



ANNO SCOLASTICO 2014-2015



Programmazione di Arte ed Immagine

CLASSI QUARTE

SCUOLA PRIMARIA "G. RODARI"

INSEGNANTE: BARISON MARTA



COMPETENZE DISCIPLINARI

L'alunno:

- conosce ed utilizza gli elementi del linguaggio dell'immagine;
- combina tra loro cromatismi ed effetti luminosi utilizzando tecniche diverse;
- produce disegni ed elaborati con tecniche grafico/pittoriche diverse;
- riproduce e rielabora oggetti e forme bidimensionali/tridimensionali con laterale di recupero;
- individua nel linguaggio del fumetto, filmico ed audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodifica in forma elementare i diversi significati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Osservare, analizzare e classificare i beni artistici presenti nella propria città.
- Riconoscere, osservare e descrivere un'opera d'arte.
- Saper usare tecniche grafico/pittoriche e materiali diversi.
- Comprendere a livello intuitivo il contenuto e/o il messaggio delle immagini delle opere osservate.
- Saper cogliere i principali elementi denotativi di un'immagine.
- Conoscere alcune delle opere e i relativi autori della storia dell'arte.
- Confrontare opere diverse per discriminare diverse modalità di rappresentazione della realtà.
- Conoscere la funzione del museo.
- Acquisire il concetto di tutela delle opere d'arte e dei beni culturali del proprio territorio.
- Saper cogliere gli elementi connotativi di un'immagine.
- Conoscere gli elementi base della comunicazione iconica per cogliere la natura e il senso del testo visivo.
- Acquisire tecniche complesse per elaborare immagini.
- Individuare il significato informativo ed emotivo di un testo visivo.
- Saper analizzare un'immagine pubblicitaria e comprendere le funzioni.
- Saper leggere l'intenzionalità nascoste nei messaggi visivi cogliendone le finalità.
- Prendere coscienza delle influenze, delle

CONTENUTI E ATTIVITÀ

- Descrizione di un'opera d'arte.
- I beni ambientali-paesaggistici e i beni artistici del proprio territorio.
- I materiali plastici.
- Varie tecniche pittoriche.
- Gli elementi denotativi di un'immagine.
- Gli elementi connotativi di un'immagine.
- Gli elementi base della comunicazione iconica (rapporti tra immagini, forme, colori, contesti, ecc.).
- Il codice nel linguaggio pubblicitario.
- Il fumetto e il suo linguaggio.
- Confronto di fumetti per individuarne gli elementi ricorrenti.
- Trasformazione di un testo in un fumetto.
- Visione di alcuni film d'animazione.
- Gli elementi espressivi specifici del cinema.

preferenze, delle motivazioni dei diversi messaggi e media.

- Riconoscere il linguaggio dei fumetti.
- Conoscere ed osservare un film.
- Riprodurre e rielaborare oggetti e forme bidimensionali e tridimensionali con materiale di recupero.

- Approfondire la conoscenza delle forme e dello sfondo nella molteplicità.
- Collocare oggetti nello spazio.
- Analizzare e distinguere i codici visivi statici e cinetici (inquadrature, campi, dettagli, luce, ecc...).
- Rivelare le relazioni esistenti tra codici iconici, cinetici, sonori, ecc...
- Individuare il rapporto luce/ombra in relazione allo spostamento della fonte luminosa.
- Conoscere le caratteristiche della luce e la funzione espressiva di luce ed ombra.
- Identificare in un testo visivo alcuni aspetti relativi alle tecniche utilizzate.
- Rappresentare ambienti e paesaggi.
- Saper rappresentare la profondità e la prospettiva.
- Osservare e discriminare i cambiamenti di colore del paesaggio in relazione alla luce naturale.
- Conoscere ed usare le caratteristiche del ritratto.
- Riconoscere le diverse espressioni del viso, utilizzare il colore per esprimere diversi stati d'animo.
- Collocare una persona nello spazio e riconoscere i piani e le posizioni.

- Il linguaggio specifico del cinema (scene, primo piano, luci, regia...).
- Individuazione della morale.
- Riproduzione dei personaggi principali con riconoscimento della relativa personalità.
- Oggetti bidimensionali e tridimensionali con materiale di recupero.
- Lettura di immagini artistiche sul Natale.
- Attività di ricalco, disegno, collage, dècoupage...

