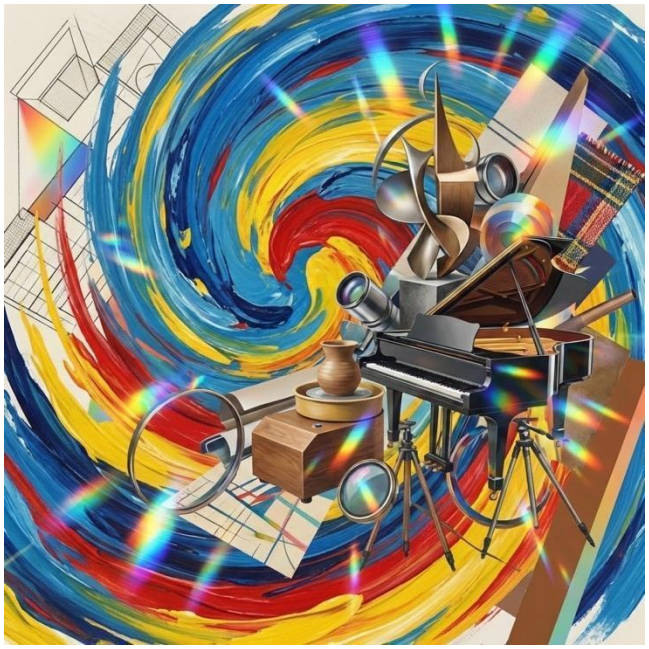
# Scuola Primaria
# Curricolo verticale disciplinare di

ARTE
IMMAGINE



## PREMESSA

Le nuove Indicazioni Nazionali hanno apportato modifiche sostanziali al curricolo della Scuola del Primo Ciclo d'istruzione.
Si precisa che nel presente documento è stato modificato solo il curricolo della classe prima della Scuola Primaria secondo il D.M. n.221/2025.
Resta invariato il curricolo delle classi seconda, terza, quarta e quinte della Scuola Primaria, redatto secondo le Indicazioni Nazionali del 2012.

La disciplina di arte e immagine, che accompagna il percorso scolastico dei bambini e dei ragazzi lungo tutto il primo ciclo in sintonia con il loro naturale sviluppo, è una componente essenziale del curricolo scolastico. Insieme a musica, appartiene all'ambito formativo dedicato ai saperi estetici, distinguendosi per una caratteristica preziosa: offre un linguaggio universale per esplorare emozioni, idee e culture attraverso lo sviluppo della creatività basato sull'apprendimento della tecnica.

## COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTE secondo le Nuove Indicazioni Nazionale (D.M. 221/2025)

**Espressività/Produzione**.
Esprimere emozioni, idee personali e creatività attraverso la creazione di elaborati (es. disegni, collage ispirati a un dipinto o a un fregio locale) e l'applicazione di tecniche semplici (es. chiaro-scuro, prospettiva intuitiva), offrendo risposte personali ai compiti proposti in laboratori inclusivi che accolgano diversi stili di apprendimento, valutandone poi l'efficacia comunicativa.

**Comunicazione**.
Esprimere il proprio mondo e la propria identità attraverso un linguaggio visivo che sappia integrare forme simboliche e metaforiche, arricchito dalla conoscenza dell'arte tradizionale e contemporanea, per promuovere la consapevolezza di sé attraverso l'espressione personale,

**Osservazione/Lettura**
Osservare e commentare testi visivi, sia propriamente artistici sia appartenenti alla cultura visiva quotidiana (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), usando il codice comunicativo (es. colori caldi per emozioni, inquadrature per narrazione); esplorare semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandole al proprio vissuto attraverso riflessioni personali.

**Analisi/Interpretazione/Comprensione**.
Riconoscere il contesto storico-culturale, collegandolo al proprio vissuto, osservando opere, in particolare locali (es. un monumento o una scultura); confrontare opere artistiche di culture diverse (es. un dipinto italiano e un mandala orientale) per sviluppare il rispetto e la valorizzazione della diversità culturale, applicando semplici criteri di analisi critica; riconoscere il valore dei beni artistici e l'importanza di rispettarli, sviluppando un approccio consapevole alla loro tutela.

# OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA secondo le Nuove Indicazioni Nazionale (D.M. 221/2025)

**Espressività/Produzione**

- 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.
- Sperimentare tecniche di base (es. pastelli, tempera, collage) e materiali plastici (es. pasta di sale, plastiline) per creare piccoli elaborati.
- Disegnare forme semplici umane, animali, vegetali ed architettoniche (es. archi, colonne), anche fantastiche, per rappresentare oggetti o storie, con tratti definiti.
- Esercitare abilità manuali di base, come l'impugnatura della matita, per tracciare segni chiari e leggibili, in contesti inclusivi.
- Creare elaborati ispirandosi a opere artistiche locali, per coltivare la propria originalità attraverso tecniche semplici promuovendo consapevolezza storica ed identitaria.
- Assemblare o integrare negli elaborati piccoli oggetti, anche personali, per realizzare composizioni estetiche o narrative, descrittive o fantastiche.
- 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.

**Comunicazione**

- 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.

**Osservazione/Lettura**

- 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).
- 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).
- Analizzare un dipinto, un'illustrazione o un cartone animato per descriverne elementi, colori e forme, individuandone il contesto espressivo e narrativo.

**Analisi/Interpretazione/Comprensione**

- Identificare opere o oggetti artistici e artigianali del proprio ambiente o di altre culture, nominandone le caratteristiche principali.

## OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA secondo le Nuove Indicazioni Nazionale (D.M. 221/2025)

- 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.
- 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);utilizzare strumenti digitali accessibili (es. app per foto e video) per creare immagini statiche o in movimento, anche riutilizzando o assemblando materiali figurativi esistenti.
- 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.
- Introdurre prospettiva semplice (es. piani di profondità, sovrapposizioni) e chiaroscuro di base per volumi.
- Sperimentare motivi decorativi (es. ispirati a Kandinsky, Depero) per dettagli strutturati negli elaborati, in laboratori inclusivi.
- 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.

# CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- **Esplorazione sensoriale e percettiva**
  L'alunno utilizza i propri sensi per esplorare l'ambiente circostante, riuscendo a distinguere e nominare i principali elementi del linguaggio visivo come il **punto**, la **linea** e le **forme geometriche elementari**.

- **Gestione del colore**
  Riconosce e sperimenta l'uso dei **colori primari** e delle loro prime derivazioni, applicandoli con finalità sia descrittive che espressive.

- **Produzione creativa e tecnica**
  Utilizza in modo autonomo e corretto una prima gamma di strumenti (matite, cere, pennarelli) e tecniche (segno grafico, stesura del colore, collage) per realizzare elaborati che comunicano vissuti, emozioni e racconti personali.

- **Lettura critica dell'immagine**
  Osserva immagini di vario tipo (fotografie, illustrazioni, semplici opere d'arte) e ne descrive il contenuto identificando i soggetti, le azioni e le relazioni spaziali di base (sopra/sotto, vicino/lontano).

- **Alfabetizzazione digitale**
  Inizia a sperimentare l'uso creativo di semplici strumenti tecnologici per la produzione di immagini (es. fotografia digitale o software di disegno assistito), comprendendo la differenza tra realtà fisica e rappresentazione digitale.

- **Rispetto del patrimonio e sostenibilità**
  Manifesta cura per i materiali propri e comuni e mostra sensibilità verso la bellezza degli ambienti naturali e dei beni culturali del proprio territorio, intesi come spazi da proteggere.

## OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

**Espressività/produzione**

- Realizzare elaborati personali utilizzando tecniche di base (disegno, pittura, collage semplice) per esprimere emozioni, stati d'animo o brevi racconti.
- Creare semplici manufatti o composizioni utilizzando materiali di riciclo, comprendendo il valore del riuso creativo.
- Utilizzare strumenti digitali (LIM) per realizzare immagini semplici della realtà scolastica e riconoscerle come "tracce" della propria esperienza.

