

ARTE e IMMAGINE

alla PRIMARIA



Indicazioni Nazionali Nuovi Scenari (2018)

5.6 Le Arti per la cittadinanza

Le **discipline artistiche** sono **fondamentali** per lo **sviluppo armonioso** della personalità e per la **formazione** di una **persona** e di un **cittadino** capace di esprimersi con modalità diverse, di **fruire in modo consapevole dei beni artistici, ambientali e culturali**, riconoscendone il valore per l'identità sociale e culturale e comprendendone la necessità della salvaguardia e della tutela.

*(...) "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. La familiarità con i **linguaggi artistici**, di tutte le arti, che sono universali, **permette** di sviluppare **relazioni interculturali** basate sulla comunicazione, la conoscenza e il confronto tra culture diverse."*

Indicazioni Nazionali (2012)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno **utilizza** le **conoscenze** e le **abilità** relative al linguaggio visivo **per produrre varie tipologie di testi visivi** (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e **rielaborare in modo creativo le immagini** con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

È in grado di **osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini** (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e **messaggi multimediali** (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)

Individua i principali **aspetti formali** dell'opera d'arte; **apprezza le opere** artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

Conosce i principali **beni artistico-culturali** presenti nel proprio territorio e **manifesta sensibilità e rispetto** per la loro salvaguardia.

ARTE e IMMAGINE alla PRIMARIA

Indicazioni Nazionali (2012)



Indicazioni Nazionali (2012)

Obiettivi di apprendimento al **termine** della classe quinta della **scuola primaria**

ESPRIMERSI e COMUNICARE

- **Elaborare creativamente** produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; **rappresentare** e **comunicare** la realtà percepita;
- **Trasformare immagini e materiali** ricercando soluzioni figurative originali.
- **Sperimentare strumenti e tecniche** diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- **Introdurre** nelle proprie produzioni creative **elementi linguistici e stilistici** scoperti osservando immagini e opere d'arte.

Indicazioni Nazionali (2012)

Obiettivi di apprendimento al **termine** della classe quinta della **scuola primaria**

OSSERVARE e LEGGERE le immagini

- **Guardare e osservare** con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente **descrivendo gli elementi formali**, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
- **Riconoscere** in un testo iconico-visivo **gli elementi grammaticali e tecnici** del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
- **Individuare** nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le **diverse tipologie di codici**, le **sequenze narrative** e **decodificare** in forma elementare i **diversi significati**.

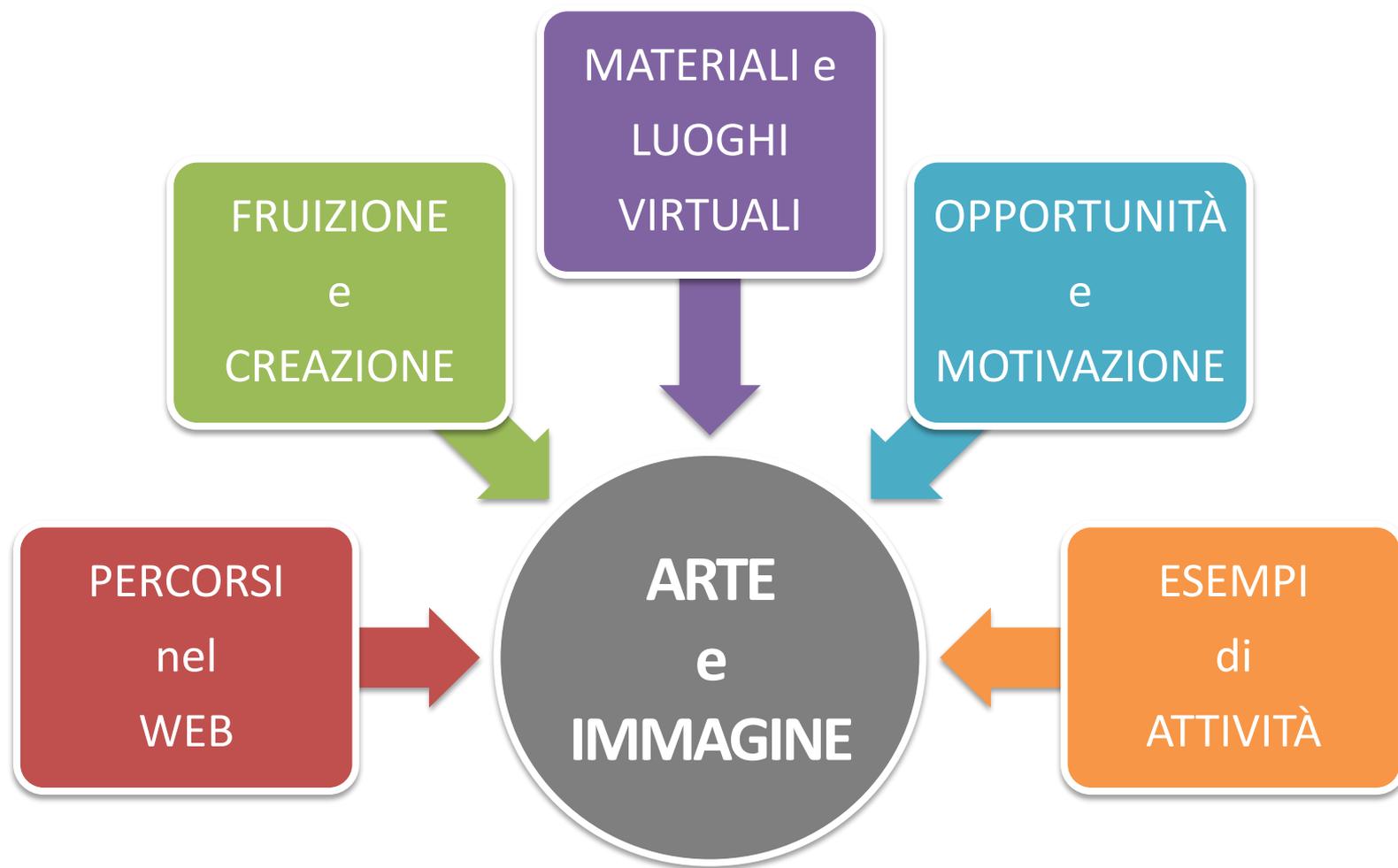
Indicazioni Nazionali (2012)

Obiettivi di apprendimento al **termine** della classe quinta della **scuola primaria**

COMPRENDERE e APPREZZARE le opere d'arte

- **Individuare** in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli **elementi essenziali** della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il **messaggio** e la **funzione**.
- **Familiarizzare** con alcune **forme di arte** e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.
- **Riconoscere e apprezzare** nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del **patrimonio ambientale e urbanistico** e i principali monumenti storico-artistici.

