

La programmazione di arte e immagine nella scuola media

Guida ragionata con esempi pratici



per stilare un progetto didattico corretto, concreto e funzionale.

cosa trovi in questa guida

In questo file ho raccolto per te alcuni esempi di programmazione disciplinare di arte e immagine che ho utilizzato personalmente negli ultimi anni.

Considerali come uno spunto dal quale partire per la tua progettazione individuale delle attività annuali.

Oltre agli esempi pratici, ho pensato di fornirti anche delle brevi spiegazioni riguardo le singole sezioni che compongono una programmazione scolastica. Perché il documento che ti accingi a redigere è a tutti gli effetti un progetto, non una scartoffia qualunque.

Ti sarà utile sapere cosa significano alcuni termini del discorso e perché devi fare attenzione a progettare con cura la tua attività didattica partendo dalle fondamenta, proprio come se fosse un edificio.

come e quando utilizzare questo materiale

La scadenza di consegna delle programmazioni viene fissata da ciascuna scuola e comunicata al personale con apposita circolare interna, ma generalmente ciò accade dopo il primo mese di scuola. Orientativamente intorno alla prima metà di novembre.

Nel mio Istituto è la referente di plesso a raccogliere le programmazioni disciplinari di ciascun docente e consegnarle al docente Coordinatore della classe. Tu potresti trovarti a dover inviare il file via mail al Coordinatore, oppure direttamente al Dirigente, o ancora caricare i documenti su una piattaforma cloud di uso comune ai docenti della scuola. Informati con i colleghi per sapere quali sono le prassi in uso nel tuo Istituto.

Alcune scuole adottano un modello unificato per le programmazioni delle singole discipline, in quel caso dovrai attenerti alle indicazioni ed alle richieste del tuo Capo d'Istituto, altre invece lasciano piena libertà operativa al docente che struttura contenuti e layout secondo il proprio metodo.

Se ti trovi nella condizione di dover utilizzare un modello preimpostato, allora sfrutta questa guida per trarre spunti principalmente riguardo i contenuti, le strategie e le metodologie da implementare nel tuo lavoro (te le spiego meglio più avanti).

Come vedrai, gli esempi di programmazione che ti fornisco differiscono per stile, essendo uno più sintetico e “tabellare” l'altro più discorsivo e fluido, ma sono accomunati dal contemplare la stessa scaletta di contenuti perché essa corrisponde ai punti cardine di una buona programmazione.

Te li riassumo nei prossimi paragrafi.

Mi auguro che il materiale condiviso ti sia di aiuto nel tuo percorso didattico e ti invito a farmelo sapere con un messaggio o un commento [su Facebook](#). Sarò felice di confrontarmi con te e con la tua esperienza personale.

Per altri supporti allo studio ed alla didattica dell'arte nella scuola secondaria di primo grado, ti invito a [visitare il sito di Dueorediarte](#)

Buona lettura e buon lavoro!

Maria Anzivino

cosa deve contenere una programmazione

1) l'osservazione della classe.

Le fondamenta del tuo edificio sono qui. Non solo stai progettando la didattica SULLA tua classe, ma lo stai facendo PER la tua classe.

Durante le prime settimane di lezione analizza il gruppo classe. Prendi nota durante i Consigli di classe iniziali dei casi particolari (BES, DSA, alunni con disabilità) e appunta sulla tua agenda le tue prime impressioni riguardo ciascun allievo man mano che li conosci.

Mettili da subito alla prova con compiti che possano aiutarti ad osservare :

- come si comportano in classe, tra di loro e nei tuoi confronti
- quale livello di padronanza hanno delle tecniche espressive e del linguaggio verbale
- quanta autonomia e capacità attentiva hanno nel lavoro grafico e/o manuale
- come gestiscono lo spazio di lavoro, gli attrezzi ed i materiali da disegno
- quanto tempo impiegano per portare a termine le attività che stai proponendo
- quanto interesse dimostrano per la disciplina, cosa li attrae maggiormente

Soltanto osservando attentamente le dinamiche relazionali interne al gruppo e le capacità (o se preferisci, le fasce di livello in ingresso) **iniziali dei tuoi allievi potrai avere un quadro della situazione utile a definire il tuo programma di lavoro** per l'anno in corso.

TI FACCIAMO UN PAIO DI ESEMPI CONCRETI

Se tu ti accorgessi che i tuoi alunni partono da un livello mediamente basso di competenza espressiva, sono lenti nell'esecuzione, poco autonomi e poco responsabili, chissosi e dispersivi... programmeresti di svolgere una tavola a settimana utilizzando da subito tecniche impegnative come la tempera?

Suppongo di no.

*Probabilmente **inizieresti dalle basi, prevedendo esercizi semplici**, guidati anche con l'uso di [video tutorial](#) e che diano immediatamente agli alunni la sensazione di aver fatto progressi, anche se piccoli. Questo li incoraggerà a proseguire con impegno per migliorare.*

***Se ti trovassi davanti ad una classe poco motivata e poco interessata** in particolar modo alla storia dell'arte e ti accorgessi che a casa studiano poco e male... ti lanceresti in una programmazione fitta di contenuti in cui approfondisci ogni autore ed ogni corrente artistica come se ti trovassi ad un corso monografico universitario?*

Credo proprio di no.

*Adotteresti piuttosto una **selezione essenziale di argomenti** e ricorreresti a [video](#), [mappe concettuali](#), **giochi e lavori di gruppo** per tenere più viva la loro partecipazione.*

In ciascuno dei due casi precedenti, calando dall'alto una programmazione didattica che non tenga conto del contesto reale, rischieresti di condurre alla frustrazione sia te che i tuoi alunni. Perché gli obiettivi che ti poni sarebbero irragionevolmente elevati e di conseguenza non metteresti i ragazzi nella condizione di raggiungerli.

Tu parleresti al vento senza raccogliere i risultati sperati, loro si sfiducerebbero sentendosi inadeguati e di conseguenza interesse ed impegno continuerebbero a calare... questa è una spirale negativa che devi evitare.

