

PROGETTAZIONE ANNUALE A. S. 2022/2023

**ARTE E IMMAGINE
CLASSI 2°
Docente Laura Canova**

PARAMETRI PER LA FORMULAZIONE DEI VOTI DELLE PROVE PRATICHE*	grave mente insuffi ciente	insuffi ciente	suffi cient e	dis cret o	bu on o	dis tint o	ott im o
REALIZZAZIONE D ELABORATI PERSONALI E CREATIVI ideazione e progettazione origi conoscenza e rego linguaggio visivo-s funzionale di tecni materiali anche co integrazione di più codici visivi	0,8	1	1,2	1,4	1,6	1,8	2
SCADENZA E PRESENTABILITA' Completa e consegn tempi concordati/ C. non cons. nei tempi/ Ordinata e intestata correttamente/ Disordinata, non inte o int. incompleta	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3
IDEAZIONE E PROGETTAZION E (produzione di	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3

messaggi visuali adeguati all'intento comunicativo, originali e non stereotipati)							
LINGUAGGIO (utilizzo di un modo funzionale all'intento espressivo) TECNICHE E MATERIALI (utilizzo di una padronanza le tecniche, strumenti e le procedure)	0,8	1	1,2	1,4	1,6	1,8	2
VOTO FINALE IN DECIMI PROVE SCRITTE GRAFICHE E ORALI	4	5	6	7	8	9	10

LEZIONI

METODOLOGIE DIDATTICHE ATTIVE

PARTECIPATE CHE PRIVILEGIANO IL DIALOGO EDUCATIVO

PROGETTAZIONE FORMATIVA

INDICAZIONI NAZIONALE: CULTURA, SCUOLA, PERSONA

Le finalità della scuola devono essere definite a partire dalla persona che apprende, con l'originalità del suo percorso individuale, le relazioni che la legano alla famiglia e agli ambiti sociali.

La definizione e la realizzazione delle strategie educative e didattiche devono sempre tener conto della singolarità e della complessità di ogni persona, delle sue aspirazioni, delle sue capacità e delle sue fragilità, nelle varie fasi di sviluppo e di formazione.

Le **metodologie didattiche** attive più efficaci si realizzano in un ambiente **di apprendimento** ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti.

Il metodo di lavoro mirerà soprattutto alla valorizzazione delle capacità dell'alunno, studiando volta per volta strategie operative che lo giustificino.

Per fare in modo che l'alunno non acquisisca solo conoscenze, ma soprattutto abilità e **competenze**, e tra queste quella di "imparare ad imparare" nel modo per lui più corretto, servono strategie e **metodologie didattiche** tese a valorizzare il potenziale di apprendimento di ciascun alunno e a favorire la sua autonomia, ecco di seguito tre delle sette metodologie che ritengo più efficaci:

INTERDISCIPLINARIETA'

E' una **metodologia didattica** che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. A esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei ragazzi una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

COOPERATIVE LEARNING

Metodologia inclusiva, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti. Non è solo "lavorare in gruppo", si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

DIDATTICA LABORATORIALE

La **didattica laboratoriale** è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari

diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

Filosofia

La filosofia che sta dietro alla progettazione è che **"non conta solo lo spazio, contano le persone"**.

La convinzione e punto di forza è che certi risultati non si possono raggiungere senza l'altro e quindi l'**incontro** si deve ritenere come una **opportunità**.

Inoltre aprirsi all'altro richiede un **cambiamento**, uscire dalla **"comfort zone"**.

Imparare a coltivare e far crescere una **cultura della relazione** è una **competenza trasversale** fondamentale, in quest'ottica l'altro diventa uno strumento importante per il raggiungimento di interessanti e costruttivi risultati scolastici e personali. L'innovazione sociale, concetto attorno a cui ruota la nuova strategia dell'Unione Europea per la crescita, non nasce in gruppi di lavoro omogenei al loro interno, ma dall'incontro tra persone, competenze ed esperienze.

Quindi, si cercherà di stimolare nell'alunno, l'interesse, partendo da situazioni problematiche o a fatti avvenuti che invitino alla riflessione e a cercare soluzioni operative concrete, si esploreranno tecniche diverse con l'uso anche di una metodologia inclusiva, per consentire all'alunno la scelta della sua libera espressione e degli strumenti più adeguati alla sua personalità e al suo comunicare.

Si stimoleranno gli alunni a:

riflettere sul contenuto proposto cercando riferimenti con la propria esperienza;

eseguire schizzi e annotare le varie intuizioni;

scegliere la soluzione migliore.

Gli elaborati saranno svolti prevalentemente a scuola e completati a casa secondo le indicazioni fornite dall'insegnante.