ARTE e IMMAGINE alla PRIMARIA



PERCORSI nel WEB



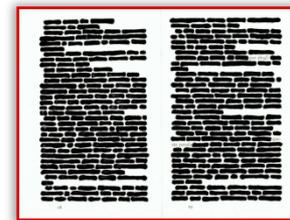
Il **sito** nasce come supporto al Sistema-Didatticarte, un progetto di insegnamento del disegno e della storia dell'arte che si avvale anche degli strumenti digitali.

(fonte: Didatticarte - IL BLOG)



Il **sito** è un luogo in cui l'autrice condivide e sperimenta nuove idee, lezioni e tecniche artistiche, per promuovere l'educazione artistica a scuola e nella vita.

(fonte: Arte a Scuola - L'AUTRICE)



Intervista RAI3 - Libro cancellato di Emilio Isgrò, un artista e scrittore italiano, noto per il linguaggio artistico della "cancellatura". Nel 1964 realizza le prime cancellature su enciclopedie e libri contribuendo alla nascita e agli sviluppi della poesia visiva.

(fonte: Wikipedia - EMILIO ISGRÒ)

Art Projects for kids



Il **sito** offre spunti per attività grafiche e manuali da realizzare con gli alunni.



Il **sito** offre spunti ed esempi di attività grafiche e manipolative da far svolgere ai bambini.



Serie animata trasmessa da Rai Yo Yo; uno strumento per avvicinare i bambini al mondo della pittura, scultura, fotografia e architettura.



PERCORSI nel WEB



Bacheca online



Sito

Tutorial per creare gli "Zentangle", disegni astratti, creati utilizzando schemi che si ripetono.



Bacheca online con collegamenti a tutorial presenti nel web, per insegnare e/o imparare a disegnare.



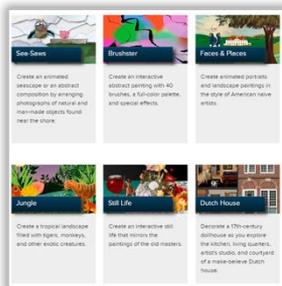
Blog di un progetto di arte per rendere i bambini - da 2 a 14 anni - soggetti competenti e sensibili all'Arte nelle sue varie forme ed espressioni.
(fonte: KinderARTen)



Sito con proposte di attività didattiche - progettate a partire dalle opere d'arte, dalla conoscenza degli artisti, o da particolari tecniche artistiche - mirate all'apprendimento.
(fonte: Zebrart)



FRUIZIONE e CREAZIONE



NGakids Art Zone
Attività interattive proposte nella sezione Kids del sito della National Gallery of Art di Washington.



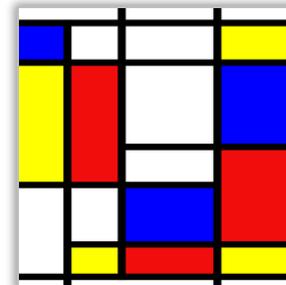
Camille's Diorama
Attività per creare un diorama (scenografia 3D), ispirandosi alle tele di Vincent Van Gogh.



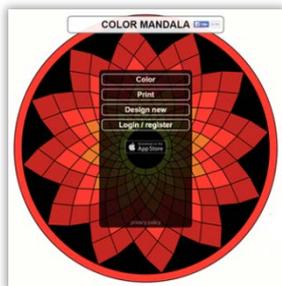
Painted with Pollock
Dipingere in modo virtuale imitando Jackson Pollock. Per creare l'opera, basta spostare il mouse sullo schermo.



Graffiti Creator
Applicazione online, un editor in Flash che consente di creare scritte o loghi in stile "Graffiti Writing".



Mondrianmat
Applicazione online che consente di generare quadri ispirati a Piet Mondrian, cliccando con il mouse.



Color Mandala
Applicazione online e gratuita che permette di creare, colorare e stampare mandala.



ABCYa Paint
Applicazione online e gratuita che consente di disegnare. All'interno del sito altri giochi e applicazioni.



Photoscape Portable
Suite gratuita per l'editing delle immagini; non richiede installazione, basta salvare su pendrive.



Pivot Animator
Software - download - che permette di creare animazioni con figure stilizzate.



ToonyTool
Creatore di fumetti online gratuito.



MATERIALI e LUOGHI VIRTUALI



Google Arts & Culture

Una raccolta online di immagini in alta risoluzione di opere d'arte esposte in vari musei in tutto il mondo, oltre che una visita virtuale delle gallerie in cui esse sono esposte. La visita virtuale permette di vedere le opere in alta definizione.



WikiArt

Collezione online di opere d'arte.



Pixabay

Archivio di immagini in alta risoluzione, liberamente utilizzabili.



Lascaux Virtual Tour



Guggenheim Collection Online



Collezioni e Virtual Tour



OPPORTUNITÀ e MOTIVAZIONE



La Biennale di Venezia, con l'iniziativa Educational, offre a studenti e bambini Percorsi Guidati e Attività di Laboratorio



Programma educativo rivolto alle scuole del Veneto di ogni ordine e grado, ideato dalla Collezione Peggy Guggenheim di Venezia



Progetto educativo dedicato ai bambini delle scuole primarie d'Italia promosso da OVS e dalla Collezione Peggy Guggenheim



Progetto Europeo eTwinning per promuovere la community di scuole europee



Percorsi pedagogico-didattici di Ricerca e Sperimentazione nella Creatività Artistica



ESEMPI di ATTIVITÀ



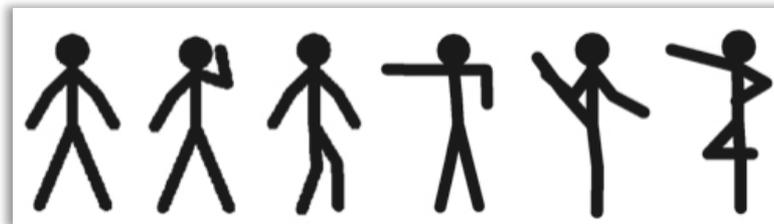
Puzzle



Gallery



Creazioni



Animazioni



Creazione online



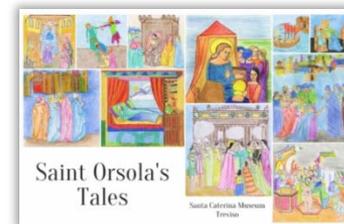
Conoscenza del territorio



Progettazione partecipata



Progetto Europeo eTwinning



Concorso A.V.U.S.