Se vuoi consultare le mie prove in ingresso, quelle che utilizzo per fare una prima valutazione delle classi, le trovi qui.

2) fasce di livello e casi particolari

Dalle osservazioni fatte durante la prima fase dell'anno, dai risultati raccolti valutando le prime prove grafiche svolte e (se ne vuoi fare) dalla correzione dei test d'ingresso, **avrà raccolto i dati che ti servono per classificare gli alunni in fasce di livello**. Ciascuna fascia corrisponde ad un livello di valutazione in ordine discendente: dalla fascia alta (9-10) a quella bassa (4-5). Solitamente le fasce di livello sono quattro.

Personalmente non le amo e farei a meno di utilizzarle, perché credo pochissimo nelle classificazioni e moltissimo nelle possibilità di evoluzione della persona, ma l'utilità delle fasce di livello è sostanzialmente collegiale: **il Coordinatore desume, dalla lettura delle singole programmazioni, quale sia il livello globale della classe attraverso la visione**

parziale che ciascun docente ne riporta.

PER FARE UN ESEMPIO PRATICO

Una stessa alunna può appartenere ad una fascia alta in matematica, arte ed educazione fisica mentre viene annoverata in fascia bassa in geografia e musica, ed in fascia media in tutte le altre discipline. Dipenderà dalle sue abilità e competenze pregresse, dai suoi interessi personali e non ultimo, dai criteri di giudizio adottati dai vari docenti. Quello che il coordinatore fa è riassumere queste fasce parziali in una fascia unica che le compendi. Nel caso specifico, la nostra alunna apparterrà globalmente ad una fascia media.

I casi particolari ti saranno invece segnalati dal Coordinatore e/o dalla commissione che si occupa della formazione classi e **ti sarà data la possibilità di consultare le certificazioni** relative ad ogni alunno con DSA o disabilità **per capire che tipo di funzionamento abbia e di quali aiuti, misure compensative e/o dispensative e strategie mirate possa aver bisogno da parte tua.**

Torneremo su questo punto nel prossimo paragrafo perché i casi particolari necessitano di una progettazione didattica individualizzata.

3) obiettivi di apprendimento

La programmazione didattica è, come dicevamo, a tutti gli effetti **un documento progettuale. Racchiude in sé gli obiettivi specifici di apprendimento che ci si prefigge di raggiungere** con i propri allievi **e le modalità operative** attraverso cui questi obiettivi saranno perseguiti (di questo parliamo nel prossimo paragrafo).

Gli obiettivi disciplinari costituiscono la base di conoscenze e abilità che servono all'alunno per dar forma alle proprie competenze.

Saranno proprio le competenze, definite dalla normativa di riferimento DM 742/2017, che noi cercheremo di far raggiungere agli alunni e che andremo poi a certificare, alla fine del primo ciclo di istruzione, attraverso quel documento che si chiama **Certificazione delle competenze** e che accompagnerà l'alunno nel suo ingresso alla scuola Secondaria.

In questa sezione della programmazione non c'è da inventare nulla. Piuttosto, c'è da frazionare e concretizzare.

Dal momento che la formazione degli alunni di scuola secondaria di primo grado **è rivolta al conseguimento degli obiettivi di competenza che abbiamo citato** prima e che sono stati [delineati a monte dal Ministero](#), **il compito del docente è quello di segmentare questi obiettivi di competenza in traguardi più piccoli, più specifici, che siano raggiungibili** attraverso lo studio e la pratica nella propria disciplina **nel corso dei tre anni di scuola.**

FACCIAMO UN ESEMPIO

Le competenze in uscita per un alunno di scuola secondaria di I grado nella nostra disciplina sono definite così:

“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.”

(Qui ho estrapolato solo una piccola parte del testo dalle [Linee guida nazionali per il Curricolo](#))

Dalla lettura di questo stralcio appare evidente che non sia possibile raggiungere un simile livello di competenza dall'oggi al domani.

E infatti, quello che ti ho riportato deve essere l'obiettivo a cui tendere al termine del triennio.

Cosa dovrai inserire nelle tue programmazioni annuali? Le attività che rendano possibile segmentare questo macro-obiettivo in obiettivi minori, più facilmente raggiungibili e misurabili, anche in relazione all'età dei tuoi studenti.

Ad esempio, il macro-obiettivo del Curricolo si può suddividere in:

- Descrivere un messaggio visivo con linguaggio appropriato.
- Ideare un semplice elaborato grafico utilizzando il linguaggio iconico che rispecchi le preferenze e lo stile personale.
- Utilizzare alcune tecniche (le matite colorate, i pennarelli, i pastelli a cera, le tempere, il graffito) e alcuni codici visuali in modo espressivo.
- Utilizzare e rielaborare immagini fotografiche per creare un messaggio visivo.
- Riprodurre, inventare e creare messaggi visivi con finalità comunicative.

Nel definire gli obiettivi didattici, dovrai anche delineare espressamente gli **obiettivi minimi di apprendimento** ovvero quelli che risultano essenziali per il conseguimento di una valutazione sufficiente.

Spesso questi obiettivi minimi diventano il riferimento per la programmazione individualizzata che viene rivolta agli alunni con DSA, con BES o con una certificazione di disabilità.

Vorrei solo farti notare a questo riguardo che non è necessario riferirsi sempre agli obiettivi minimi quando si progetta un PDP o un PEI.

Nessuno ti vieta di fissare per un alunno con disabilità gli stessi obiettivi che fissi per la classe. La sua condizione di disabilità da sola non comporta in automatico una necessità di ridurre gli argomenti o di semplificare gli obiettivi.

FACCIAMO UN PAIO DI ESEMPI

Un ragazzo a cui manchi una gamba, non necessariamente avrà anche difficoltà cognitive e non avrà magari nemmeno difficoltà espressive sul piano grafico. Probabilmente desidera svolgere il programma al pari di tutti i suoi compagni. Progetterai per lui un piano didattico con obiettivi comuni alla classe.

