraverso strumenti multimediali
- Catalogare immagini anche attraverso programmi informatici VEDI INFORMATICA
- Utilizzare immagini e trasmettere un messaggio.
- Leggere nelle opere d'arte gli elementi compositivi, i simboli, gli elementi espressivi e comunicativi.
- Riconoscere e apprezzare i principali beni culturali e ambientali del proprio territorio.

SOTTOBIETTIVI

- Cfr. progetto Sicurezza Cura di sé e degli altri Rispetto...è meglio!
- Cfr progetto Il bullo non balla da solo
- Cfr progetto Orientamento
- Cfr. Progetto Biblioterapia
- Informatica

OBIETTIVI MINIMI O STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

- Illustrare in modo appropriato vari tipi di testo
- Distinguere tra colori primari, secondari e complementari
- Saper copiare da immagini scelte

CONTENUTI (Conoscenze e Saperi)

- La natura e i modi di rappresentarla.
- Le parti di un albero
- Il corpo umano e la sua rappresentazione. Posture e movimenti del corpo. VEDI EDUCAZIONE MOTORIA E SCIENZE
- L'acquarello: uso del colore e delle sfumature.
- Opere d'arte con figure sospese.
- L'arte che "emoziona".
- La struttura ossea del corpo.
- La pubblicità.
- Le emozioni per raccontare se stessi.
- La moda come espressione di arte.
- La città come luogo di pensieri sull'arte.

METODOLOGIA

- Riflettere sullo stereotipo e sulle diversità che gli alberi ci propongono (forme, colori stagionali, varietà di verdi e di superfici) attraverso attività e riflessioni individuali e a piccoli gruppi.
- Costruire boschi tridimensionali di fantasia e polimaterici.
- Ricercare nell'arte rappresentazioni legate all'albero
- Guidare gli alunni a cogliere le differenze tra una rappresentazione personale e una reale del corpo umano.
- Osservare i corpi nei quadri come elementi di racconto e ricostruire le loro rappresentazioni tridimensionali con il cartoncino
- Riprodurre la forma e il colore del cielo e delle nuvole con gli acquarelli.
- Colorare grandi cieli e usarli come contenitori di oggetti e persone
- Fotografare "illusioni di elementi" e "persone sospese".
- Inventare forme grafiche di nuvole che trasportino messaggi, anche attraverso l'uso di paint. VEDI INFORMATICA
- Costruire una maschera che possa essere paurosa e allo stesso tempo divertente.
- Creare strutture-corpi per realizzare composizioni tridimensionali con materiali di riciclo.
- Cercare immagini che raccontino o comunichino un'emozione, un sentimento, un ordine.
- Realizzare un campionario.
- Trovare interpretazioni personali di alcuni quadri famosi e confrontarli con quanto ci dice la storia dell'arte.
- Ricreare a piccoli gruppi con carta e materiali polimaterici moderni, vestiti indossabili
- Disegnare la mappa della città, del quartiere o del paese dove viviamo e confrontarla poi con la mappa reale per coglierne differenze reali e immaginarie, anche con l'uso di un supporto informatico. VEDI GEOMETRIA E INFORMATICA

INDICATORI

- Osservare l'ambiente descrivendo gli elementi naturali che lo circondano.
- Leggere e descrivere immagini.
- Creare immagini con forme e colori.

MODALITA' DI VERIFICA

- Valutazione, con esercizi eseguiti su carta, della rappresentazione dell'ambiente circostante
- Verifica dell'interpretazione di alcune opere d'arte attraverso schede predisposte
- Valutazione della ricerca dei beni culturali e territoriali attraverso mezzi informatici.

CRITERI

- Considerazione della situazione di partenza e analisi dei progressi apprenditivi
- Raggiungimento di conoscenze/concetti interdisciplinari
- Confronti di équipe.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Cfr Criteri esplicitati nel PTOF

Programmazione educativo-didattica anno scolastico 2016-2017

ARTE E IMMAGINE CLASSE QUINTA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

La disciplina Arte e Immagine ha la finalità di sviluppare e potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquistare una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.

Il percorso formativo, attento all'importanza della soggettività degli allievi, dovrà riconoscere, valorizzare e ordinare conoscenze ed esperienze acquisite dall'alunno nel campo espressivo e multimediale anche fuori dalla scuola, come elementi utili al processo di formazione della capacità di riflessione critica.

Attraverso il percorso formativo di tutto il primo ciclo, l'alunno impara a utilizzare e fruire del linguaggio visuale e dell'arte, facendo evolvere l'esperienza espressiva spontanea verso forme sempre più consapevoli e strutturate di comunicazione.

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale 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 diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip..) individuando gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale.

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere d'arte e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

Conosce i principali beni artistici-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Osservare, sperimentare e discriminare i cambiamenti di un colore e il suo rapporto con la produzione della realtà e l'espressione dei sentimenti.
- Riflettere sulla percezione dei colori.
- Riconoscere e utilizzare la linea come una componente base dell'espressione artistica.
- Sperimentare i criteri che regolano la composizione di diverse forme.
- Riconoscere senso e contesto di una comunicazione iconica.
- Usare lo spazio e la composizione di forme come strumenti espressivi.