Creazione Test

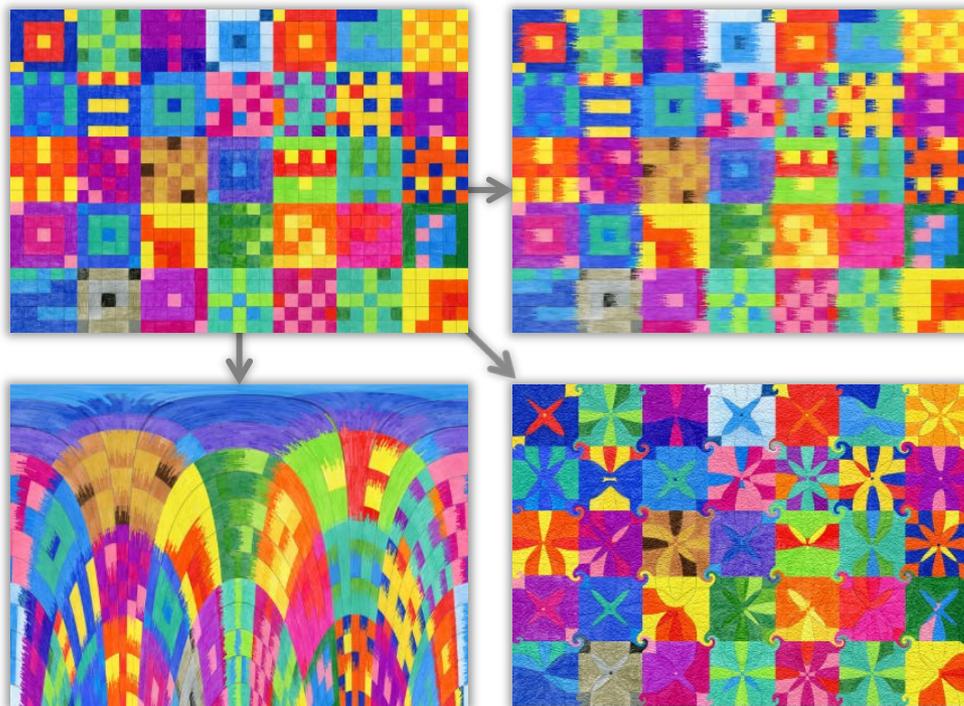


Puzzle

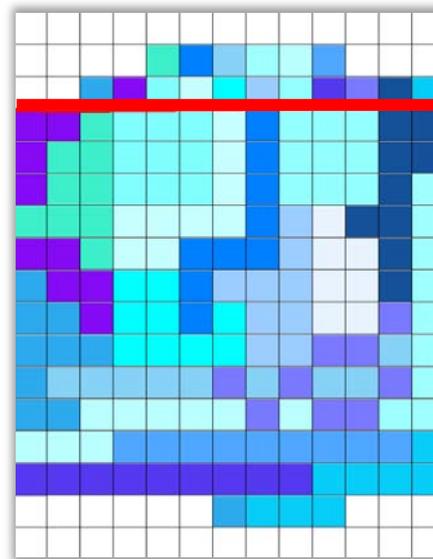


ESEMPI di ATTIVITÀ

MOSAICO



Mosaico con stampino



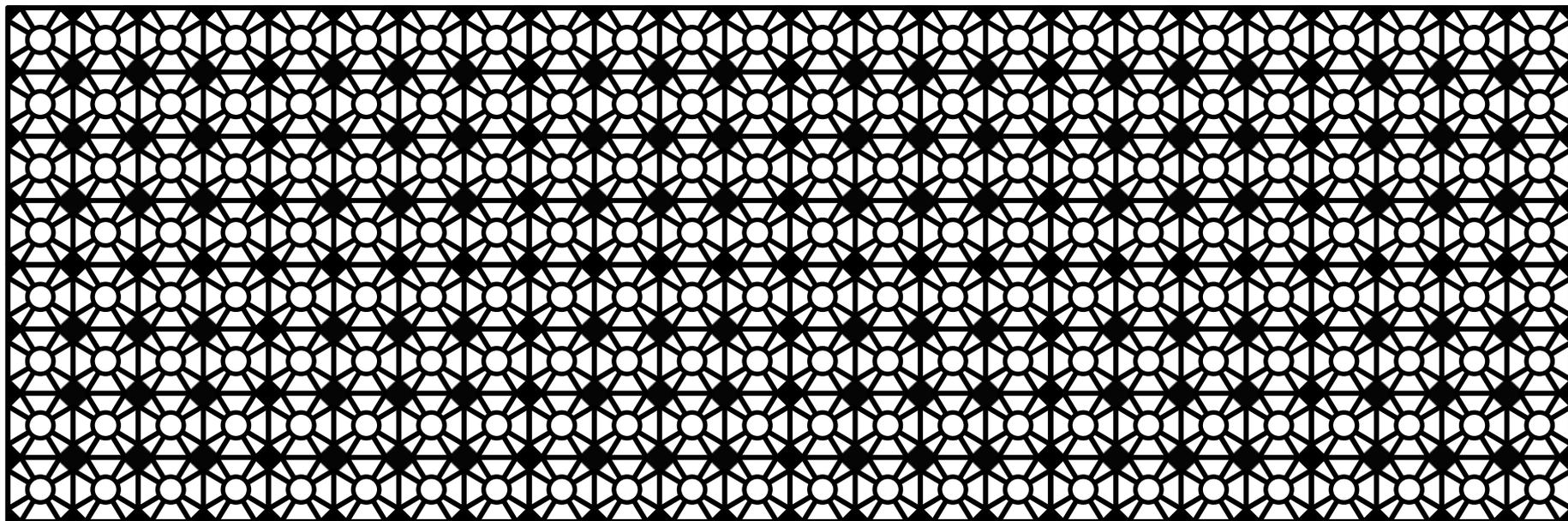
Iceberg
rapporto tra parte
emersa e immersa

Documentazione del percorso
relativo alla partecipazione
della classe al Progetto KIDS
CREATIVE LAB - TESSERE.



