

Istituto Comprensivo Borgata Paradiso di Collegno

PROGRAMMAZIONE CURRICOLARE ANNUALE DELLA CLASSE TERZA ANNO SCOLASTICO 2021/2022

Premessa - L'interclasse concorda le Competenze da certificare connesse ai traguardi, i Traguardi per lo sviluppo delle competenze, gli Obiettivi di apprendimento e la Verifica della seguente tabella. I singoli docenti adeguano la programmazione alla propria classe attraverso la definizione dei Contenuti, delle Attività e della Metodologia, in base alle specifiche esigenze e scelte didattico-metodologiche.

ARTE E IMMAGINE			
Competenze da certificare connesse ai Traguardi: 1 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
L'alunno utilizza conoscenze e abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche (grafico-espressive, pittoriche e plastiche)	<u>Esprimersi e comunicare</u> - Esprimere emozioni in produzioni di vario tipo. - Utilizzare tecniche grafiche differenti.	- Il punto. - La linea. - Il colore. - La forma. - La figura e lo sfondo. - Le pitture rupestri - Musei e opere d'arte del Mondo - L'UNESCO. <u>Tecniche</u> - Manipolazione di materiali plastici: pongo, creta, scagliola. - Uso di materiali di recupero e fibre vegetali. - Disegno e pittura con pastelli, pastelli a cera, pennarelli, colori a tempera... - Il graffito e lo sbalzo.	<u>La preistoria:</u> - Realizzazione di finti fossili con la scagliola. - Disegni/dipinti di scene di vita e in relazione ai miti letti. - Graffiti e pittura rupestre - Costruzione diorami in relazione alla preistoria. - Manipolazione della creta: i primi vasi. - Lavorazione di rafia/vimini. - Sbalzo su rame. <u>L'arte del Mondo:</u> - Rielaborazione creativa e personale di opere d'arte di tutti i tempi osservate e analizzate in una sorta di viaggio
- L'alunno osserva, esplora, descrive e legge immagini e messaggi visivi. - Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte ed apprezza opere artistiche e artigianali	<u>Osservare e leggere immagini</u> Esplorare immagini, forme e oggetti.		

provenienti da culture diverse.			virtuale in alcuni dei maggiori musei d'arte del Mondo.
L'alunno conosce alcuni beni artistico culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità per la loro salvaguardia.	<u>Comprendere ed apprezzare opere d'arte</u> • Descrivere verbalmente impressioni ed emozioni suscitate da opere d'arte percependone il valore culturale e storico.		
Metodologia	La sperimentazione da parte dell'alunno e la creatività saranno il punto di partenza di ogni proposta, variando spesso l'utilizzo dei materiali e delle tecniche, affinché ciascuno possa esprimersi al meglio. Tutte le attività saranno svolte in stretto collegamento interdisciplinare, in particolare con la Preistoria studiata quest'anno, Tecnologia e Geografia. Le visite virtuali dei maggiori musei d'arte del Mondo consentiranno di osservare alcuni importanti beni artistici Patrimonio dell'Umanità e di collegarsi in modo efficace con la programmazione di "Educazione civica".		
Verifica	In itinere, in relazione agli obiettivi precedentemente perseguiti.		

	Profilo delle competenze	Competenze chiave
1	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
2	È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione	Comunicazione nelle lingue straniere.
3	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti, e per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Competenze digitali.
5	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo	Imparare ad imparare.
6	Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.	Competenze sociali e civiche.

7	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
8	Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Consapevolezza ed espressione culturale.