

**ISTITUTO COMPRENSIVO DI STRIGNO E TESINO****COMPETENZE DISCIPLINARI**

*Le abilità e le conoscenze indicate sono funzionali alla realizzazione di specifici compiti autentici, realizzazione che costituisce il fine ultimo per la progettazione delle unità di lavoro dei docenti: esse quindi potranno variare sulla base del cambiamento di questi ultimi.*

**ARTE E IMMAGINE: competenze 1 e 2 alla fine del III biennio**

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p><b>1. Riconoscere gli elementi fondamentali del linguaggio visuale e li utilizza nelle proprie rappresentazioni grafiche, pittoriche e plastiche</b></p> <p><b>2. Comunicare emozioni ed esperienze del proprio vissuto, attraverso la pratica di tecniche artistiche bidimensionali e tridimensionali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper utilizzare in modo creativo gli elementi fondamentali del linguaggio visuale per creare messaggi visivi, disegni, immagini in forma appropriata; Saper scegliere ed utilizzare tecniche di rappresentazione di base per definire con buona approssimazione le caratteristiche formali, estetiche e dimensionali dei soggetti raffigurati;</li> <li>- Saper padroneggiare le principali tecniche manuali di rappresentazione bidimensionale e tridimensionale;</li> <li>- Saper realizzare figure e forme di base, regolari e non, con software dedicati per la grafica bidimensionale;</li> <li>-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementi fondamentali della grammatica visuale: la linea, il punto, colori primari, secondari, complementari e le gradazioni di colore;</li> <li>- Uso del segno e della texture; Elementi e strutture fondamentali della composizione: inquadratura, simmetria e asimmetria, peso visivo, direzionalità, concetto fondamentale di struttura compositiva e di struttura della forma;</li> <li>- Le usuali tecniche artistiche: matite, matite colorate e pastelli, pennarelli, tempere, computer grafica bidimensionale;</li> </ul>



### ARTE E IMMAGINE: competenza 3 alla fine del III biennio

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<b>3. Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente immagini, forme e materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saper creare forme originali mediante l'uso guidato degli elementi fondamentali del linguaggio visuale;</li><li>- Saper definire ed applicare texture adatte ai soggetti rappresentati;</li><li>- Saper scegliere ed adattare le tecniche di rappresentazione in base alle scelte stilistiche effettuate;</li><li>- Saper definire, descrivere ed elaborare in modo appropriato il linguaggio dei fumetti;</li><li>- Saper descrivere e saper applicare le varie fasi operative in sequenza corretta per realizzare un fumetto;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Il linguaggio iconico;</li><li>- Il linguaggio verbale;</li><li>- Uso delle onomatopее;</li><li>- Uso dei grafemi;</li><li>- Il lettering;</li><li>- La funzione narrativa;</li><li>- Modalità e metodi di impaginazione: impaginazione diacronica e impaginazione sincronica;</li></ul>

### ARTE E IMMAGINE: competenza 4 alla fine del III biennio

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<b>4. Prestare attenzione alle espressioni del patrimonio artistico e culturale presenti sul territorio e apprezzarle</b>	Saper riconoscere gli stili espressivi dei principali fumettisti contemporanei;	<ul style="list-style-type: none"><li>- Elementi di storia del fumetto;</li></ul>

### ARTE E IMMAGINE: competenze 1 e 2 alla fine del III biennio

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<b>5. Dimostrare consapevolezza del sé attraverso la rappresentazione della figura umana</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saper rappresentare la struttura e le proporzioni fondamentali della figura umana;</li><li>- Saper rappresentare negli elementi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Le proporzioni fondamentali del corpo umano e gli schemi semplificativi di riferimento;</li><li>- Metodi di rappresentazione</li></ul>



	<p>essenziali la figura umana in movimento;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Saper interpretare e inventare in modo creativo la figura umana.</li></ul>	<p>bidimensionale della figura umana;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Modalità di rappresentazione semplificata della figura umana in movimento.</li></ul>
--	--	--