**Comunicazione**

- Utilizzare il punto, la linea (dritta, curva, spezzata) e le forme geometriche semplici per comporre immagini che rappresentino la realtà o la fantasia.
- Sperimentare l'uso dei **colori primari** e scoprire, attraverso la manipolazione pratica, come nascono i primi colori derivati.

**Osservazione/lettura**

- Osservare un'opera d'arte o una fotografia e saper descrivere a voce "cosa succede" e "chi è presente", individuando i colori e le forme principali.
- Riconoscere la posizione degli oggetti nello spazio grafico utilizzando i concetti di: **sopra/sotto**, **dentro/fuori**, **vicino/lontano**.

**Analisi/interpretazione/comprensione**

- Esplorare gli elementi del mondo circostante attraverso i cinque sensi, individuando le proprietà visive (colore, forma) e tattili (superficie liscio/ruvido) di oggetti naturali e artificiali.2. Area: Linguaggio Visuale (Dalla tecnica alla scoperta del segno).

## CONOSCENZE

- Colori primari (rosso, giallo, blu) e primi esperimenti di mescolanza.
- Forme geometriche elementari (cerchio, quadrato, triangolo) e loro riconoscimento nella realtà.
- Soggetti delle immagini: distinzione tra persone, animali e oggetti.
- La linea come traccia grafica: dritta, curva, spezzata, continua e interrotta.
- Uso dello spazio foglio: concetti di alto/basso, destra/sinistra, dentro/fuori.
- Differenza percettiva tra superfici chiare e superfici scure.
- Il gesto grafico e l'impugnatura corretta degli strumenti.
- Le lettere come segni visivi e forme grafiche.
- Esistenza di alfabeti e segni grafici di culture e tempi diversi.
- Uso di strumenti grafici: matite colorate, pennarelli e pastelli a cera.
- Uso di tecniche pittoriche semplici: tempere (a dita o a pennello).
- Tecnica del collage: strappo e ritaglio manuale della carta.
- Uso della colla vinilica e degli adesivi per comporre immagini.
- Utilizzo del tablet o della fotocamera per lo scatto fotografico semplice.
- Differenza tra l'oggetto reale e la sua rappresentazione in fotografia.
- Assemblaggio di materiali di recupero e piccoli oggetti per creare forme.
- Modellazione manuale di argilla, plastilina o altre paste modellabili.
- Funzione narrativa delle immagini: raccontare una storia attraverso un disegno.
- Monumenti, fontane e opere d'arte presenti nel proprio territorio locale.

## METODOLOGIE DIDATTICHE

- **Metodo della Scoperta Guidata:** l'insegnante non fornisce soluzioni pronte, ma pone domande stimolo per indurre gli alunni a scoprire, ad esempio, come nasce il colore verde mescolando il giallo e il blu o quali forme si nascondono negli oggetti dell'aula.
- **Learning by Doing (apprendere facendo):** l'apprendimento avviene attraverso l'azione diretta. Ogni nuova conoscenza (es. la linea spezzata) viene subito sperimentata con il corpo nello spazio, con la corda sul pavimento e infine con la matita sul foglio.
- **Outdoor Education:** l'uscita nel giardino della scuola o nel quartiere per osservare dal vivo i colori della natura, le forme delle architetture locali o per raccogliere materiali di recupero naturali (foglie, rametti) da utilizzare nel collage.
- **Laboratorio Creativo:** uno spazio-tempo dedicato alla manipolazione di argilla, plastilina e materiali di riciclo. Il laboratorio favorisce la libera espressione e la sperimentazione di tecniche diverse (pittura materica, assemblage).
- **Metodologia Visual Thinking (VTS):** partendo dall'osservazione di un'opera d'arte (es. un quadro di Caravaggio), si guida una discussione collettiva con domande semplici: "Cosa sta succedendo in questa immagine? Cosa te lo fa dire? Cos'altro possiamo trovare?".
- **Tinkering e Riuso Creativo:** approccio pratico che incoraggia i bambini a "armeggiare" con materiali di scarto e piccoli oggetti per costruire manufatti tridimensionali, promuovendo la cultura della sostenibilità.
- **Digital Storytelling Semplificato:** utilizzo del tablet per documentare le fasi di un lavoro o per creare una sequenza di foto che racconti una storia, integrando il linguaggio tecnologico con quello grafico.
- **Peer Tutoring (apprendimento tra pari):** i bambini lavorano in coppie o piccoli gruppi, aiutandosi a vicenda nella gestione degli strumenti (es. come stendere la colla o come impugnare correttamente il pennello).
- **Approccio Multisensoriale:** coinvolgimento di tutti i sensi per conoscere i materiali. Si tocca il supporto (ruvido/liscio), si ascolta il suono del segno sulla carta, si osserva la trasformazione della materia.
- **Didattica del Gioco (gamification):** trasformare l'apprendimento dei concetti topologici (alto/basso) o geometrici in giochi di movimento o cacce al tesoro visive all'interno della scuola.

## DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE CLASSE 1^

| Giudizio sintetico | Descrizione |
|---|---|
| **OBIETTIVI** | **Esprimere e comunicare in modo creativo attraverso le immagini, usando tecniche e materiale diverso e attività di manipolazione.**<br>**Osservare, riconoscere e interpretare i principali elementi che caratterizzano un'opera d'arte con l'utilizzo di proprietà visive e tattili.** |
| **Ottimo** | L'alunno usa con sicurezza l'immaginazione a fini espressivi, manipola con padronanza diversi materiali e sperimenta in modo consapevole strumenti e tecniche grafiche, plastiche e pittoriche.<br>Osserva, riconosce e interpreta con sicurezza, precisione ed autonomia le linee, le forme e i colori (primari e secondari) in un'opera d'arte. |
| **Distinto** | L'alunno usa quasi sempre con sicurezza l'immaginazione a fini espressivi, manipola spesso con padronanza diversi materiali e sperimenta in modo consapevole strumenti e tecniche grafiche, plastiche e pittoriche.<br>Osserva, riconosce e interpreta con sicurezza e precisione le linee, le forme e i colori (primari e secondari) in un'opera d'arte. |
| **Buono** | L'alunno usa generalmente con sicurezza l'immaginazione a fini espressivi, manipola diversi materiali e sperimenta in modo corretto strumenti e tecniche grafiche, plastiche e pittoriche.<br>Osserva, riconosce e interpreta correttamente i principali elementi formali di un'opera d'arte. |
| **Discreto** | L'alunno usa talvolta alcuni materiali e sperimenta con parziale autonomia strumenti e tecniche grafiche, plastiche e pittoriche.<br>Osserva, riconosce e interpreta i più evidenti elementi formali di un'opera d'arte (come i colori primari e le forme più semplici), talvolta con l'aiuto dell'insegnante. |
| **Sufficiente** | L'alunno usa con l'aiuto del docente l'immaginazione a fini espressivi, manipola con supporto dell'insegnante diversi materiali e sperimenta con incertezza strumenti e tecniche grafiche, plastiche e pittoriche.<br>Osserva, riconosce e interpreta gli elementi formali di base di un'opera d'arte solo se guidato e in contesti molto semplici. |
| **Non sufficiente** | L'alunno anche con l'aiuto dell'insegnante ha difficoltà ad usare l'immaginazione a fini espressivi, non manipola i diversi materiali e non sperimenta strumenti e tecniche grafiche, plastiche e pittoriche.<br>L'alunno mostra forti incertezze e difficoltà nel riconoscere linee, forme e colori all'interno di un'opera d'arte. |

# CURRICOLO ARTE E IMMAGINE PRIMARIA

## Classi
## SECONDA – TERZA
## QUARTA – QUINTA

## Indicazioni Nazionali 2012

# TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, 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).

È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (spot, brevi filmati, videoclip…).