Gli strumenti utilizzati saranno quelli suggeriti dai temi e dalle modalità di svolgimento delle attività didattiche, in particolare si utilizzerà il testo scolastico, immagini fotografiche, mappe, tecnologie informatiche (collegamenti internet e a musei virtuali) e pubblicazioni varie di Storia dell'Arte.

Per un maggiore approfondimento della conoscenza dei beni artistici si propongono uscite didattiche sul territorio comunale, regionale e nazionale.

VERIFICA- VALUTAZIONE- MONITORAGGIO

La dimensione della valutazione accompagna, in forme diverse, tutto il processo didattico. Nelle UA, si prendono in considerazione i seguenti aspetti:

- il *monitoraggio*, osservazione e registrazione sistematica dei comportamenti e dei processi più rilevanti riferiti al percorso didattico; individuazione degli snodi fondamentali del processo di apprendimento e delle possibili strategie per controllarli; la riflessione personale dell'alunno sul processo e sugli esiti degli apprendimenti, sul contributo fornito e sul gradimento dell'attività (*autovalutazione/debriefing*) mediante opportune domande o stimoli di riflessione;
- la *verifica* del livello di acquisizione delle conoscenze e delle abilità previste per gli obiettivi formativi mediante osservazioni, prove, test, mappe e possibili esempi. Elementi di verifica sono anche le esercitazioni proposte nel corso delle attività laboratoriali e l'analisi del prodotto finale;
- la *valutazione*, in base a espliciti parametri e criteri per definire i livelli di *accettabilità* e di *eccellenza*.

Alunni con Disturbi di Apprendimento e Bes

Saranno utilizzate misure dispensative

- Lettura ad alta voce
- Scrittura in corsivo
- Esercizi ripetitivi per il recupero degli errori
- Memorizzazione di sequenze

E, allo stesso tempo, strumenti compensativi quali:

- Uso dello stampato maiuscolo
 - Lavagna multimediale
- Compiti ridotti

Il Metodo Caviardage® a scuola ci può aiutare a superare queste difficoltà.

La scelta di un laboratorio di Caviardage ha in sé valenze di ordine: -
 motivazionale - espressivo - cognitivo - socio-culturale - motivazionale -
 espressivo - cognitivo - socio-culturale

MOTIVAZIONALE: sviluppa il piacere di scrivere. "il giocare con le parole e con i testi

ESPRESSIVO: Dà voce al proprio mondo interiore

COGNITIVO E METACOGNITIVO Collabora alla maturazione di processi cognitivi e del pensiero. Educa la mente, educa alla creatività, responsabilizza.

SOCIO-CULTURALE: Sviluppa una buona competenza linguistica, intesa anche come competenza lessicale e semantica, favorisce una comunicazione consapevole e rende più interessante la propria vita sociale.

COMPETENZE

produzione e rielaborazione di elaborati multiformi

Competenze percettivo-visive

Osservare, esplorare e descrivere immagini

Imparare a imparare comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità che potranno poi essere applicate nel futuro in vari contesti di vita

Spirito d'iniziativa e imprenditorialità intese come la capacità di una persona di tradurre le idee in azioni, dove rientrano la creatività, l'innovazione, e la capacità di pianificare e gestire i progetti per raggiungere determinati obiettivi

Consapevolezza ed espressione culturale: si dà spazio all'espressione creativa di idee, esperienze, emozioni

Comunicare a livello personale e interpersonale

Leggere e comprendere l'opera d'arte.

OGNI UNITÀ DI APPRENDIMENTO È COSTITUITA DALLE SEGUENTI SEZIONI:

- **Titolo.** Formulato all'infinito, evidenzia la *competenza* che s'intende sviluppare mediante le situazioni di lavoro o di studio indicate nel percorso laboratoriale.

- **Compito unitario.** Indica il *prodotto* e il *percorso*, cioè *che cosa* i ragazzi devono realizzare concretamente durante e/o al termine dell'UDA e quali sono le *operazioni chiave* che sono sollecitati a compiere durante il processo didattico.

- **Competenza prevalente** che s'intende perseguire con una particolare riguardo alla UDA, scelta tra le competenze indicate nel *Profilo dello studente* o nei *Traguardi di competenza disciplinari* delle *Indicazioni nazionali per il curriculum*.

- **Obiettivi di apprendimento.** Almeno 2-3 *Obiettivi di apprendimento irrinunciabili*, tratti dalle *Indicazioni*, che indicano le *conoscenze* e le *abilità* disciplinari da potenziare.

- **Obiettivi formativi.** Sono ricavati dai *Documenti nazionali* vigenti, indispensabili per lo sviluppo della *competenza attesa* in una specifica UDA. Negli obiettivi formativi le *conoscenze* e le *abilità* richieste sono contestualizzate anche in relazione alla tipologia delle classi e formulate in modo da essere verificabili.

