

## PROGETTAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

DISCIPLINA Arte e Immagine

CLASSI SECONDE

ANNO SCOLASTICO 2019/2020

<b>DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE</b>		
<b>CLASSI SECONDE</b>		
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>Descrittori</b>	
<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b>	<p>È la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale che scritta, utilizzando vari materiali e attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Padroneggiare gli strumenti espressivi ed indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale nei vari contesti.</li><li>• Ascoltare, leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.</li><li>• Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</li><li>• Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</li><li>• Illustrare ad altri comportamenti e iniziative per la sostenibilità con riferimento a conoscenze acquisite.</li></ul>
<b>COMPETENZE TRASVERSALI</b>	<b>Descrittori</b>	

<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b>	<p>È la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagire in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo.</li> <li>• Gestire in modo positivo la conflittualità e favorire il confronto.</li> <li>• Conoscere e rispettare sempre e consapevolmente i diversi punti di vista e ruoli altrui.</li> </ul>
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</b>	<p>Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva e di gestire il proprio apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli e saperli gestire.</li> <li>• Saper lavorare con gli altri in maniera costruttiva e saper gestire il proprio apprendimento</li> <li>• Gestire in modo appropriato, produttivo e autonomo, i diversi supporti utilizzati e scelti.</li> <li>• Acquisire un metodo di studio personale, attivo e creativo, utilizzando in modo corretto e proficuo il tempo a disposizione</li> </ul>
<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b>	<p>Implica la comprensione e il rispetto delle idee e dei significati espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimersi utilizzando in maniera sicura, corretta, appropriata e originale tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.</li> <li>• Ascoltare testi riconoscendone le fonti e le caratteristiche.</li> <li>• Leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>• Sviluppare la dimensione creativa e immaginativa.</li> </ul>
<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	<p>Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione.</li> <li>• Conoscere il lessico specifico per accedere a risorse digitali.</li> <li>• Usare le tecnologie informatiche per comunicare e</li> </ul>

		<p>collaborare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rielaborare testi utilizzando programmi di video scrittura</li> </ul>
<b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b>	Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sull'iniziativa e sulla perseveranza, sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare in maniera completa le conoscenze apprese per ideare e realizzare un prodotto.</li> <li>• Organizzare il materiale in modo razionale e originale.</li> </ul>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE				
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Acquisire un metodo di progettazione, sviluppando creatività e senso estetico</li> <li>➤ Utilizzare le principali tecniche e materiali e il disegno come metodo di restituzione di conoscenza</li> <li>➤ Conoscere ed approfondire gli elementi principali del linguaggio visivo</li> <li>➤ Osservare e conoscere alcune delle opere più significative prodotte nell'arte tra ottocento, novecento, moderna e contemporanea.</li> <li>➤ Riconoscere gli elementi principali del patrimonio artistico del proprio territorio e scoprire il valore delle istituzioni culturali</li> <li>➤ Leggere immagini della tradizione culturale europea e coglierne il messaggio.</li> </ul>				
CONTENUTI	OBIETTIVI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE SPECIFICHE	TEMPI
<p>Test ingresso</p> <p>La comunicazione e la percezione visiva</p> <p>I codici visivi</p>	<p>Esprimersi e comunicare</p> <p>Osservare e leggere le immagini</p>	<p>- Realizzare elaborati personali sulla base di una progettazione, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo ed utilizzando correttamente le tecniche proposte.</p> <p>- Rielaborare creativamente</p>	<p>Osservare e riconoscere con consapevolezza le forme e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi caratterizzanti e utilizzando le regole primarie della</p> <p>Riconoscere gli elementi principali del patrimonio artistico e ambientale del</p>	<p><b>TEMPI</b></p> <p>I – II quadri mestre</p>