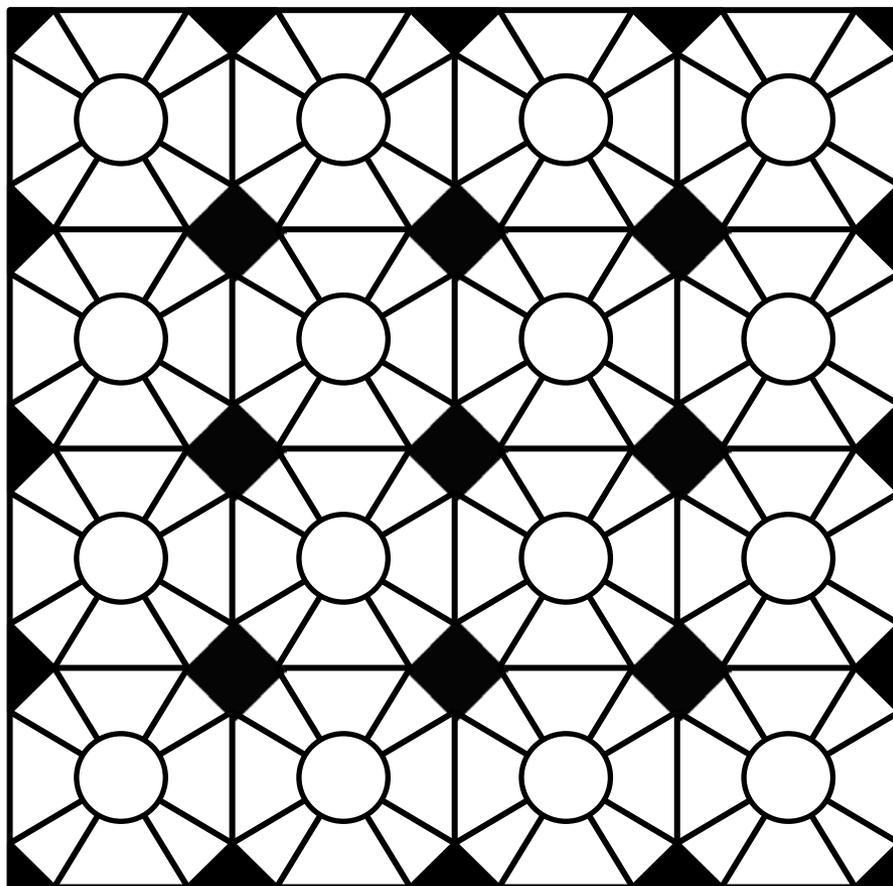
ESEMPI di ATTIVITÀ

ZENTANGLE



ESEMPI di ATTIVITÀ

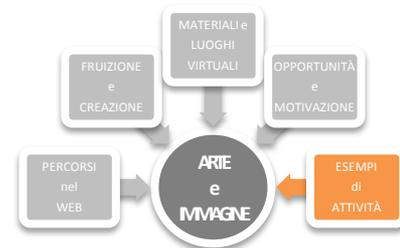
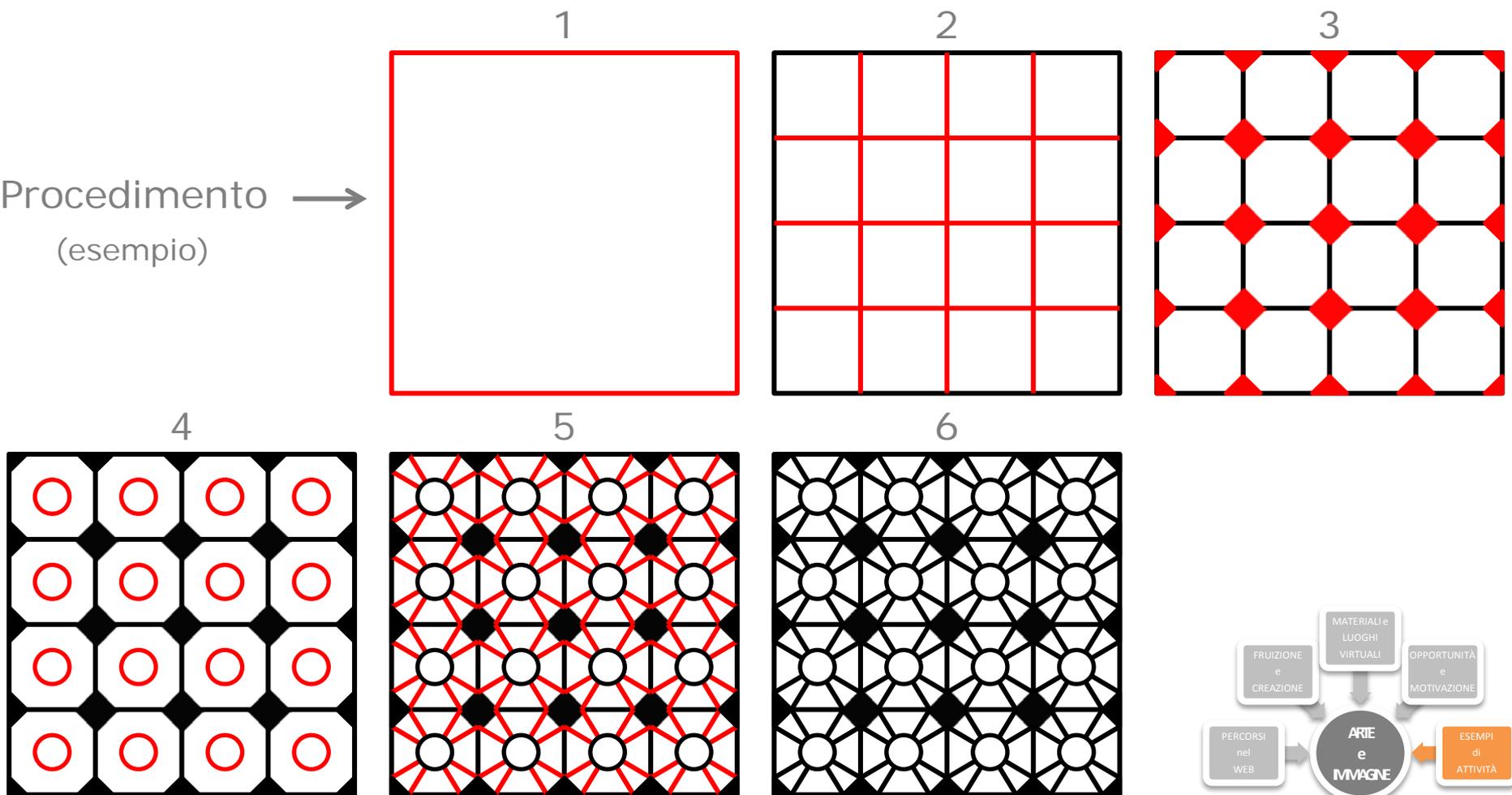
ZENTANGLE



