

CURRICOLO SECONDARIA DI PRIMO GRADO I.C. Asolo
con riferimento
alle Indicazioni Nazionali 2012
alle Competenze chiave europee (22 maggio 2018)

Disciplina di riferimento: Arte e Immagine

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO D.P.R.11-03-2010
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

- 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.
- 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.
- Legge le opere più significative prodotte nell'arte preistorica, nelle antiche civiltà, nell'arte greco-romano, medievale, 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.
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
- Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

PRINCIPALE COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COINVOLTA NEL CURRICOLO:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE ARTISTICA
ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEA COINVOLTE NEL CURRICOLO:	Imparare a imparare - Comunicazione nella madrelingua o lingua d'istruzione
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2010
CERTIFICAZIONE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO	Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Consapevolezza ed espressione culturale Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti artistici.

FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITA'	MICROABILITA'
Linguaggio visivo: La visione	<ul style="list-style-type: none"> - La visione è un processo attivo, - Vediamo volti dappertutto, - Distinguiamo figura e sfondo, - Vediamo le cose come sappiamo che sono, - Vediamo suoni, odori e temperature - Cerchiamo forme semplici, - Riconosciamo una figura da pochi elementi, OBIETTIVI MINIMI: <ul style="list-style-type: none"> - Quando guardiamo un'immagine complessa, il 	Esprimersi e comunicare Ideare elaborati ricercando soluzioni originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Utilizzare gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. Rielaborare materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare e descrivere con un linguaggio grafico elementi della realtà (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...) ● Conoscere il significato di "stereotipo" e individuarne degli esempi nelle esecuzioni prodotte; rielaborare i lavori in modo da migliorarne l'originalità ● Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi

<p>Il punto e la linea</p>	<p>nostro cervello cerca di isolare le forme più semplici: perché?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Che cos'è la sinestesia? - Perché spesso ci capita di scorgere un viso anche negli oggetti più comuni? - Come si chiama il processo di sottrazione degli elementi secondari di un'immagine? <ul style="list-style-type: none"> - Base della rappresentazione, - Il contorno delle cose, - Linee continue, frammentate e di spessore variabile, - Linee che esprimono volume, - Oggetti fatti di linee, - Linee che esprimono movimento, - Linee animate, <p>OBIETTIVI MINIMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gli oggetti reali hanno la linea di contorno? - Le linee possono esprimere volume? - Le linee possono esprimere movimento? 	<p>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>Osservare e leggere le immagini</p> <p>Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.</p> <p>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>Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, presentazioni multimediali, manifesti, cortometraggi ...) ● Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio (indici di profondità), simmetria e asimmetria. ● Conoscere il significato dei termini specifici e utilizzarli in modo pertinente ● Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi linee un'opera d'arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell'arte preistorica, mesopotamica, egizia, cretese, micenea, greca, etrusca e romana ● Analizzare messaggi visivi diversi (film, pubblicità, documentari, dal punto di vista stilistico e contenutistico) ● Produrre opere che integrino linguaggi diversi per scopi comunicativi definiti (pubblicità, guide, drammatizzazioni, ecc.) ● Individuare nel proprio ambiente beni culturali: classificarli in base al genere, alla collocazione storica, alla funzione
<p>La superficie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Superfici da vedere, - Superfici da toccare, - Il bugnato, una texture artificiale, - Le texture, - Le texture della natura, <p>OBIETTIVI MINIMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Che cos'è la superficie? - In quali casi si dice che una superficie è matta? - Se una superficie è completamente liscia, in che modo riflette la luce? - La pittura può avere una superficie ruvida? - Che cos'è una texture? 	<p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>Leggere e commentare un'opera d'arte.</p> <p>Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone individuare alcuni significati.</p> <p>Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p>	
<p>La forma</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Forme effimere e forme concrete, - Forme fatte d'ombra, - Forme piane, concave o convesse, - Forme morbide o spigolose, - Il triangolo, 		