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

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



# Classe II primaria

## Obiettivi di Apprendimento

**Esprimersi e comunicare**
Sperimentare e utilizzare in modo intenzionale e creativo forme, linee, colori;
Usare il colore per esprimere stati d'animo, emozioni, propri e altrui;
Sperimentare e utilizzare in modo intenzionale e creativo strumenti e tecniche grafiche, plastiche, pittoriche e multimediali.
**Osservare e leggere immagini**
Riconoscere e utilizzare i colori primari e secondari in composizioni figurative.
Sperimentare la composizione di colori.
Conoscere e riconoscere i rapporti spaziali e di colore-forma-linea- volume nel linguaggio iconico-visivo.
Descrivere gli elementi formali di un'immagine e degli oggetti presenti nell'ambiente vissuto, secondo i parametri sopra specificati.
**Comprendere ed apprezzare le opere d'arte**
Familiarizzare con le forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria cultura.
Osservare e confrontare immagini e opere d'arte della propria e altrui cultura cariche di significati espliciti.
Individuare gli elementi essenziali della forma e del linguaggio in un'opera d'arte e in una produzione artigianale.

## Contenuti

Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali e tattili.
Osservazione di immagini e forme naturali.
Ricerca e osservazione di immagini tematiche ( le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste e ricorrenze,….).
Analisi compositiva, simbolica, espressivo-comunicativa di alcune opere d'arte.
Percorsi multisensoriali.
Il punto.
La linea.
Il colore ( colori caldi e freddi).
Scala dei colori.
Il ritmo e l'alternanza di elementi compositivi: forme, colori e segni.
Il paesaggio: nozioni di sfondo e primo piano.
La figura umana: parti del viso e del corpo, proporzioni.
Tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera.

## Metodologie consigliate

Tecniche plastiche con uso di materiali vari anche materiali di riciclo.
Il collage e la bidimensionalità.
Creazioni monocromatiche utilizzando sfumature, forme e materiali dello stesso colore.
Sperimentazione di miscugli fra materiali diversi e colori.
Combinazioni ritmiche.
Riproduzione di semplici paesaggi visti, copiati, ricordati o inventati.
Realizzazione di libri con materiali e tecniche diverse.
Disegni con Paint.
Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.
Esplorare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci, dai colori ed altro.
Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
Descrivere tutto ciò che si vede in un'opera sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.
Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali …) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.

# Cl. II CRITERI PROVE DI INGRESSO E FINALI

| Ingresso | Uscita |
|---|---|
| Disegno di se stesso in un ambiente | Riconoscere i colori primari e secondari |
| valutazione: 4 punti se il contesto è ben visibile con elementi caratterizzanti, 6 punti se la figura umana è completa nelle sue parti (capelli, occhi, naso, bocca, orecchie, arti superiori e inferiori dotati di dita). | Valutazione: 2 punti colore rosso,2 punti il blu, 2 punti il giallo, 2 punti l'arancione, 2 punti il verde. |



# Classe III primaria

## Obiettivi di Apprendimento

**Esprimersi e comunicare**

Sperimentare e utilizzare in modo intenzionale e creativo forme, linee, colori.

Usare il colore per esprimere stati d'animo, emozioni, propri e altrui.

Sperimentare e utilizzare in modo intenzionale e creativo strumenti e tecniche grafiche, plastiche, pittoriche e multimediali.

**Osservare e leggere immagini**

Riconoscere e utilizzare i colori primari e secondari in composizioni figurative.

Sperimentare la composizione di colori.

Conoscere e riconoscere i rapporti spaziali e di colore-forma-linea- volume nel linguaggio iconico-visivo.

Descrivere gli elementi formali di un'immagine e degli oggetti presenti nell'ambiente vissuto, secondo i parametri sopra specificati.

**Comprendere ed apprezzare le opere d'arte**

Familiarizzare con le forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria cultura.

Osservare e confrontare immagini e opere d'arte della propria e altrui cultura cariche di significati espliciti.

Individuare gli elementi essenziali della forma e del linguaggio in un'opera d'arte e in una produzione artigianale.