Un'allieva con DSA potrebbe avere difficoltà nella lettura, nella scrittura o nella memorizzazione dei contenuti teorici, ma avere grandissima padronanza dei mezzi grafici. Ridurrai allora gli obiettivi per la storia dell'arte (o prenderai in considerazione solo le misure compensative e dispensative, dipende dai casi) e lascerai invariati quelli relativi al disegno.

Sta a te osservare gli alunni, leggere le diagnosi ed imparare a conoscere le loro difficoltà ed i loro punti di forza per realizzare una progettazione didattica che consenta loro di fare bene, adattando gli obiettivi alle reali capacità che dimostrano, non alle etichette che li definiscono genericamente portatori di un Bisogno Educativo Speciale.

4) metodi, strategie e strumenti

Gli obiettivi che hai appena definito hanno bisogno di essere attuati attraverso delle scelte molto concrete e generalmente piuttosto flessibili. Stiamo parlando **delle strategie** che vorrai mettere in campo per raggiungere gli obiettivi che hai stabilito.

Ti suggerisco alcune strategie didattiche che comunemente vengono impiegate in classe:

- peer tutoring - o collaborazione tra pari
- brainstorming - mettiamo in circolazione le idee
- role playing - immedesimiamoci in un ruolo
- problem solving - troviamo la soluzione ad un problema
- circle time - discutiamo apertamente di un'idea o un problema
- case study - esaminiamo un caso studio o un caso esemplare

Ce ne sono altre, come la classe rovesciata o flipped classroom, che funzionano bene in alcuni contesti e che puoi provare ad integrare nel tuo lavoro.

Solitamente noi docenti di arte adottiamo modalità laboratoriali e progettuali sia in forma individuale che in gruppo.

Non devi utilizzare tutte le strategie contemporaneamente, ma puoi e devi alternarle per sperimentare quali portino i migliori risultati ed anche perché la pluralità degli alunni che hai in classe non ha (per tua sfortuna) un unico funzionamento.

Ci saranno alunni che reagiscono bene ad una didattica esperienziale, quelli che si accendono nel dibattito e tirano fuori le proprie capacità nel role playing e quelli che si sentono più a proprio agio con i metodi tradizionali della partecipazione guidata mista alla lezione frontale.

La scelta delle strategie e degli strumenti (lim, uscite didattiche, materiali ed esperienze di laboratorio) che andrai a mettere in campo **deve essere flessibile e per quanto possibile, varia**. In corso d'anno sarai tu a valutare cosa performa meglio con quella specifica classe e di conseguenza adattare le modalità del tuo fare lezione.

5) Metodi e criteri di valutazione

Se finora abbiamo definito gli obiettivi e le strategie attraverso cui raggiungerli, adesso **dobbiamo chiarire quali criteri ci guideranno nella valutazione dei nostri alunni** al fine di stabilire se i traguardi che abbiamo prefissato per loro siano stati raggiunti o meno ed in quale misura.

Nella nostra scuola infatti la valutazione assume una rilevanza notevole perché come ben sai, il raggiungimento degli obiettivi minimi nelle varie discipline costituisce requisito di ammissione alla classe successiva. Oltre a questo, la valutazione serve anche agli alunni

stessi per misurare l'efficacia dei propri apprendimenti ed agli insegnanti per rilevare l'efficacia dei propri metodi e strategie.

In questa sezione della tua programmazione didattica **dovrai quindi stabilire quali modalità andrai ad attuare per effettuare la verifica periodica degli apprendimenti** (se in forma orale, scritta, grafica, pratica ecc.) se ricorrerai a prove di una certa tipologia (es. domande a risposta aperta oppure a risposta chiusa) e perché scegli quel tipo di prove. Definirai inoltre quali criteri ti guidano nella tua valutazione.

Io ad esempio (ed in questo mi trovo allineata con molti colleghi di Arte, ma anche di Tecnologia) specifico sempre che la valutazione tiene conto dei livelli di partenza dei miei alunni, dell'impegno dimostrato, dei progressi rilevati nonché della puntualità, dell'autonomia e dell'interesse che l'alunno ha messo in campo nello svolgimento delle attività proposte.

RIFLESSIONI SULLA VALUTAZIONE

Si potrebbe valutare un elaborato grafico solo sulla base del suo esito finale? Posso dire che un disegno "bello" merita 10 ed uno grossolano merita 5?

In teoria sì. Ma questa valutazione non terrà conto dei diversi livelli di partenza degli alunni e non dirà nulla riguardo la loro capacità di impegnarsi nel migliorare.

Senza dimenticare poi che i nostri obiettivi più elevati, in qualità di educatori, [sono quelli di cittadinanza.](#)

Dico sempre ai miei allievi che se devo scegliere chi premiare tra uno studente responsabile, autonomo, volenteroso e puntuale ed un genio talentuoso che però si mostra presuntuoso, inaffidabile ed incostante... preferisco di gran lunga il primo. Perché più allineato ai valori di cittadinanza che gli permetteranno di condurre una vita adulta sana all'interno della società civile ed orientata all'[apprendimento permanente.](#)

Questa è la ragione per cui impegno, puntualità ed autonomia (ma anche capacità di lavorare in team quando richiesto) sono per me fattori rilevanti ai fini della valutazione grafica. Dal mio punto di vista, hanno pari dignità ed importanza della bravura tecnico-espressiva.

Perché non siamo al Liceo Artistico o all'Accademia delle Belle Arti. Piuttosto siamo alla scuola dell'obbligo, in cui andiamo a formare i cittadini adulti di domani i quali magari non prenderanno mai più in mano una matita, ma dovranno saper rispettare persone, luoghi, impegni, scadenze e regole.

Non è detto che i miei criteri di giudizio debbano essere validi anche per te. L'importante è chiarire con se se stessi e con i propri studenti quali saranno i criteri della valutazione.