Il colore

- Il quadrato,
- Il pentagono,
- L'esagono,
- L'ottagono,
- Il cerchio,
- L'ellisse e l'ovale,
- Forme mistilinee,
- I poliedri,
- I solidi di rotazione,

OBIETTIVI MINIMI:

- Quando cerchiamo di comprendere la forma di qualcosa, che cosa dobbiamo analizzare?
- Come sono le forme effimere?
- Un oggetto con una superficie senza curvature che forma ha?
- Il triangolo, il quadrato e l'esagono possono diventare il modulo di una griglia perfetta: in che modo?
- La forma priva di vertici del cerchio cosa suggerisce?
- Che cosa sono le forme mistilinee?
- Che cosa sono i poliedri?
- Come si chiamano le forme ottenute dalla rotazione attorno a un asse di un rettangolo, un triangolo e un semicerchio?

- Come vediamo i colori,
- Sintesi additiva,
- Colori complementari,
- Colori acromatici,
- Contrasto simultaneo,
- Costanza percettiva,
- Sintesi sottrattiva,
- I nomi dei colori,
- La classificazione dei colori,

OBIETTIVI MINIMI:

- Che cos'è il colore?
- Quando un oggetto ci appare di colore bianco?
- Quando un oggetto ci appare rosso?
- Quando un oggetto ci appare nero?

<p>Storia dell'arte:</p> <p>Arte preistorica</p> <p>Arte mesopotamica ed egizia</p> <p>Arte greca</p> <p>Arte etrusca e romana</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quali sono i colori primari? - Che cosa sono i colori complementari? - Quali sono i colori acromatici? <p>Grotta di Chauvet, Venere di Willendorf, Stonehenge.</p> <p>Arte mesopotamica: Ziqqurat di Ur. Arte egizia: Complesso di Giza, Maschera di Tutankhamon, Tomba di Nefertari.</p> <p>Minoici: Palazzo di Cnosso. Micenei: Porta dei leoni di Micene. Periodo arcaico: Kouroi/korai. Periodo classico: Acropoli di Atene (Partenone), Doriforo di Policleto, Bronzi di Riace, pittura vascolare. Periodo ellenistico: Laocoonte.</p> <p>Arte etrusca: Arco, Tombe di Cerveteri, Chimera di Arezzo. Arte romana: Tecniche costruttive (calcestruzzo, volte), Pantheon, Colosseo, Augusto di prima porta, Pompei.</p>		
---	--	--	--

FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITA'	MICROABILITA'
Linguaggio visivo: Lo spazio	<ul style="list-style-type: none"> - Nove indizi di profondità, - La stereoscopia, - Inganni spaziali, - Lo spazio dell'architettura, 	ARTE E IMMAGINE Esprimersi e comunicare Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare e descrivere con un linguaggio grafico elementi della realtà (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...) ● Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi.