- La luce e l'ombra.
- La luce e le sfumature di colore.
- La tecnica del puntinismo.
- Luce-ombra ed espressione nel ritratto.
- Composizioni di oggetti.
- Rappresentazione di ambienti e paesaggi.

METODOLOGIA.

La metodologia punterà su attività che agevolino la comprensione del linguaggio delle immagini e l'esplorazione di tecniche e materiali nuovi in modo che ognuno possa esprimere al meglio la propria creatività.

Partirò dalle esperienze effettuate dei miei alunni e quindi ricche di connotazioni emotive. Passerò gradualmente alla proposta ed all'uso di strumenti e tecniche diversificati per permettere a ciascuno di comunicare nella maniera più congeniale alle proprie attitudini e di avviarsi ad una prima lettura di immagini. Cercherò di favorire l'approccio alla produzione artistica e culturale sul territorio.

Inoltre cercherò di dar rilevanza al linguaggio cinematografico, proponendo di tanto in tanto durante le ore di Arte ed Immagine la visione di alcuni film di animazione, poichè sono convinta che per un bambino, il "cartone animato" possa essere vissuto come esperienza formativa e creativa eccellente invece che essere subito passivamente.

Il mio obiettivo sarà quello di sperimentare la promozione di comportamenti sociali corretti, attraverso la visione di elaborati multimediali, che incoraggino la disposizione all'altruismo, alla generosità, alle pari opportunità, all'aiuto reciproco, alla cooperazione...

Che ci piaccia o no, viviamo in un tempo in cui i ragazzi privilegiano il linguaggio visivo rispetto a quello scritto e risultano sempre molto attratti dal mondo delle immagini.

Il film affascina i ragazzi perché non si limita a riprodurre la realtà, ma la ristruttura creando miti, rappresentando storie fittizie (che spesso creano l'illusione di un mondo migliore) e permettendo facili giochi di identificazione; il film lavora sull'inconscio giovanile producendo un coinvolgimento emotivo immediato e non troppo faticoso.

Non sono mai stata passiva di fronte al dilagare del linguaggio audiovisivo e multimediale e mi sono spesso posta in un atteggiamento di ascolto e di confronto per utilizzare questo "nuovo" linguaggio in termini educativi e formativi.

Cercherò pertanto di insegnare ai miei allievi a "leggere" i film d'animazione attraverso:

- la loro lettura "tecnica" (inquadratura, montaggio, sonoro, mixaggio);
- la lettura dei personaggi (carattere, comportamento, personalità);
- il confronto con la realtà;
- forme di controllo e resoconto (mi farà raccontare dai bambini la trama, i personaggi, la ricerca della morale);
- la descrizione, la drammatizzazione o il disegnare alcune sequenze della storia.

STRUMENTI.

Si farà uso di: album da disegno, matite, colori, pastelli, collage, film d'animazione per ragazzi, ecc.

VERIFICA.

Le verifiche saranno in itinere e di fine quadrimestre e saranno effettuate per mezzo di:

- osservazioni sistematiche;
- prove oggettive individuali, di coppia, di gruppo: orali e/o pratiche, riferite agli obiettivi di apprendimento e al controllo dei risultati dell'attività di ricerca individuale e di gruppo.

Al termine di ogni argomento presentato, cercherò di valutare le conoscenze e le abilità di ogni allievo, prima di affrontare l'argomento successivo, in modo che ognuno, seppure a livelli diversi, possa raggiungere le competenze attese.

I risultati delle prove periodiche e delle osservazioni sistematiche saranno utilizzati ai fini della valutazione quadrimestrale e per gli opportuni adeguamenti alla programmazione didattica.

VALUTAZIONE.

La valutazione terrà conto:

- della situazione di partenza;
- delle reali capacità dell'alunno;
- dell'impegno dimostrato;
- dell'efficacia dell'azione formativa.

La valutazione perciò terrà conto, oltre agli esiti delle verifiche, anche della maturazione generale della persona, del suo comportamento e delle sue capacità.

Essa verrà espressa numericamente.

Data 05/11/2014

L'insegnante
Marta Barison