ESEMPI di ATTIVITÀ

ZENTANGLE

Procedimento →
(esempio)



ESEMPI di ATTIVITÀ

Applicare le abilità acquisite

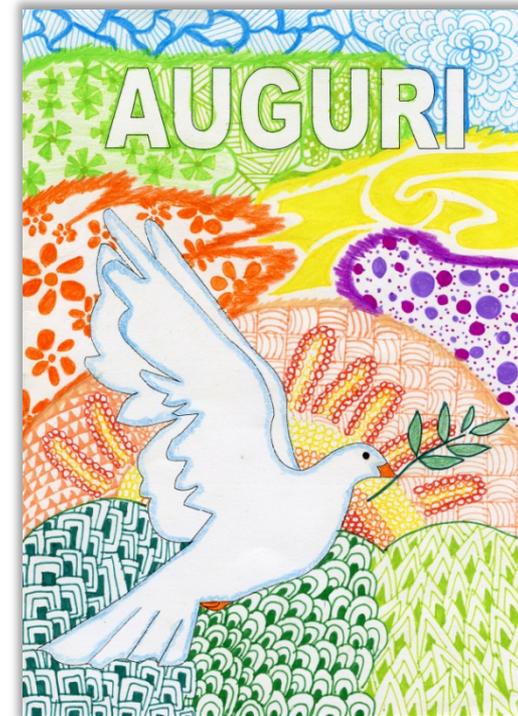


ESEMPI di ATTIVITÀ

Applicare le abilità acquisite



Segnalibri



ESEMPI di ATTIVITÀ

Alla scoperta del verde: il parco del mio quartiere
(Progetto Ama il tuo quartiere)



DisFare - Treviso Maps
(Biennale d'Arte del Bambino)