<p>Il volume</p>	<p>OBIETTIVI MINIMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Che cosa è lo spazio? - Sai dire alcuni indizi di profondità in un'immagine? - In architettura, lo spazio sviluppato in senso verticale che sensazione dà? <p>- Cinque modi per creare il volume,</p> <p>OBIETTIVI MINIMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Che cos'è il volume? - Come si chiama l'alternarsi di zone illuminate e zone ombreggiate nel disegno e nella pittura? - Usando molto contrasto e i colori complementari si ottiene più o meno volume? 	<p>visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.</p> <p>Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.</p> <p>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>Osservare e leggere le immagini</p> <p>Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.</p> <p>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>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>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, presentazioni multimediali, manifesti, cortometraggi ...) ● Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio, la rappresentazione prospettica, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria. ● Conoscere il significato dei termini specifici e utilizzarli in modo pertinente ● Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi linee un'opera d'arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell'arte paleocristiana, bizantina, romanica, gotica, rinascimentale e barocca. ● Conoscere gli elementi base per la lettura di un'opera d'arte e impiegarli per descrivere e commentare. ● Analizzare e descrivere opere d'arte provenienti da culture diverse nel tempo e nello spazio e compararle a quelle della nostra tradizione per individuarne le più elementari differenze e analogie ● Analizzare messaggi visivi diversi (film, pubblicità, documentari) dal punto di vista stilistico e contenutistico. ● Produrre opere che integrino linguaggi diversi per scopi comunicativi definiti (pubblicità, guide, drammatizzazioni, ecc.) ● Individuare nel proprio ambiente beni culturali: classificarli in base al genere, allo stile, alla collocazione storica, alla funzione
<p>La luce</p>	<p>OBIETTIVI MINIMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La direzione della luce, - La luce della pittura, - Sculture di luce, - La luce svela l'architettura, <p>OBIETTIVI MINIMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Che cos'è la luce? - Che tipo di direzione può avere la luce? - Qual è la luce preferita dagli artisti? - Che effetto crea il contrasto tra luci e ombre? - Com'è utilizzata la luce nell'arte contemporanea? - Quali funzioni può avere la luce nelle architetture? 	<p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>Leggere e commentare un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.</p> <p>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>Storia dell'arte:</p> <p>Arte dell'Alto Medioevo</p> <p>Arte romanica</p> <p>Arte gotica</p> <p>Arte rinascimentale del 400</p> <p>Arte rinascimentale del 500</p>	<p>Basilica paleocristiana di San Pietro. Basilica di San Vitale. Altare del Duca Ratchis. Cappella Palatina.</p> <p>San Geminiano a Modena. Sant'Ambrogio a Milano. Benedetto Antelami, Crocifissione.</p> <p>Cattedrale di Chartres. Castel del Monte. Giovanni Pisano, Pulpito del Duomo di Pisa. Cimabue, Crocifisso di San Domenico. Giotto: Crocifisso di Santa Maria Novella, Compianto e coretti della Cappella Scrovegni, Dono del Mantello della Basilica di Assisi. Duccio, Maestà. Gentile da Fabriano, Adorazione dei Magi.</p> <p>Brunelleschi, Cupola di Santa Maria del Fiore. Donatello, Banchetto di Erode. Masaccio, Trinità. Piero della Francesca, Flagellazione. Antonello da Messina, San Girolamo. Bramante, Santa Maria presso San Satiro. Botticelli, Primavera e Nascita di Venere.</p> <p>Leonardo: Gioconda, Cenacolo. Michelangelo: David, Cappella Sistina. Raffaello, Stanze Vaticane. Tiziano: Venere di Urbino, Pala Pesaro. Palladio: Teatro Olimpico, la Rotonda.</p>	<p>Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p>	
--	---	---	--

Arte barocca	<p>Pontormo, Deposizione. Tintoretto, Ultima cena.</p> <p>Caravaggio: Canestra di frutta, Morte della Vergine.</p> <p>Bernini: Estasi di Santa Teresa, Baldacchino di San Pietro.</p> <p>Borromini, San Carlo alle quattro fontane.</p> <p>Velazquez, Las Meninas.</p> <p>Rembrandt, La ronda di notte.</p>		
--------------	---	--	--

FINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITA'	MICROABILITA'
-----------------	------------	----------	---------------