E' giusto che ragazzi e genitori sappiano se premierai l'originalità, la padronanza tecnica, l'autonomia, i progressi, la puntualità o altro. Generalmente, si guarda ad una combinazione di questi fattori anche nell'ottica di favorire il successo scolastico del maggior numero di alunni valorizzando l'intera gamma delle competenze che possono sostenerli nel processo di apprendimento.

In ogni caso, si redigono delle griglie di valutazione che stabiliscono i giudizi numerici (i voti) in funzione dei livelli di competenze descritti nella griglia stessa.

Se hai un Dipartimento di Arte nella tua scuola (ovvero, non sei sola nel ruolo) la definizione delle griglie costituisce un lavoro dipartimentale. Essa poi confluisce nel PTOF.

5) i contenuti

Questa è la parte più conosciuta della programmazione, **ovvero il programma** vero e proprio. **Qui andrai ad elencare gli argomenti che saranno trattati nelle tue lezioni sia per la storia dell'arte che per il disegno.**

Nell'ambito della libertà di insegnamento, sarai tu a selezionare le tematiche da sviluppare. Un riferimento metodologico arriva dalle già citate [Indicazioni Nazionali per il Curricolo](#) di cui ti riporto un passaggio. Le evidenziazioni in grassetto sono mie.

*“Con l'educazione all'arte e all'immagine, caratterizzata da un **approccio di tipo laboratoriale**, l'alunno sviluppa le **capacità di osservare e descrivere, di leggere e comprendere criticamente** le opere d'arte. Lo sviluppo di queste capacità è una condizione necessaria per creare **un atteggiamento di curiosità e di interazione positiva** con il mondo artistico.*

*È importante infatti che l'alunno apprenda, a partire dai primi anni, gli elementi di base del linguaggio delle immagini e allo stesso tempo **sperimenti diversi metodi di approccio alle opere d'arte, anche attraverso esperienze dirette nel territorio e nei musei.***

*È necessario, inoltre, che abbia **una conoscenza dei luoghi e dei contesti storici, degli stili e delle funzioni** che caratterizzano la produzione artistica. La familiarità con immagini di qualità ed opere d'arte **sensibilizza e potenzia nell'alunno le capacità creative, estetiche ed espressive**, rafforza la preparazione culturale e contribuisce ad **educarlo a una***

cittadinanza attiva e responsabile. In questo modo l'alunno si educa alla salvaguardia e alla conservazione del patrimonio artistico e ambientale a partire dal territorio di appartenenza."

Selezionerai dunque liberamente argomenti ed esperienze nell'ottica di perseguire gli obiettivi educativi riportati.

Generalmente la scansione degli argomenti è cronologica e segue una ripartizione abbastanza standardizzata tra prima, seconda e terza media.

Prima media: [dalla Preistoria all'età Paleocristiana](#)

Seconda media: [dall'alto Medioevo al Barocco](#)

Terza media: [dal Neoclassicismo alla Contemporaneità](#)

Ricordati di calibrare la tua programmazione sulle classi che hai davanti e sull'esperienza che hai nel gestirle.

Meglio programmare qualcosa in meno ed eventualmente aggiungere argomenti ed attività didattiche in corso d'anno, se le cose procedono bene, piuttosto che trovarsi a rincorrere il tempo per "finire il programma a tutti i costi!"

modelli di programmazione

Ora che abbiamo esaminato, sia pure brevemente, i passaggi essenziali di una buona programmazione ed abbiamo chiarito il ruolo di ciascun paragrafo che la compone, non mi resta che affidarti alla consultazione dei modelli di riferimento.

Ti ricordo che potresti aver necessità di stilare la tua programmazione disciplinare in conformità a dettami e layout preordinati dal tuo Istituto. In quel caso, ovviamente dovrai adeguarti a ciò che ti viene richiesto.

Se invece ti trovi nella condizione di poter impostare liberamente il tuo lavoro, prendi pure spunto dai modelli che seguono personalizzandoli secondo il contesto in cui andrai ad operare.

Come ti ho accennato in apertura, i layout che trovi nelle prossime pagine sono frutto di diverse vesti formali che io stessa ho dato negli anni alla mia programmazione.

Sarei felice di sapere se ti sono stati utili, se hai a tua volta dei modelli che trovi efficaci e che vuoi condividere o se hai dei dubbi riguardo l'utilizzo di questi materiali.

[Mandami un messaggio](#) tramite Facebook oppure [scrivimi tramite il form](#) di contatto su [dueorediarte](#). Sarò lieta di confrontarmi con te su questi temi.



risorse
per docenti

dueorediarte.it

modelli di programmazione

modello di programmazione n^1

I.C.

Anno scolastico

PROGRAMMAZIONE DI ARTE E IMMAGINE PER LA CLASSE.....

SITUAZIONE DELLA CLASSE		
Livello generale della classe	Tipologia della classe	Partecipano in modo
<ul style="list-style-type: none">● medio-alto● medio● medio-basso● basso	<ul style="list-style-type: none">● vivace● tranquilla● collaborativa● poco collaborativi● non abituata all'ascolto attivo● passiva● problematica	<ul style="list-style-type: none">● costruttivo● produttivo● collaborativa● passivo● disordinato● incostante● saltuari● superficiale● vario a seconda degli interessi

Valutazione diagnostica effettuata mediante:

- contatti con la scuola dell'infanzia/scuola primaria
- colloqui con le famiglie
- prove oggettive: test d'ingresso
- prove tradizionali (interrogazioni, temi, colloqui, ect.)
- griglie di osservazione opportunamente predisposte dai docenti.
- _____

Situazione della classe in fasce di livello (in base al possesso delle abilità prerequisite)

1^ - Alta (9-10)	
<p>Abilità sicure, conoscenze pienamente acquisite Attenzione e partecipazione: viva, costante, collaborativa, diligente</p>	<p>Metodo di lavoro: funzionale, ordinato, efficace Impegno: puntuale, responsabile</p>
ALUNNI:	