## Contenuti

Analisi compositiva, simbolica, espressivo-comunicativa di alcune opere d'arte.

Percorsi multisensoriali.

Il punto. La linea.

Osservazione e composizione dei colori. La gradazione luminosa dal chiaro allo scuro.

Il ritmo e l'alternanza di elementi compositivi: forme, colori e segni.

L'astrattismo nelle opere d'arte.

Le nature morte d'autore.

I paesaggi nelle fotografie e nei dipinti d'autore.

I diversi piani di un paesaggio.

Il fumetto e il suo linguaggio.

I monumenti della nostra città.

Tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera, degli acquerelli.

Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.

Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico- culturali.

## Metodologie consigliate

Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali e tattili.
Esplorare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci, dai colori ed altro.
Osservazione di immagini e forme naturali.
Ricerca e osservazione di immagini tematiche ( le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste e ricorrenze,….).
Composizione di figure bidimensionali: la tecnica del ritaglio e del collage.
Combinazioni ritmiche.
Realizzazione di nature morte.
Realizzazione di paesaggi.
Animali reali e fantastici
Personaggi reali e fantastici.
Trasformazioni creative di immagini.
Realizzazione di storie a fumetti.
Realizzazione di libri con materiali e tecniche diverse.
Descrivere tutto ciò che si vede in un'opera sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.
Tecniche plastiche con uso di materiali vari anche materiali di riciclo.
I calligrammi.
Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali …) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.
Disegni con Paint.

# Cl. III CRITERI PROVE DI INGRESSO E FINALI

| Ingresso | Uscita |
|---|---|
| Riconoscere colori primari e secondari | Rappresentazione del paesaggio reale |
| Valutazione: 2 punti colore rosso,2 punti il blu, 2 punti il giallo, 2 punti l'arancione, 2 punti il verde. | Valutazione: 2 punti riconoscimento della linea di terra, 2 punti esatta dislocazione degli elementi, 2 tecnica appropriata per la stesura del colore, 2 punti proporzioni corrette degli elementi, 2 punti ricchezza di particolari. |

# Classe IV primaria

## Obiettivi di Apprendimento

**Esprimersi e comunicare**
Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
**Osservare e leggere le immagini**
Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
**Comprendere e apprezzare le opere d'arte**
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.

## Contenuti

Riconoscere gli elementi tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e individuare il loro significato espressivo.
Il punto.
La linea.
Ripasso dei colori (primari, secondari, complementari, caldi e freddi, intensità e tonalità intermedie).
Osservazioni sull'uso del colore, delle tecniche utilizzate, del significato che l'autore intende trasmettere con determinate scelte pittoriche.
Osservazione di quadri di autori noti: descrizione sommaria del dipinto, interpretazioni e sensazioni suscitate.
Gli elementi paesaggistici in opere d'arte famose.
Il paesaggio realistico ( in particolare lo spazio, l'aspetto naturalistico e stagionale).
Il paesaggio fantastico.
Il volto: l'espressione fisica ed interiore.
Il viso nei quadri famosi: analisi di alcune opere pittoriche, osservando i tratti fisiognomici, la luce, le ombre, le sfumature, lo sfondo.
Il volto in fantasia : Arcimboldo, Joan Mirò.
Il volto in fotografia.
L'arte pittorica collegata alla poesia ed alla musica come espressioni complementari.
Tecniche grafico-pittoriche, compositive e manipolative con la tempera, i pennarelli, le cere, i pastelli.

## Metodologie consigliate

Guardare e osservare con consapevolezza l'ambiente esterno o un particolare aspetto paesaggistico, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista informativo ed emotivo.
Riconoscere ed apprezzare beni artistico culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio, operando una semplice analisi e classificazione.
Esprimersi tramite produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche e materiali diversi.
Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali.
Osservazione di quadri di autori noti riguardanti paesaggi autunnali, invernali , primaverili e estivi.
Tecniche del collage, dello strappo, del fotomontaggio; uso di materiali naturali, anche riciclati.
Riproduzione di alcune opere.
Produzioni personali.
Costruzione di semplici libri di grande formato con creazione di storie e illustrazioni utilizzando materiale di recupero: stoffe, giornali, bottoni, perline e passamanerie….
Costruzione di oggetti in occasioni di ricorrenze particolari.
Il volto umano; maschere di carnevale.
Addobbi.
Uso del computer per produrre immagini.

