

Progettazione UdA

Disciplina: ARTE E IMMAGINE

Classe:

Docente: Alessandra Antolini

I

| UdA n. | | Titolo: Riproduco, rielaboro e invento per esprimere, conoscere e altro Elaborati grafico-pittorici, plastici, fotografici per diversi scopi comunicativi | |
|---|--|---|--|
| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE | CONOSCENZE | ABILITÀ | COMPETENZE SPECIFICHE |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1. Comunicazione nella madrelingua <input type="checkbox"/> 3. Competenze matematiche e competenze di base in scienza e tecnologia. <input type="checkbox"/> 4. Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> 5. Imparare a imparare <input type="checkbox"/> 6. Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> 7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input checked="" type="checkbox"/> 8. Consapevolezza ed espressione culturale | -Conoscere le regole base del linguaggio visivo: colore, linea, forme, -Conoscere le caratteristiche espressive della linea della texture, -Conoscere alcune e tecniche espressive | I1.1 Ideare e progettare elaborati ispirati anche dallo studio dell'arte antica e della comunicazione visiva I1.2 Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva I1.3 Rielaborare materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini | II1. ESPRIMERSI E COMUNICARE II1.1 Ideare e progettare elaborati ispirati anche dallo studio dell'arte medievale, rinascimentale, barocca e del Settecento (Rococò, Vedutismo, Neoclassicismo) e della comunicazione visiva II1.2 Utilizzare e sperimentare gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva II1.3 Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini II1.4 Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre |
| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | | | |
| <i>Rif. tabella allegata N. 2</i> IIIA | | | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | | |
| <i>Rif. tabella allegata N. 2</i> I.1 | | | |

MEDIAZIONE DIDATTICA

| TEMPI | METODOLOGIE | STRUMENTI | RISORSE |
|---|---|--|---|
| Tutto l'anno, un'ora settimanale, per un totale di circa venti ore annue | <input type="checkbox"/> Lezione frontale <input checked="" type="checkbox"/> Lezione dialogata <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input type="checkbox"/> Tutoring e/o peer education <input checked="" type="checkbox"/> Brain storming <input type="checkbox"/> Problem solving | <input checked="" type="checkbox"/> Uso di audiovisivi <input checked="" type="checkbox"/> Uso di tecnologie multimediali e di rete (scanner, stampante, video-fotocamera, Internet, ecc.) <input type="checkbox"/> LIM <input checked="" type="checkbox"/> Computer/tablet <input checked="" type="checkbox"/> Libro di testo (cartaceo misto digitale) <input type="checkbox"/> Software didattico <input type="checkbox"/> Materiali strutturati (mappe, schemi, ecc.) <input checked="" type="checkbox"/> Materiale di facile consumo (colori, colla, ecc.) <input type="checkbox"/> Materiale di recupero <input checked="" type="checkbox"/> Testi alternativi di approfondimento e riviste <input checked="" type="checkbox"/> Esercizi guidati e schede strutturate <input type="checkbox"/> Altro: _____ | <input checked="" type="checkbox"/> Docente di classe <input type="checkbox"/> Altri docenti della classe <input type="checkbox"/> Docenti di altre classi <input type="checkbox"/> Esperto <input type="checkbox"/> Altro: _____ |
| SPAZI | <input checked="" type="checkbox"/> Attività laboratoriali <input type="checkbox"/> Ricerche ed approfondimenti <input type="checkbox"/> Studio individuale e domestico <input checked="" type="checkbox"/> Attività a coppie e/o a gruppi <input type="checkbox"/> Altro: _____ | | MODALITÀ DI RECUPERO |
| <input checked="" type="checkbox"/> Aula/sezione <input type="checkbox"/> Aula informatica <input type="checkbox"/> Salone/corridoio <input type="checkbox"/> Cortile/giardino <input type="checkbox"/> Palestra <input type="checkbox"/> Altro: _____ | | | MODALITÀ DI POTENZIAMENTO |
| | | | <input checked="" type="checkbox"/> Recupero curriculare <input type="checkbox"/> Altro: _____ |
| | | | <input checked="" type="checkbox"/> Potenziamento curriculare <input type="checkbox"/> Altro: _____ |

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

I ragazzi saranno posti di fronte a compiti di realtà da realizzare in attività laboratoriali che verranno dettate, nel corso dell'anno, dall'adesione ai progetti o a concorsi o dal vissuto della classe e/o dal contesto storico, culturale e sociale.

Si prevede la realizzazione di ATC swap per uno scambio artistico con scuole di tutto il mondo

La realizzazione di un'installazione per riflettere sul concetto di muro (celebrazione storica della caduta del muro di Berlino)

La rielaborazione di opere d'arte per realizzare manifesti, illustrazioni o cartoline per descrivere fatti storici, sociali o altro

STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

ESPRIMERSI E COMUNICARE

Ideare e progettare elaborati semplici adatti allo scopo anche se stereotipati
Rielaborare immagini, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.
Scegliere e utilizzare semplici tecniche espressive.

PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO

Per gli alunni con bisogni educativi speciali, in coerenza con il PDP, gli obiettivi verranno di volta in volta adeguati ai loro bisogni attraverso:

- **l'utilizzo di strumenti compensativi e dispensativi;**
- **la semplificazione:** si modificherà il lessico, si ridurrà la complessità, si guiderà l'allievo dividendo il compito di lavoro in fasi di lavoro e, se necessario si guiderà

Considerato il livello di abilità sociali degli alunni della classe, non sono ancora possibili la proposta di strategie didattiche, quali il cooperative learning, il tutoring, il peer teaching, pertanto la guida e il supporto ai bambini con bisogni speciali è affidato all'insegnante.

STRUMENTI DI VALUTAZIONE

- Compito reale
- Questionario a risposte aperte o misto (risposte aperte, frasi aperte, vero o falso, risposte multiple ecc.)
- Prova di carattere logico-applicativo
- Prova grafica: disegno
- Prova orale
- Prova scritta
- Autovalutazione
- Osservazioni sistematiche.
- Altro: _____

(*) Per la valutazione in decimi si rimanda al PTOF (allegato 5)

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

| VALUTAZIONE | Autonomia | Relazione | Partecipazione | Flessibilità | Responsabilità | Consapevolezza |
|-------------|-----------|-----------|----------------|--------------|----------------|----------------|
| AVANZATO | | | | | | |
| INTERMEDIO | | | | | | |
| BASE | | | | | | |
| INIZIALE | | | | | | |

Rif. tabella N.1 allegata.

TABELLA N. 1 COMPETENZE

| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE | VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE |
|---|---|
| <p>1) La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.</p> <p>2) La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.</p> <p>3) La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). 3.1) La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. 3.2) La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>4) La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p> <p>5) Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.</p> <p>6) Competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. 6.1) La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.</p> <p>7) Spirito di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.</p> <p>8) Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p> | <p>- Autonomia: è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;</p> <p>- Relazione: interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;</p> <p>- Partecipazione: collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;</p> <p>- Responsabilità: rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;</p> <p>- Flessibilità: reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con l'utilizzo originale di materiali, ecc.;</p> <p>- Consapevolezza: è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.</p> |
| | <p style="text-align: center;">LIVELLO DELLE COMPETENZE</p> <p>A) Avanzato L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p>B) Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p>C) Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p>D) Iniziale L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p> |

TABELLA N. 2 traguardi competenze e obiettivi di apprendimento

| CLASSE | TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|---------|--|--|
| TERZA | <p>IIIA L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p> <p>IIIB Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> <p>IIIC Legge le opere più significative prodotte nell'arte moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.</p> <p>IIID Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>IIIE Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato</p> | <p>III1. ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>III1.1 Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva.</p> <p>III1.2 Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.</p> <p>III1.3 Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>III1.4 Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.</p> <p>III2. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>III2.1 Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.</p> <p>III2.2 Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore.</p> <p>III2.3 Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).</p> <p>III3. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>III3.1 Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte moderna e contemporanea mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.</p> <p>III3.2 Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.</p> <p>III3.3 Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.</p> <p>III3.4 Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p> |
| SECONDA | <p>II A L'alunno realizza elaborati sulla base di un'ideazione e progettazione, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p> <p>IIB Utilizza gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> <p>IC Legge le opere più significative prodotte nell'arte dal Medioevo al XVII secolo, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali dei paesi europei.</p> <p>IID Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del</p> | <p>II1. ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>II1.1 Ideare e progettare elaborati ispirati anche dallo studio dell'arte medievale, rinascimentale, barocca e del Settecento (Rococò, Vedutismo, Neoclassicismo) e della comunicazione visiva</p> <p>II1.2 Utilizzare e sperimentare gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva</p> <p>II1.3 Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini</p> <p>II1.4 Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre</p> |

secondaria di I grado "Vechiotti"
Scuola Servigliano

| | | |
|---------------------|--|--|
| <p>PRIMA</p> | <p>proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. II E Analizza e descrive beni culturali, semplici immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato</p> <p>IA L'alunno realizza elaborati (decorativi, espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) sulla base di un'ideazione e progettazione suggerita dall'insegnante, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo acquisito, rielaborando in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici). IB Osserva, descrive, legge e comprende le opere più significative prodotte nell'arte antica, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. IC Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia ID Analizza e descrive immagini statiche e multimediali utilizzando un linguaggio essenziale ma corretto</p> | <p>discipline.</p> <p>II2. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI- COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE II2.1 Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. II2.2 Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte medievale, rinascimentale e barocca, rococò, vedutista e neoclassica mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.-</p> <p>I1. ESPRIMERSI E COMUNICARE I1.1 Ideare e progettare elaborati ispirati anche dallo studio dell'arte antica e della comunicazione visiva I1.2 Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva I1.3 Rielaborare materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini</p> <p>I2. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI- COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE I2.1 Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. I2.2 Leggere e commentare un'opera d'arte antica mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.-</p> |
|---------------------|--|--|

(Luogo e data)

(firma)