Diario
scolastico



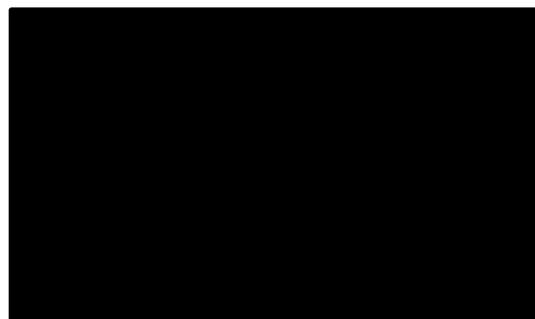
ESEMPI di ATTIVITÀ

TASSELLATURE

Tassellature - tutorial



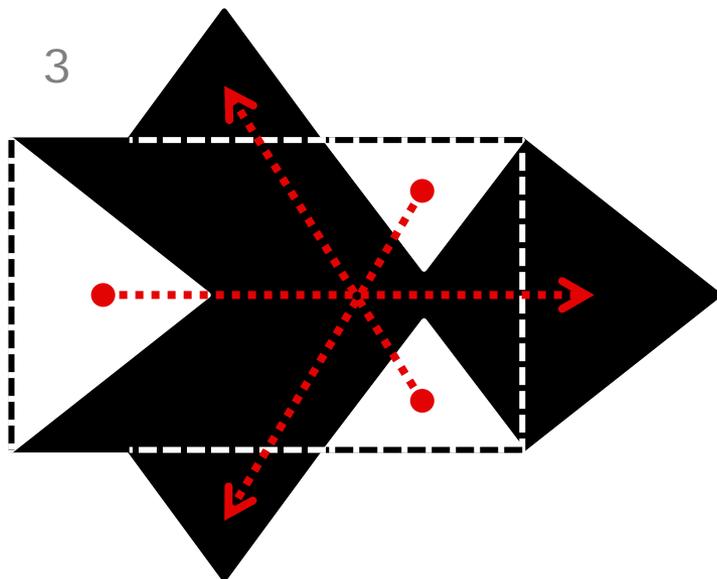
1



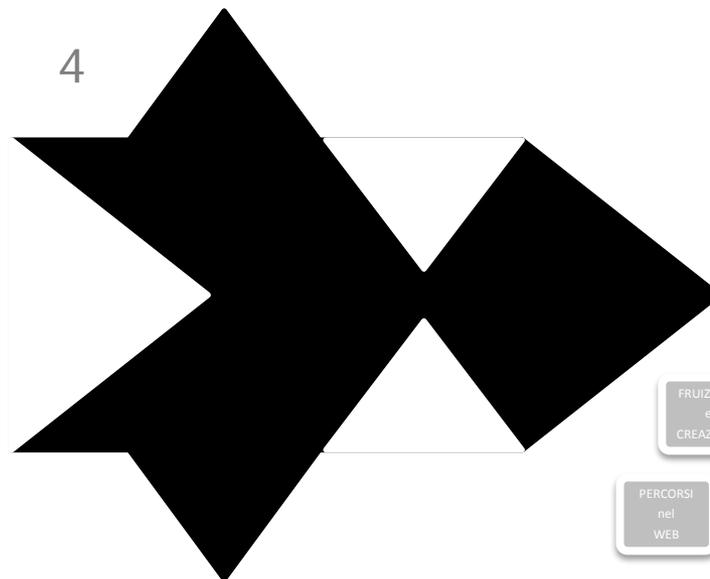
2



3

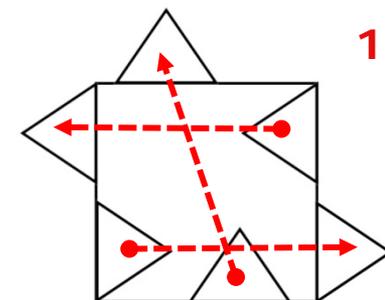
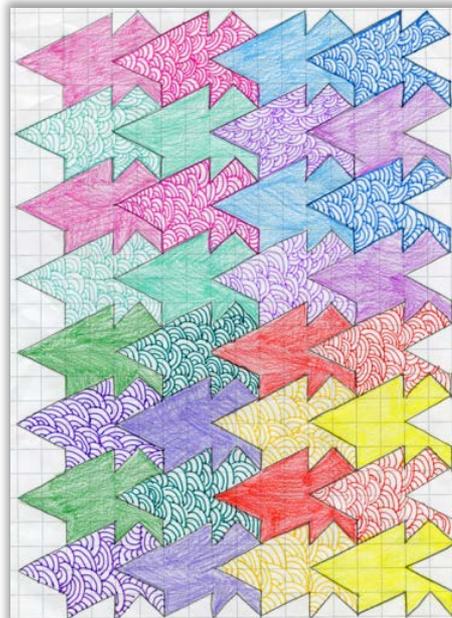
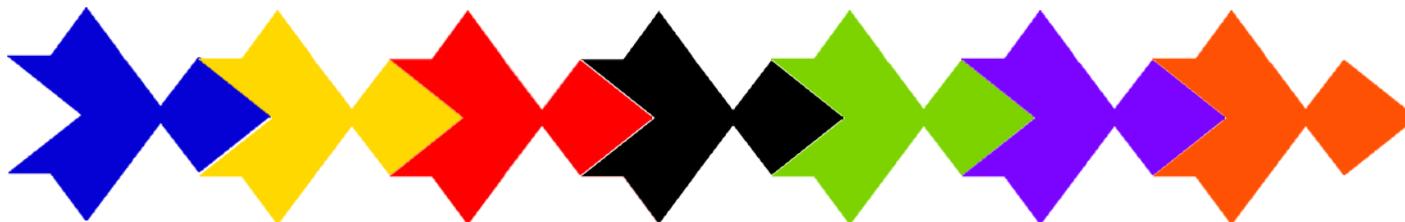


4

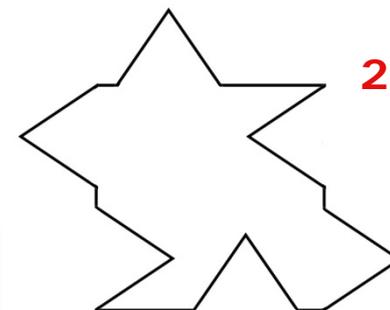


ESEMPI di ATTIVITÀ

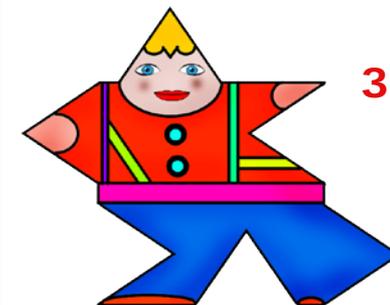
Applicare le abilità acquisite



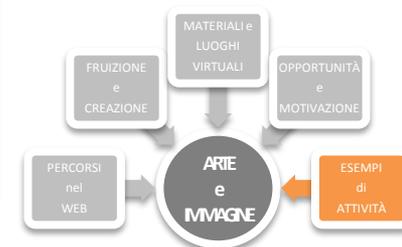
1



2



3



ESEMPI di ATTIVITÀ

Rielaborare/Emulare l'Arte



Grungasse a Murnau
di V. Kandinsky



ESEMPI di ATTIVITÀ

CAVIARDAGE



Documentazione del percorso relativo alla partecipazione della classe al Progetto AMA IL TUO QUARTIERE, 2^a edizione.



Altri esempi nel web



ESEMPI di ATTIVITÀ

I Volti dello Spazio
(Biennale d'Arte del Bambino)



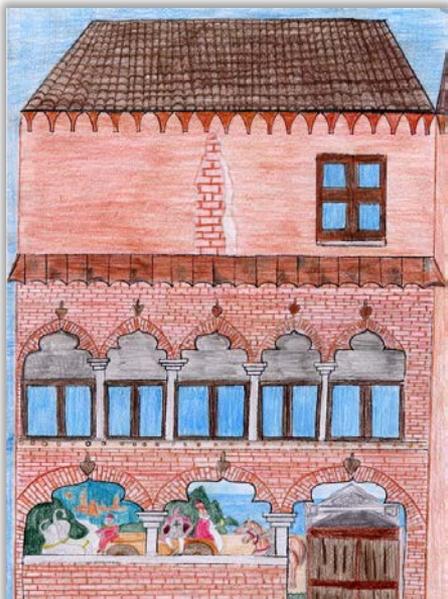
ESEMPI di ATTIVITÀ

Settimana del Rosadigitale - manifestazione per le pari opportunità in campo digitale
(Iniziativa web)



ESEMPI di ATTIVITÀ

Laboratori
Facciate Affrescate
(Mostra a Palazzo dei Trecento)



I Veneti Antichi
Un quadro di società, ricostruito attraverso le fonti
(Concorso Regionale)



Laboratori
Pittura rupestre
(Storia)



ALCUNE PROPOSTE

DI ATTIVITÀ

(declinabili per classe)



TRACCIA (1[^] parte)

▶ TITOLO:

▶ Classe: ... Alunni: ...

▶ Argomento della lezione:

▶ Collegamenti interdisciplinari:

▶ SCELTE METODOLOGICHE E DIDATTICHE

Esempio:

- > *Didattica attiva laboratoriale*
- > *Problem solving*
- > *Apprendimento cooperativo*
- > *Conoscenza e condivisione del "progetto"*
- > *Approccio espressivo-manipolativo*
- > *Approccio riflessivo e metacognitivo*
- > *Lavoro in gruppo/piccolo gruppo*
- > ...

▶ OBIETTIVI DI LAVORO

Esempio:

- > *Collaborare nel lavoro di gruppo/piccolo gruppo*
- > *Esprimersi e comunicare (- Elaborare... - Rappresentare ... - Trasformare... - Sperimentare... - Introdurre...)*
- > *Osservare e leggere le immagini (- Guardare e osservare... - Riconoscere... - Individuare... e decodificare...)*
- > *Comprendere e apprezzare le opere d'arte (- Individuare... elementi essenziali... - Familiarizzare... forme di arte... - Riconoscere e apprezzare... patrimonio ambientale e urbanistico...)*
- > ...

TRACCIA (2[^] parte)

▶ CONOSCENZE, ABILITÀ, COMPETENZE

Esempio:

> **Conoscenze:** ...

> **Abilità:** ...