CONTENUTI DISCIPLINARI

Approfondimento e sviluppo dei codici appresi in precedenza, con particolare riguardo alla terza dimensione.

METODOLOGIA INCLUSIVA

Gesti creativi con tecniche semplici per agire, fare e condividere.

Il Metodo Caviardage® a scuola, come modulo operativo per tutte le classi per l'inclusione, l'integrazione, la cooperazione tra pari, l'abbattimento delle diversità, visto come strumento facilitatore per l'esposizione orale anche per i ragazzi stranieri;

il Pop up con tecniche di stampa monotipo;

Lezione partecipata;

Brainstorming;

Il Cooperative learning in quanto, alcune classi necessitano di interventi più strutturati e specifici sui problemi di disciplina;

Elaborati grafici legati ai diversi movimenti artistici;

L'osservazione della realtà e dei fenomeni della natura, la riproduzione dal vero, la copia, la pubblicità, la Visual Art e la Street art.

STORIA DELL'ARTE

Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.

-Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva:

Arte del 1800 (Neoclassicismo, Romanticismo, Impressionismo, Espressionismo).

Arte del 1900 (Cubismo, Futurismo, le Avanguardie, Astrattismo, Surrealismo).
Arte astratta.

Arte contemporanea, cenni sulle nuove tendenze.

Il ruolo dell'arte e i percorsi dell'arte moderna e contemporanea.

Particolare riguardo sarà posto su argomenti e fatti vissuti in prima persona come: visite guidate e i laboratori pratici; verso le opere e i temi trattati dagli impressionisti, dai post impressionisti, dagli astrattisti, dagli interpreti dell'arte materica e concettuale con riproduzioni e visite guidate virtuali ai grandi musei e a mostre personali, all'ascolto dei critici d'arte e al multimediale.

Schede di lettura individuali: in questa fase l'insegnante propone alcune opere, ciascun alunno ne sceglierà due e cercherà le informazioni richieste da apposite schede strutturate e produrrà mappe grafiche e pittoriche o col digitale, inerenti all'argomento.

Visita didattica a Musei, Gallerie virtuali e non, uscite nel centro storico città, siti Liberty e/o altre Istituzioni museali del territorio.

COMPETENZE, ABILITA' E CONOSCENZE, quelle nazionali previste per la disciplina, al termine della scuola secondaria di primo grado.

COMUNICAZIONE VISIVA

Leggere le immagini e la comunicazione visuale.
Produrre messaggi visivi con coerenza espressiva e comunicativa.
Rielaborare temi e soggetti in forma creativa.
Conoscenza del linguaggio visivo, dei suoi elementi e della sua grammatica.

Tecniche espressive

Saper utilizzare le diverse tecniche espressive con modalità appropriate, tecniche miste, il Caviardage e il Cut up. materiali di recupero vari.

Materiali: matita, carboncino, pastello, pastello a cera, pennarello, collage, graffito, frottage, tempere, carta da lucido.

Tecniche e strumenti: Bassorilievo, assemblaggi, videocamera e fotocamera. Computer, uso approfondito della tempera, e tecniche tradizionali.

STORIA DELL'ARTE

Leggere l'opera d'arte in fase connotativa e denotativa, individuandone i codici tipici della sua appartenenza culturale.

Sapere indicare: l'autore, il titolo e la datazione storica delle opere.

Saper argomentare e esporre anche in forma grafica o digitale, i contenuti della storia dell'arte: la datazione storica delle opere, la datazione storica dei movimenti e degli artisti, le caratteristiche espressive, emotive e formali di alcuni tra i più significativi quadri dell'800 e del '900 - e le tecniche specifiche dei movimenti artistici.

Avere un'adeguata proprietà di linguaggio.

Sapere descrivere gli elaborati visuali.

Conoscere e usare un lessico tecnico specifico.

U.A (ecco alcune variabili e possibili unità di apprendimento)

Compito unitario:

Realizzare un elaborato artistico secondo un tema predefinito.

Individuare le principali caratteristiche dei movimenti del '900

Compito unitario:

Leggere un quadro come documento dell'epoca e ricostruire in uno schema le principali caratteristiche della vita quotidiana dell'800e e del '900, ricavate attraverso l'analisi di opere pittoriche.

Compito unitario:

Progettare un percorso multimediale o cartaceo tipo lapbook su un periodo artistico o su un personaggio storico, che metta in luce i diversi aspetti storici di un personaggio. Progettare un compito di realtà.

Compito unitario:

Conoscere l'arte anche attraverso la rete, consultando siti internet proposti, produrre documenti sull'arte dell'800, del 900 e cenni sull'arte contemporanea.

Competenze: collaborare e partecipare.

Viareggio, 30-10-2022

Prof.ssa Laura Canova