Linguaggio visivo: Il movimento La composizione Storia dell'arte: Settecento Ottocento	- Sei modi per creare il movimento, OBIETTIVI MINIMI: - Perché il movimento è difficile da rappresentare? - Quali sono i sei modi per creare movimento? - Cinque modi di comporre una scena, - La simmetria, - La tassellatura, OBIETTIVI MINIMI: - Che cos'è la composizione? - Sai dire i modi principali di comporre una scena? - Che cos'è la simmetria? - Quanti tipi di simmetria ci sono? - Che cos'è la tassellatura? Vanvitelli, Reggia di Caserta. Canaletto, Veduta di Piazza San Marco. Neoclassicismo: Canova (Amore e Psiche), Jacques-Louis David (Il giuramento degli Orazi). Romanticismo: Gericault (La zattera della Medusa), Delacroix (La libertà che guida il popolo). Realismo: Courbet (Gli spaccapietre). Impressionismo: Monet (Impressione, sole nascente e Cattedrale di Rouen), Manet	Esprimersi e comunicare Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. 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. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. 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. Osservare e leggere le immagini Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. 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. 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). Comprendere e apprezzare le opere d'arte Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservare e descrivere con un linguaggio grafico e verbale elementi della realtà e opere d'arte (es. natura morta, paesaggio, oggetti, animali ...) ● Applicare correttamente le diverse tecniche esecutive proposte e utilizzare i diversi strumenti con proprietà per realizzare lavori grafico-pittorici, plastici, fotografici, audiovisivi ● Sviluppare le capacità immaginative ed espressive attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti (copie di opere, rielaborazioni di opere con altre tecniche, copie dal vero, foto elaborate, presentazioni multimediali, manifesti, cortometraggi ...) ● Saper descrivere l'elaborato prodotto nelle sue sequenze di progettazione e nei suoi contenuti espressivi ● Conoscere i codici visivi: il linguaggio visuale e i suoi codici: punto, linea, superficie, colore, spazio, la rappresentazione prospettica, composizione, luce e ombra, volume, modulo, ritmo, simmetria e asimmetria. ● Conoscere il significato dei termini specifici e utilizzarli in modo pertinente ● Descrivere un periodo storico-artistico e a grandi linee un'opera d'arte: caratteristiche delle principali espressioni artistiche dell'arte della nostra tradizione dal Settecento ad oggi; le correnti artistiche principali del Novecento. ● Conoscere gli elementi base per la lettura di un'opera d'arte e impiegarli per descriverne e commentarne ● Analizzare e descrivere opere d'arte provenienti da culture diverse nel tempo e nello spazio e compararle a quelle della nostra

<p>Primo Novecento</p>	<p>(Colazione sull'erba). Postimpressionismo: Cézanne (I giocatori), Seurat (La Grande Jatte), Gauguin (Il Cristo giallo), Van Gogh (Campo di grano con volo di corvi e Notte stellata). Architettura: Torre Eiffel.</p> <p>Espressionismo: Matisse (La danza), Munch (L'urlo). Cubismo: Picasso, Les demoiselles de Avignon e Guernica. Futurismo: Boccioni (Forme uniche della continuità nello spazio), Balla (Dinamismo di un cane al guinzaglio). Metafisica: De Chirico, Le muse inquietanti. Astrattismo: Kandinsky, Alcuni cerchi. Dadaismo: Marcel Duchamp, Fontana. Surrealismo: René Magritte (La condizione umana), Salvador Dalí (La persistenza della memoria). Architettura: Le Corbusier, Cappella di Ronchamp.</p>	<p>essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene. 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. Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali. Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.</p>	<p>tradizione per individuarne differenze e analogie</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analizzare messaggi visivi diversi (film, fotografie artistiche e di informazione, pubblicità, documentari, dal punto di vista stilistico e contenutistico) <p>Progettare e produrre lavori che integrino linguaggi diversi per scopi comunicativi definiti (pubblicità, guide, drammatizzazioni, mostre, spettacoli, ecc.)</p>
<p>Secondo Novecento</p>	<p>Espressionismo astratto: Jackson Pollock, Pali blu. Pop Art: Andy Warhol (Marilyn). Fontana, Concetto spaziale, Attese. Burri (Cretto G1). Manzoni (Merda d'artista). Arte Povera: Jannis Kounellis, Senza titolo. Street Art: Keith Haring. Architettura: Renzo Piano, The Shard.</p>		

Approvato nel Collegio Docenti del 21.11.2022 con delibera n. 20