2^ - Media (7-8)	
<p>Abilità e conoscenze acquisite in modo soddisfacente Attenzione e partecipazione: continua, normale adeguata</p>	<p>Metodo di lavoro: autonomo, sicuro Impegno: Regolare</p>
ALUNNI:	

3^ - Medio/bassa (6-5)	
<p>Abilità e conoscenze acquisite in modo sufficiente Attenzione e partecipazione: variabile, superficiale</p>	<p>Metodo di lavoro: dispersivo, impreciso Impegno: Irregolare</p>
ALUNNI:	

4^ - Bassa	
<p>Abilità e conoscenze parzialmente acquisite Attenzione e partecipazione: labile, saltuaria</p>	<p>Metodo di lavoro: Inefficiente, frettoloso Impegno: discontinuo, inadeguato</p>
ALUNNI:	

Casi particolari :

1)

2)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Descrivere un messaggio visivo con linguaggio appropriato.
- Ideare un elaborato utilizzando il linguaggio iconico che rispecchi le preferenze e lo stile personale.
- Utilizzare alcune tecniche (le matite colorate, i pennarelli, i pastelli a cera, le tempere, il graffito) e alcuni codici visuali in modo espressivo (punto, linea, superficie, texture, colore).
- Utilizzare e rielaborare immagini fotografiche per creare un messaggio visivo.
- Riprodurre, inventare e creare messaggi visivi con finalità comunicative.

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

- Applicare un iniziale metodo di lettura dell'opera d'arte. Individuare i meccanismi della percezione visiva.
- Discernere le principali funzioni comunicative di un'immagine.
- Sviluppare la capacità di osservazione per superare gli stereotipi.

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico inteso come testimonianza della nostra cultura.
- Possedere una conoscenza della produzione artistica relativa alla Preistoria, al Mondo Antico, all'arte Paleocristiana. Leggere il contenuto di un messaggio visivo e collegarlo al relativo contesto.

OBIETTIVI DIDATTICI MINIMI

- Conoscere ed utilizzare graficamente in modo accettabile le principali regole del linguaggio visuale
- Applicare correttamente e in modo ordinato le tecniche espressive più semplici
- Raggiungere una sufficiente autonomia nell'organizzazione del materiale e nell'esecuzione del lavoro
- Cogliere gli aspetti essenziali di un periodo e/o di un'opera d'arte

UNITA' DI APPRENDIMENTO

- Acquisizione del valore descrittivo ed espressivo di alcuni elementi del codice visuale (punto, linea, superficie, forma colore)
- Valore descrittivo dello spazio
- Percezione visiva
- Concetto intuitivo di composizione
- Superamento degli stereotipi
- Padronanza delle tecniche di base e capacità di osservazione
- Capacità di lettura dell'immagine, lessico specifico ed appropriato, contenuti relativi allo sviluppo dell'arte nel tempo dalla preistoria all'arte paleocristiana

CONTENUTI

I contenuti che possono costituire oggetto di studio , di ricerca , di riflessione e di lavoro , sia teorico che grafico , per il raggiungimento degli obiettivi indicati riguarderanno i seguenti ambiti:

- l'ambiente naturale
- l'ambiente trasformato dall'uomo
- le espressioni artistiche del presente e del passato , in particolare del periodo che va dall'epoca preistorica alla prima età barbarica.

Le linee guida delle esercitazioni grafico-pittoriche saranno le seguenti: il punto , la linea , la superficie , il colore , la geometria nella natura , la composizione , il modulo , il ritmo.

METODI, STRUMENTI E STRATEGIE

metodi	strategie	Mezzi e strumenti
<ul style="list-style-type: none">● lezione frontale e dialogata● approccio laboratoriale	<ul style="list-style-type: none">● lavoro in coppie di aiuto● lavoro di gruppo per fasce eterogenee● brain storming● problem solving● discussione guidata● attività laboratoriali – esercitazioni pratiche● metodologia della ricerca● lettura del testo e di altro materiale di consultazione	<ul style="list-style-type: none">● Libri di testo● Testi didattici di supporto● Schede predisposte dall'insegnante● Computer● Uscite sul territorio● Sussidi audiovisivi e materiale multimediale● Matite colorate, pennarelli, pastelli a cera● Tempere, acrilici e collage

Si cercherà di instaurare in classe un clima spontaneo e sereno dove gli alunni saranno stimolati all'operatività nel rispetto dei modi e dei tempi di lavoro, del rapporto con i compagni, del materiale usato, cercando di sviluppare un forte spirito di collaborazione nel gruppo classe.

Inizialmente si lavorerà per ottenere un comportamento ordinato teso ad organizzare modi e tempi di lavoro, favorendo uno spirito di collaborazione e di curiosità per le varie proposte grafiche.

I vari contenuti artistici saranno affiancati da attività pratico-operative e l'itinerario didattico utilizzerà anche momenti di fruizione in cui si evidenzierà una lettura delle immagini.

Di conseguenza le esercitazioni grafiche saranno rapportate alle acquisizioni teoriche.

Si punterà molto sull'osservazione e la descrizione di un oggetto e del paesaggio; sulla rielaborazione personale che evidenzia ricchezza espressiva e rimuova progressivamente le immagini stereotipate; sulla

conoscenza ed uso dei materiali e delle tecniche più semplici in modo da eliminare la casualità dei risultati e ciascuno possa operare scelte consapevoli ed adeguate alla sua personalità ed al tipo di messaggio che intende esprimere.

Per la storia dell'arte, si darà spazio alla conoscenza generale delle prime forme d'arte e civiltà della storia antica integrando le tematiche di Educazione Civica in modo che l'alunno prenda coscienza e si educi al rispetto, alla tutela ed alla valorizzazione dei beni culturali ed artistici.

Si accetterà inizialmente ogni espressione spontanea , anche se povera e convenzionale , purché essa vada progressivamente evolvendosi verso modi espressivi più ricchi e consapevoli.