- Indicare e riprodurre gli aspetti percettivi che descrivono lo spazio.
- Descrivere e raccontare con il linguaggio visivo dei fumetti. VEDI ITALIANO E INFORMATICA
- Riflettere sul cinema come forma d'arte e i legami con il racconto, il fumetto, le immagini, usando supporti multimediali.
- Interpretare un'immagine nei suoi elementi più semplici.
- Conoscere che cos'è la pubblicità e a che cosa serve, utilizzando strumenti informatici
- Sperimentare le capacità espressive dei colori e usarli in modo creativo e autonomo.
- Sperimentare alcune tecniche di stampa e le capacità espressive della riproduzione della stessa forma.
- Definire un bene culturale e individuare i beni culturali del proprio territorio.

SOTTOBIETTIVI

- Cfr. progetto Sicurezza Cura di sé e degli altri Rispetto...è meglio!
- Cfr progetto Il bullo non balla da solo
- Cfr progetto Orientamento
- Cfr. Progetto Biblioterapia
- Informatica

OBIETTIVI MINIMI O STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere, nelle sue linee generali, il linguaggio visuale per osservare e leggere immagini statiche
- Osservare e discriminare i cambiamenti di un colore in una determinata realtà
- Realizzare semplici fumetti con strumenti multimediali.

CONTENUTI (Conoscenze e Saperi)

- La ricerca della gradazione di un colore.
- L'uso del bianco e del nero nella tempera.
- L'uso della tecnica del collage e del mosaico.
- Il segno e la linea nella natura e attorno a noi.
- La trasformazione delle forme e la composizione per comunicare.
- L'individuazione delle linee guida della composizione di un' opera.
- La costruzione e l'assemblaggio di moduli bidimensionali e tridimensionali.
- Il fumetto e il suo linguaggio.
- Gli elementi espressivi specifici del cinema.
- La pubblicità e le sue regole.

- La composizione di un'immagine.
- La tecnica del puntinismo.
- L'accostamento dei colori e la loro composizione.
- I principi della stampa e le sue possibilità di ripetizione e unicità.
- L'uso della china.
- La varietà dei beni culturali del proprio territorio.
- La catalogazione di notizie legate a un bene culturale.

METODOLOGIA

- Scegliere un colore e sfumare verso il chiaro e verso lo scuro in una circonferenza e in figure diverse.
- Sperimentare questi movimenti di colore anche con pezzetti di carta ritagliata.
- Individuare le linee che compongono gli oggetti naturali e cercare in essi le linee di diverso tipo
VEDI GEOMETRIA
- Usare le linee per costruire forme e decorazioni
- Ritagliare delle forme geometriche e ricercare delle regole per modificarle e unirle. Immaginare di essere grafici e costruire marchi pubblicitari, anche con l'uso di strumenti informatici.
- Costruire una scatola prospettica per approfondire la relazione tra sagome grandi e piccole e la loro relazione con lo sfondo e lo spazio.
- Progettare un modulo e realizzare diverse composizioni con esso usando forme geometriche ritagliate sul cartoncino. **VEDI GEOMETRIA**
- Costruire una struttura di cartone con spazi tagliati ed elementi tattili e riprodurla con il disegno e da diversi punti di vista.
- Confrontare fumetti e individuarne gli elementi ricorrenti.
- Trasformare un testo in fumetto, con l'uso del computer. **VEDI ITALIANO**
- Sperimentare come le immagini creino un movimento.
- Raccontare esperienze e conoscenze sul cinema.
- Raccogliere immagini pubblicitarie da riviste e da internet ed elaborarle attraverso fotocopie, modificando sia i colori che i testi.
- Sperimentare la tecnica del puntinismo e componiamo colori per vicinanza.
- Costruire storie dipinte, come nell'arte aborigena.
- Costruire matrici e timbri per stampare su carta e timbri ispirandosi all'arte moderna.
- Definire e indicare i beni culturali attraverso ricerche multimediali.
- Verificare dove siano presenti nel proprio territorio e formulare delle schede di osservazione accessibili ad altri.

INDICATORI

- Saper esprimere i propri sentimenti.
- Saper interpretare alcune opere d'arte.

- Il linguaggio pubblicitario: messaggio implicito ed esplicito.

MODALITA' DI VERIFICA

- Esercizi prodotti su carta, del modo di esprimere i propri sentimenti.
- Compilazione di schede predisposte.
- Verifica di elaborati e raccolta di prodotti usando mezzi multimediali.
- Elaborazione di un depliant.

CRITERI

- Considerazione della situazione di partenza e analisi dei progressi apprenditivi
- Raggiungimento di conoscenze/concetti interdisciplinari
- Confronti di équipe.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Cfr Criteri esplicitati nel PTOF