> **Competenze:**

- *Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini*
- *Osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali*
- *Individuare i principali aspetti formali dell'opera d'arte*
- *Conoscere i principali beni artistico-culturali...*

▶ COLLABORAZIONI CON I COLLEGHI, L'EXTRASCUOLA E IL TERRITORIO

▶ STRUMENTI, MATERIALI E RISORSE

▶ SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

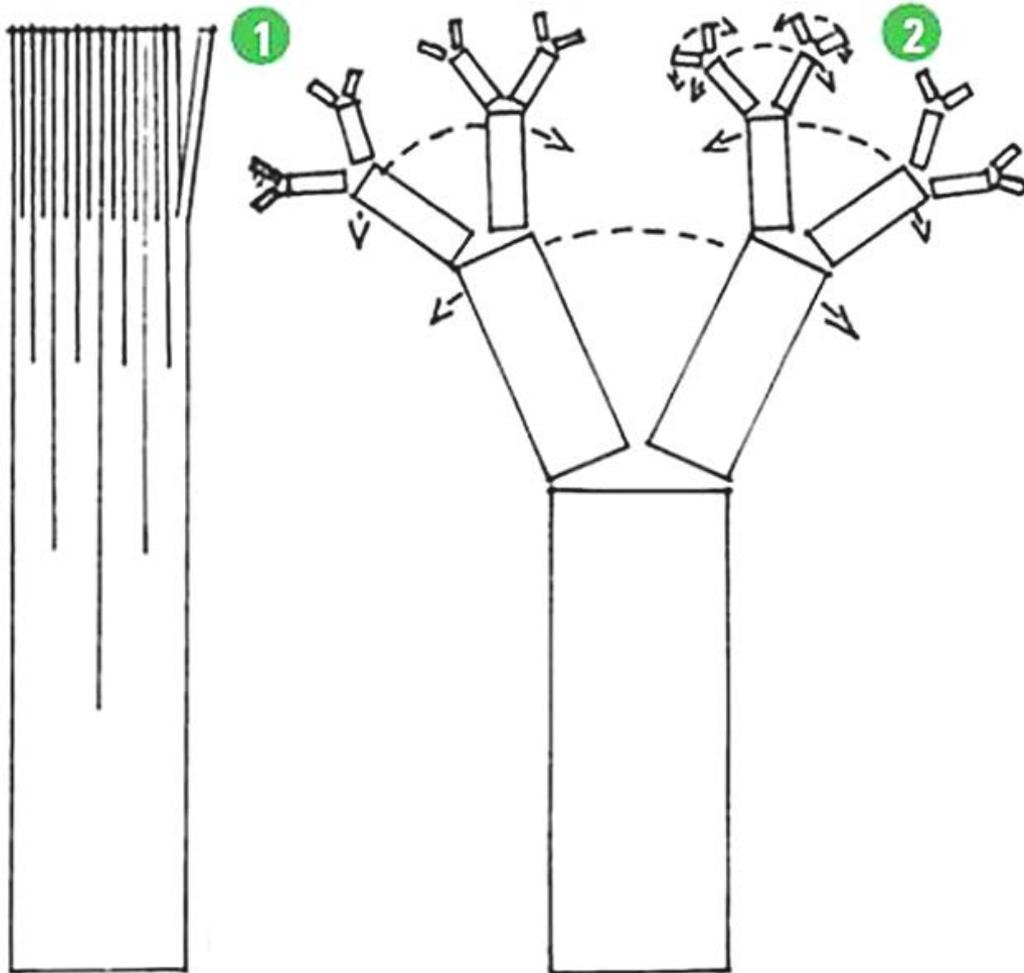
> **Fase 1: INPUT** (O LANCIO)

> **Fase 2: ELABORAZIONE**

> **Fase 3: OUTPUT** (O CONCLUSIONE)

▶ VALUTAZIONE E VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI

▶ BIBLIOGRAFIA e/o SITOGRAFIA



L'albero di Munari

BRUNO MUNARI - artista, designer e scrittore italiano - ha osservato che per **DISEGNARE UN ALBERO** si parte dal tronco; il tronco si divide in 2 rami e ciascun ramo si divide, a sua volta, in altri 2 rami e così' via fino ad arrivare alle foglie.

Se vuoi vedere il tutorial, clicca su di me.



Presentare soluzioni figurative di "altri"

Osservare e analizzare i procedimenti di esecuzione

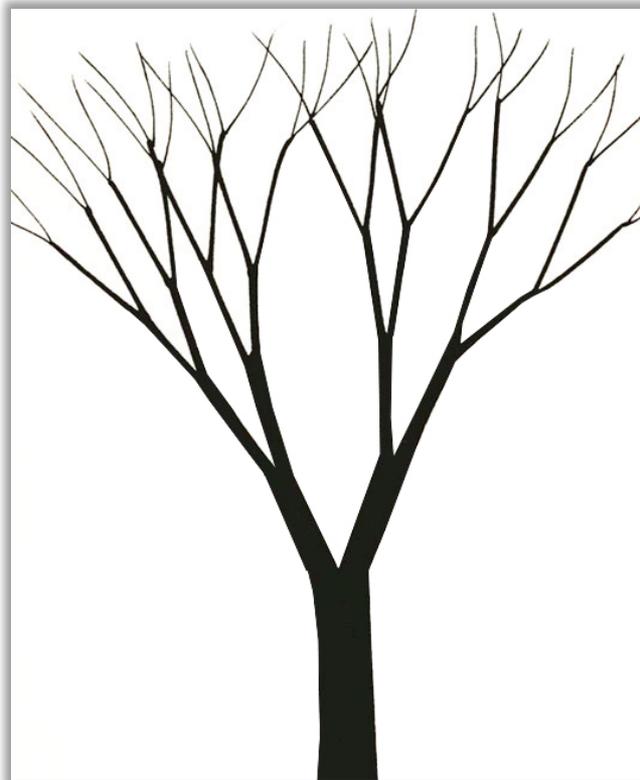
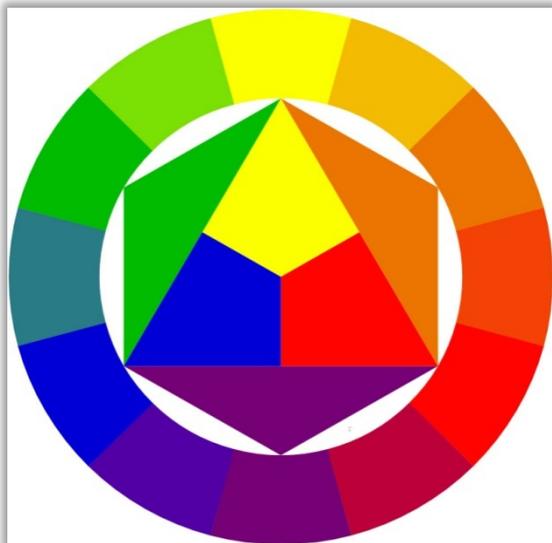
Sperimentare l'esecuzione e/o **ricercare** altre soluzioni

Applicare le abilità acquisite per realizzare...