A tal fine saranno indispensabili momenti di studio e di addestramento all'attività percettivo-visiva (attenzione, osservazione, memorizzazione, analisi, sintesi e creatività).

Si terranno sempre presenti i prerequisiti posseduti da ogni alunno per proporre lavori individualizzati e/o di gruppo per favorire la partecipazione attiva e responsabile.

Le esercitazioni saranno proposte gradualmente adeguandosi ai livelli di maturazione dei singoli e della classe.

L'uso di varie illustrazioni, di sussidi audiovisivi e di materiali multimediali aiuteranno l'alunno all'apprendimento dei contenuti.

Opportuni collegamenti interdisciplinari con eventuali visite d'istruzione saranno utili nell'offrire all'allievo una visione organica e più ampia del sapere.

METODOLOGIE PER IL RECUPERO E L'APPROFONDIMENTO

Per effettuare attività di RECUPERO si individuano le seguenti modalità:

- Studio assistito in classe
- Diversificazione/adattamento dei contenuti disciplinari
- Metodologie e strategie d'insegnamento differenziate
- Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti disciplinari
- Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami

Per effettuare il CONSOLIDAMENTO si individuano le seguenti modalità :

- Attività guidate a crescente livello di difficoltà
- Esercitazioni di fissazione e automatizzazione delle conoscenze
- Stimolo ai rapporti interpersonali con compagni più ricchi di interessi
- Assiduo controllo dell'apprendimento, con frequenti verifiche
- Valorizzazione delle esperienze extrascolastiche

Per il POTENZIAMENTO vengono indicate le seguenti modalità:

- Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti
- Affidamento di incarichi impegni e/o di coordinamento

- Valorizzazione degli interessi extrascolastici positivi
- Ricerche individuali e/o di gruppo
- Impulso allo spirito critico e alla creatività

sostegno

Per l'alunno diversamente abile e per gli alunni con problemi di apprendimento

- Attività guidate a crescente livello di difficoltà
- Esercitazioni di fissazione delle conoscenze
- Inserimento in gruppi motivati di lavoro
- Assiduo controllo dell'apprendimento, con frequenti verifiche e richiami
- Maturazione di una sufficiente responsabilità e costanza nel lavoro domestico
- Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti disciplinari
- Valorizzazione dell'ordine e della precisione
- Obiettivi minimi

STRUMENTI COMPENSATIVI E DISPENSATIVI:

- Uso di schemi e mappe concettuali;
- Limitare e evitare la lettura ad alta voce ed evitare domande aperte in favore di richieste mirate;
- La metodologia verterà nel sintetizzare i concetti, stimolare e supportare l'allievo nelle verifiche orali, aiutandolo ad argomentare qualora si dimostrasse in difficoltà;
- Semplificare gli esercizi senza modificare gli obiettivi riducendo i contenuti;
- Le modalità di verifica saranno a scelta multipla vero/falso.

VERIFICA E VALUTAZIONE

CRITERI

- Come sviluppo della personalità (valutazione formativa)
- Come confronto tra i risultati ottenuti e quelli previsti
- Ai fini dell'orientamento verso le future scelte
- Come sviluppo complessivo della formazione (valutazione sommativa)
- Verifica formativa o in itinere: costante osservazione seguendo lo svolgersi del lavoro, l'impegno e la capacità organizzativa, la cura nel portare il materiale necessario
- Verifica sommativa o finale: lo svolgimento degli esercizi costituisce il momento di verifica. Oggetto della valutazione saranno gli elaborati prodotti. Tutte le verifiche saranno finalizzate per l'accertamento degli obiettivi prefissati

La valutazione terrà conto: della situazione di partenza, della partecipazione, del metodo di studio e di lavoro, dell'impegno, dell'interesse, dei progressi ottenuti, dei ritmi di apprendimento e degli atteggiamenti comportamentali assunti.

TIPOLOGIE DELLE PROVE DI VERIFICA UTILIZZATE:

PROVE SCRITTE	PROVE ORALI	PROVE PRATICHE
<ul style="list-style-type: none"> ● Questionari aperti ● Questionari a scelta multipla ● Testi da completare ● Esercizi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Interrogazioni ● Interventi ● Conversazioni e dibattiti su vari argomenti di studio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esercitazioni grafiche ● Prove grafico-pittoriche

RAPPORTI CON LE FAMIGLIE

- Colloqui programmati secondo modalità stabilite dal Collegio dei Docenti (vedi piano annuale delle attività)
- Comunicazioni e/o convocazioni in casi particolari (scarso impegno, assenze ingiustificate, comportamenti censurabili sotto il profilo disciplinare, ecc..)
- Comunicazioni tramite diario o quaderno personale dell'alunno
- Convocazione della famiglia in caso di problemi attraverso il coordinatore di classe
- Ora di ricevimento settimanale

Luogo e Data

IL DOCENTE

modello di programmazione n^2

I.C. Anno scolastico

PROGRAMMAZIONE DI ARTE E IMMAGINE PER LA CLASSE.....

Situazione di partenza della classe

N° alunni:

Maschi:

Femmine:

Non frequentanti:

Livello generale

- alto
- medio-alto
- medio
- medio-basso

Comportamento

- adeguato
- vivace
- passivo
- problematico

Partecipazione

- adeguata
- scarsa
- discontinua o superficiale
- selettiva in base agli interessi

Metodi e strategie

Gli alunni saranno stimolati all'operatività nel rispetto dei modi e dei tempi di lavoro, del rapporto con i compagni, del materiale usato, cercando di sviluppare autonomia e senso di responsabilità, oltre che curiosità nei confronti della disciplina.

I vari **contenuti** artistici saranno affiancati da **attività pratico-operative** e l'itinerario didattico utilizzerà anche esercitazioni grafiche rapportate alle acquisizioni teoriche.