<p>Le tecniche artistiche</p> <p><u>La Storia dell'Arte :dal Rinascimento al Barocco</u></p>	<p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p>		<p>materiali di uso comune, immagini , materiali multimediali e visivi per produrre nuovi messaggi .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservare, leggere, comprendere e descrivere gli elementi principali del linguaggio visivo</li> <li>- Leggere le opere più significative prodotte nell'arte antica, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.</li> <li>- Riconoscere il valore culturale di beni artistici, ambientali opere d'arte e oggetti artigianali del proprio territorio.</li> </ul>	<p>proprio territorio.</p> <p>Riconoscere gli elementi di base della lettura di un'opera d'arte e del linguaggio di percezione visiva.</p>	<p>I quadri mestre</p> <p>II quadri mestre</p>
	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Messaggio visivo e percezione.</li> <li>-Lo spazio grafico-espressivo come composizione.</li> <li>-La figura umana il ritratto/la caricatura</li> <li>- la natura morta</li> <li>-temi per l'uso della prospettiva</li> <li>-lo spazio</li> <li>- la luce /l'ombra</li> </ul>	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper descrivere l'immagine e la realtà secondo un criterio dato</li> <li>-Saper utilizzare un codice in modo creativo ed espressivo.</li> <li>- Utilizzare in modo pertinente il linguaggio della grafica pubblicitaria.</li> <li>- Progettare un prodotto grafico e multimediale.</li> </ul>			<p>1 e 2 quadri mestre</p>

	<b>CONOSCENZE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'arte nei secoli: dal Rinascimento al Barocco</li> <li>• Commentare un'opera d'arte individuando i principali codici visivi e il significato storico</li> </ul>	<b>ABILITA'</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper commentare un'opera d'arte sulla base della conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica ,mettendola in relazione al contesto storico culturale</li> <li>• Riconoscere in un'opera d'arte i diversi elementi visivi.</li> </ul>			1- 2quadrimes tre
--	--	---	--	--	-------------------------

<b>METODOLOGIE UTILIZZATE</b> - Utilizzo di diapositive, LIM e strumenti multimediali per conoscere le esperienze creative di artisti che stimolano la creatività espressiva dell'alunno e la rielaborazione. - Utilizzo della tecnologia interattiva nelle fasi di lettura, comprensione e rielaborazione creativo-espressiva. - Lezione strutturata con tecniche per organizzare i contenuti (schemi, parole chiave...) con utilizzo di mediatori didattici a supporto della comunicazione (video, foto, materiali). - Modalità interattive durante l'esposizione: proporre esempi, brainstorming per sollecitare conoscenze pregresse e collegamenti con altri saperi. - Proposte di lavoro attivo alla classe. - Lavori di gruppo, a coppie, individuale. - Proposte di lavoro di ricerca. - Conversazioni guidate: condurre l'attività tramite discussione in classe per promuovere la conversazione e incoraggiare la partecipazione. - Formulare domande per verificare la comprensione.	<b>STRUMENTI</b> LIM, computer, materiali fotografici, immagini, pubblicità, sussidi audiovisivi e multimediali, riviste. Strumenti grafici, pittorici e plastici. - Laboratori e spazi più idonei alle attività creativo-espressive e multimediali. - Attività laboratoriali e di gruppo nei quali gli alunni imparano a collaborare e a interagire per il conseguimento di un risultato comune.
--	--

## MODALITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI

La valutazione terrà conto dei progressi fatti rispetto ai livelli di partenza, del livello delle conoscenze e delle abilità acquisite nella disciplina, del livello delle competenze disciplinari e trasversali attraverso: osservazione diretta dell'alunno durante il lavoro, autovalutazione dell'alunno e valutazione del docente. Saranno oggetto di valutazione anche le Competenze sociali e civiche, nelle quali rientrano, oltre al rispetto delle regole e il modo di relazionarsi con gli altri, le norme stabilite nel Regolamento d'Istituto e nel Patto Educativo di Corresponsabilità

## VERIFICHE

-Osservazione degli alunni durante il lavoro individuale e di gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione).

-Prove basate su compiti autentici

### **Prove oggettive**

- V/F -Scelta multipla -Esercizi o risposte a domande - Esercizi interattivi

### **Prove soggettive**

- Verifiche orali . Interventi e dialoghi guidati e non -Produzioni di disegni,elaborati scritti,manufatti ceramici. -