# Cl. IV CRITERI PROVE DI INGRESSO E FINALI

| Ingresso | Uscita |
|---|---|
| Rappresentazione del paesaggio reale | Disegno dal vero |
| Valutazione: 2 punti riconoscimento della linea di terra, 2 punti esatta dislocazione degli elementi, 2 tecnica appropriata per la stesura del colore, 2 punti proporzioni corrette degli elementi, 2 punti ricchezza di particolari. | Valutazione: 2 punti riconoscimento della linea di terra, 2 punti esatta dislocazione degli elementi, 2 tecnica appropriata per la stesura del colore, 2 punti proporzioni corrette degli elementi, 2 punti per la profondità data agli oggetti. |

# Classe V primaria

## Obiettivi di Apprendimento

**Esprimersi e comunicare**

Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.

**Osservare e leggere le immagini**

Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

**Comprendere e apprezzare le opere d'arte**

Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.
Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico- artistici.

## Contenuti

I colori (primari, secondari, complementari, caldi e freddi, intensità e tonalità intermedie) [ripasso]. Generi artistici differenti inseriti in un percorso culturale: ritratto, paesaggio ( con particolare riguardo alla prospettiva), natura morta, chiaroscuro.
Riferimenti al simbolismo ed all'astrattismo.
Analizzare, classificare ed apprezzare beni del patrimonio artistico – culturale presenti sul proprio territorio, interiorizzando il concetto di tutela e salvaguardia delle opere d'arte.
Riconoscere gli elementi di base della comunicazione iconica: rapporti tra immagini, gesti, movimenti, forme, colori, spazio, volume, simboli, espressioni del viso, contesti, ambienti esterni ed interni.
Identificare gli elementi tecnici del linguaggio audiovisivo costituito anche da immagini in movimento, ritmi, configurazioni spaziali, piani, campi, sequenze, metafore, strutture narrative.
Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista informativo ed emotivo.
Comprendere la funzione del museo.
Tecnologie della comunicazione per esprimere emozioni mediante codici visivi, sonori e verbali.

## Metodologie consigliate

Esprimersi e comunicare mediante l'osservazione diretta di beni culturali presenti nel territorio di appartenenza.
Esprimersi tramite produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche e materiali diversi.
Rielaborare, ricombinare, modificare creativamente disegni ed immagini, materiali d'uso e testi.
Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali.
Osservazione di quadri di autori noti.
Analisi opere presentate: descrizione sommaria del dipinto, interpretazioni, sensazioni suscitate.
Analisi dei principali monumenti, realtà museali, edifici storici e sacri situati nel territorio di appartenenza.
Strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di rielaborazione, di tecniche e materiali diversi tra loro.
Produzioni personali di vario tipo: costruzione di oggetti in occasioni di ricorrenze particolari, maschere di carnevale, addobbi.

# Cl. V CRITERI PROVE DI INGRESSO E FINALI

| Ingresso | Uscita |
|---|---|
| Disegno dal vero | Lettura di un'opera d'arte |
| Valutazione: 2 punti riconoscimento della linea di terra, 2 punti esatta dislocazione degli elementi, 2 tecnica appropriata per la stesura del colore, 2 punti proporzioni corrette degli elementi, 2 punti per la profondità data agli oggetti. | Valutazione: 2 punti riconoscimento dell'opera (antica o moderna), 2 punti tecnica (pittorica, scultorea, architettonica), 2 punti comprensione del messaggio (a chi è rivolto), 2 punti comprensione della funzione (utilizzo dell'opera), 2 punti giudizio personale dell'alunno. |