Si punterà molto sull'osservazione e la descrizione delle opere, semplice ma chiara; sulla rielaborazione personale che evidenzia ricchezza espressiva e rimuova progressivamente le immagini stereotipate; sulla conoscenza ed uso dei materiali e delle tecniche più semplici in modo da consentire a ciascuno di operare scelte consapevoli ed adeguate alla sua personalità ed al tipo di messaggio che intende esprimere; sulla conoscenza generale della storia dell'arte in modo che l'alunno prenda coscienza e si educi al rispetto, alla tutela ed alla valorizzazione dei beni culturali ed artistici.

Si terranno sempre presenti i **prerequisiti** posseduti da ogni alunno per proporre lavori individualizzati e/o di gruppo per favorire la partecipazione attiva e responsabile. Le esercitazioni saranno proposte gradualmente adeguandosi ai livelli di maturazione dei singoli e della classe.

L'uso di varie illustrazioni, di sussidi audiovisivi e di materiali multimediali aiuteranno l'alunno all'apprendimento dei contenuti.

Opportuni **collegamenti interdisciplinari** con eventuali visite d'istruzione saranno utili nell'offrire all'allievo

una visione organica e più ampia del sapere.

Al fine di agevolare ed arricchire l'esperienza di studio per gli alunni, opportuni approfondimenti disciplinari nonché: mappe; schemi; video-lezioni; tutorial, saranno resi disponibili sul sito web curato dall'insegnante e visitabile all'indirizzo **www.dueorediarte.it**. Su tale piattaforma sarà data visibilità ai migliori lavori grafici e creativi prodotti dagli studenti, allo scopo di favorirne l'impegno e la motivazione.

Laddove possibile, le lezioni in classe si avvarranno dell'ausilio della LIM in modo da integrare i contenuti multimediali sopra citati alla pratica didattica, coinvolgendo gli allievi e facilitando l'apprendimento di quanti mostrino, a vario titolo, difficoltà nell'apprendimento.

Valutazione

La valutazione tiene conto del livello di partenza dell'alunno, del suo grado di partecipazione, della puntualità e della responsabilità dimostrata nella gestione dei materiali, dei tempi e degli spazi destinati alle attività pratiche. Saranno privilegiate le verifiche orali e quelle degli elaborati grafico/creativi prodotti.

Programmazione

Obiettivi e contenuti della programmazione disciplinare, redatti in osservanza del PTOF e della normativa vigente, sono dettagliati nell'allegata tabella

PROGRAMMAZIONE DI ARTE E IMMAGINE PER LA CLASSE: 1^

COMPETENZE	CONTENUTI
<p data-bbox="102 123 263 152">COMPETENZE</p> <ul data-bbox="124 320 762 645" style="list-style-type: none"> ● Leggere le opere più significative prodotte nell'arte antica e medievale sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. ● Descrivere e commentare un'opera d'arte utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. ● Confrontare fra loro opere d'arte e immagini individuandone aspetti comuni. ● Conoscere il concetto di bene culturale. ● Comprendere l'importanza del patrimonio artistico come testimonianza della nostra cultura. <p data-bbox="102 739 579 768">OBIETTIVI MINIMI IN ADERENZA AL POF:</p> <ul data-bbox="124 810 710 974" style="list-style-type: none"> ● Saper osservare, memorizzare e descrivere un oggetto nelle sue linee essenziali. ● Elaborare semplici messaggi visivi. ● Riconoscere ed esporre in modo semplice alcuni elementi essenziali dell'immagine visiva 	<p data-bbox="820 219 1038 253">Storia dell'arte</p> <p data-bbox="820 324 1177 353">Come si legge un'opera d'arte</p> <p data-bbox="820 398 1102 427">Unità 1 Le prime civiltà</p> <p data-bbox="820 479 995 508">Arte preistorica</p> <p data-bbox="820 521 1043 551">Arte mesopotamica</p> <p data-bbox="820 564 943 593">Arte egizia</p> <p data-bbox="820 640 1058 669">Unità 2 L'arte greca</p> <p data-bbox="820 719 959 748">Arte cretese</p> <p data-bbox="820 761 970 790">Arte micenea</p> <p data-bbox="820 804 938 833">Arte greca</p> <p data-bbox="820 884 1094 913">Arte etrusca e romana</p> <p data-bbox="820 963 959 992">Arte etrusca</p> <p data-bbox="820 1005 963 1034">Arte romana</p> <p data-bbox="820 1048 1034 1077">Arte paleocristiana</p> <p data-bbox="820 1126 1034 1155">educazione civica</p> <p data-bbox="820 1205 1209 1234">Che cos'è un museo; Il museo oggi</p> <p data-bbox="820 1279 1417 1308">Cosa sono i beni culturali; Testimonianze del passato</p> <p data-bbox="820 1357 991 1386">orientamento</p> <p data-bbox="820 1435 1401 1509">Professione archeologo; Il lavoro di scavo; scienza e archeologia</p>
<ul data-bbox="124 1673 767 1904" style="list-style-type: none"> ● Elaborare in modo creativo le immagini impiegando diversi strumenti, tecniche e materiali. ● Osservare un'immagine applicando un metodo di lettura. ● Riconoscere la funzione comunicativa di un'immagine o di un'opera d'arte. ● Saper leggere le storie raccontate con le immagini. <p data-bbox="102 1944 715 1973">Superare la rappresentazione stereotipata della realtà.</p> <p data-bbox="102 2033 579 2063">OBIETTIVI MINIMI IN ADERENZA AL POF:</p>	<p data-bbox="820 1574 954 1608">Disegno</p> <p data-bbox="820 1677 1437 1706">Conoscere ed utilizzare il linguaggio delle immagini</p> <p data-bbox="820 1751 1059 1780">Osservare e leggere</p> <p data-bbox="820 1830 1449 1859">Osservare, leggere e comunicare attraverso le immagini</p> <p data-bbox="820 1908 1070 1937">Forma, segni e colori</p> <p data-bbox="820 1986 922 2016">La forma</p> <p data-bbox="820 2029 911 2058">Il punto</p> <p data-bbox="820 2072 911 2101">La linea</p> <p data-bbox="820 2114 963 2143">La superficie</p>

- Saper rappresentare un'immagine cogliendo le relazioni spaziali tra gli elementi.
- Saper usare in modo elementare le tecniche proposte al fine di creare un manufatto (disegnato, modellato etc.) proprio.

Il colore

tecniche: matita, pastelli, pennarelli.

Saper sfumare, chiaroscuro di base

PROGRAMMAZIONE DI ARTE E IMMAGINE PER LA CLASSE: 2[^]

COMPETENZE	CONTENUTI
	Storia dell'arte (vol. A)
<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i caratteri fondamentali dell'arte del periodo esaminato. ● Conoscere gli artisti più rappresentativi e i movimenti caratterizzanti. ● Saper leggere le opere emblematiche attraverso l'utilizzo di uno schema d'analisi formale. ● Saper rapportare le opere al contesto in cui sono state prodotte. ● Capire la funzione e cogliere i significati delle opere d'arte. ● Confrontare opere di epoche diverse. <p>OBIETTIVI MINIMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere in maniera essenziale alcune delle opere più significative prodotte nell'arte medievale, rinascimentale e barocca sapendole collocare nel tempo. ● Descrivere e commentare un'opera d'arte utilizzando un linguaggio semplice ed avvalendosi delle proprie osservazioni 	<p>Come si legge un'opera d'arte</p> <p>Il Medioevo</p> <p>Arte bizantina Romanico Gotico</p> <p>Il Primo Rinascimento</p> <p>Brunelleschi Donatello Masaccio e il ciclo della Cappella Brancacci</p> <p>Leon Battista Alberti e le città ideali Piero della Francesca a Urbino</p> <p>Il Rinascimento maturo</p> <p>Leonardo, vita ed opere Raffaello: la pittura Michelangelo: la scultura, la pittura, l'architettura</p> <p>Il Barocco</p> <p>Caravaggio: la pittura Bernini e Borromini: architettura e scultura</p>
	Disegno (vol.B)
<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e applicare gli effetti espressivi della luce, dell'ombra e del volume. ● Saper percepire e descrivere uno spazio. ● Saper utilizzare le regole della prospettiva centrale. ● Saper utilizzare in modo corretto ed espressivo le tecniche proposte ● Individuare la tecnica utilizzata in un'immagine o nell'opera d'arte. <p>OBIETTIVI MINIMI IN ADERENZA AL POF:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper rappresentare in modo non stereotipo. ● Saper rappresentare immagini cogliendo le proporzioni e le relazioni spaziali ● Conoscere e usare in modo semplice le tecniche e i materiali proposti. 	<p>Conoscere ed utilizzare gli elementi del linguaggio visivo</p> <p>Forma, segni e colori</p> <p>L'espressività del colore</p> <p>Luce-ombra, volume e spazio</p> <p>La luce e l'ombra L'espressività della luce e dell'ombra Dalla superficie al volume La prospettiva</p>

- Saper riprodurre e rielaborare semplici messaggi.
- Saper riconoscere ed esporre in modo semplice gli elementi dell'immagine visiva.

Osservare per riprodurre

Disegnare dal vero

La natura

Il paesaggio naturale

Interpretare il paesaggio

La figura umana

Il corpo

PROGRAMMAZIONE DI ARTE E IMMAGINE PER LA CLASSE: 3[^]

COMPETENZE	CONTENUTI
<p>Come si legge un'opera d'arte</p>	<p>Storia dell'arte</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere le opere più significative prodotte nell'arte del Settecento, Ottocento e Novecento, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali. ● Descrivere e commentare un'opera d'arte utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. ● Confrontare tra loro opere d'arte e immagini, individuandone aspetti comuni. <p>OBIETTIVI MINIMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere in maniera essenziale alcune delle opere più significative prodotte nell'arte contemporanea sapendole collocare nel tempo. ● Descrivere e commentare un'opera d'arte utilizzando un linguaggio semplice ed avvalendosi delle proprie osservazioni 	<p>Il Neoclassicismo</p> <p>Canova e David</p> <p>L'Ottocento</p> <p>Romanticismo: i maestri europei</p> <p>Fotografia</p> <p>Il Realismo</p> <p>Gli Impressionisti ed i macchiaioli</p> <p>Oltre l'Impressionismo</p> <p>Seurat, Cézanne e Gauguin</p> <p>Van Gogh</p> <p>Le città europee nell'800</p> <p>Klimt e l'Art Nouveau</p> <p>Le Avanguardie</p> <p>L'Espressionismo francese e tedesco</p> <p>Picasso e il Cubismo</p> <p>Astrattismo: Kandinskij e Klee</p> <p>Il Futurismo</p> <p>De Chirico e la Metafisica</p> <p>Dada e Surrealismo</p> <p>La contemporaneità</p> <p>Il design del Bauhaus</p> <p>Il Razionalismo e Le Corbusier</p> <p>Pop Art</p> <p>Graffitismo, arte di strada</p>
	<p>Disegno</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere come gli artisti interpretano la realtà. ● Saper utilizzare in modo corretto le tecniche. ● Sperimentare in modo espressivo le tecniche. ● Conoscere e applicare le regole della composizione. <p>OBIETTIVI MINIMI IN ADERENZA AL POF:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper rappresentare immagini cogliendo le proporzioni e le relazioni spaziali 	<p>Conoscere ed utilizzare gli elementi del linguaggio visivo per reinterpretare gli stimoli provenienti dalle opere dei grandi maestri</p> <p>Il programma di disegno mira ad esplorare le tecniche</p>

- Conoscere e usare in modo semplice le tecniche e i materiali proposti.

espressive mediante esercizi ispirati alla rielaborazione dei contenuti appresi attraverso lo studio della storia dell'arte.

Le esercitazioni grafiche saranno perciò condotte in parallelo allo studio dei principali movimenti artistici.

Luogo e Data

IL DOCENTE

DUEOREDIARTE.IT tutti i diritti riservati