<http://www.didatticarte.it/Blog/?p=6746>

<http://www.fabriziagianni.it/page/come-osservare>

<http://arteascuola.com/it/2018/04/albero-a-colori-caldi-e-freddi/>

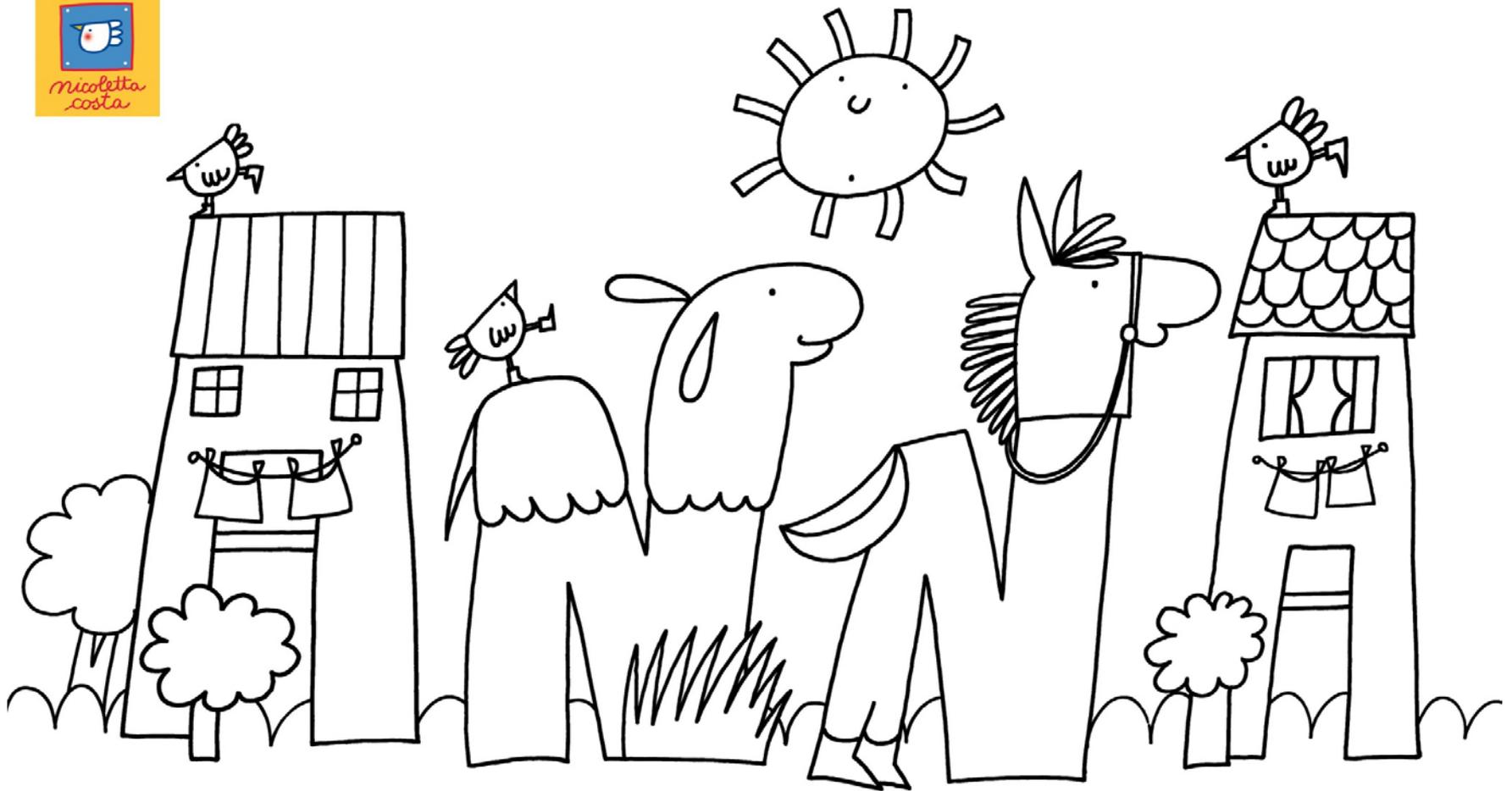


Presentare la teoria del colore

Osservare e conoscere i colori: primari/secondari, caldi/freddi, complementari

Sperimentare - da soli o in gruppo - l'uso dei colori

Applicare le abilità acquisite per realizzare ...



Presentare soluzioni figurative di "altri"



Osservare e analizzare i procedimenti di esecuzione



Sperimentare l'esecuzione e/o **ricercare** altre soluzioni



Applicare le abilità acquisite per realizzare...

Alfabeto creativo

<https://slideplayer.it/slide/2689218/>



Cut-up

<http://poesiaexplora.blogspot.com/2010/05/cut-up.html>



Presentare soluzioni figurative di "altri"

Osservare e analizzare i procedimenti di esecuzione

Sperimentare l'esecuzione e/o **ricercare** altre soluzioni

Applicare le abilità acquisite per realizzare...

Paul Klee. La poesia si traduce in immagine.

<http://elisasantambrogio3.blogspot.com/>



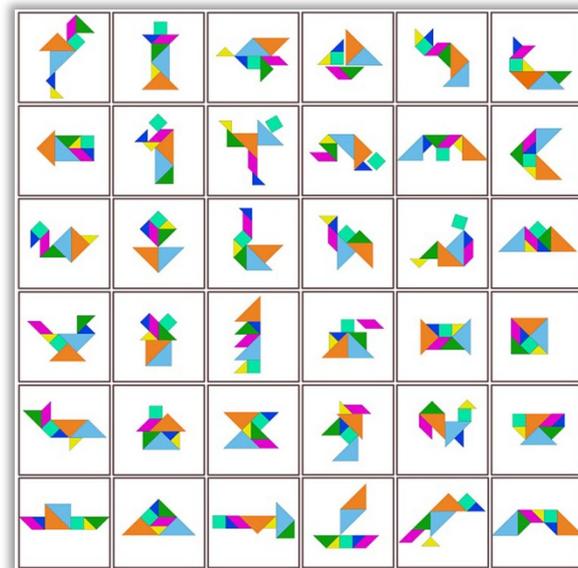
Oswaldo Licini - Guggenheim

<https://www.artsy.net/artist/osvaldo-licini>



L'arte del Tangram

<http://www.didatticarte.it/Blog/?p=397>



<- un'applicazione per l'eventuale esercitazione

Presentare l'opera di un artista (o altro)

Osservare e analizzare l'opera e la tecnica

Presentare lo "strumento"

Osservare e analizzare soluzioni compositive

Applicare le abilità acquisite per realizzare...

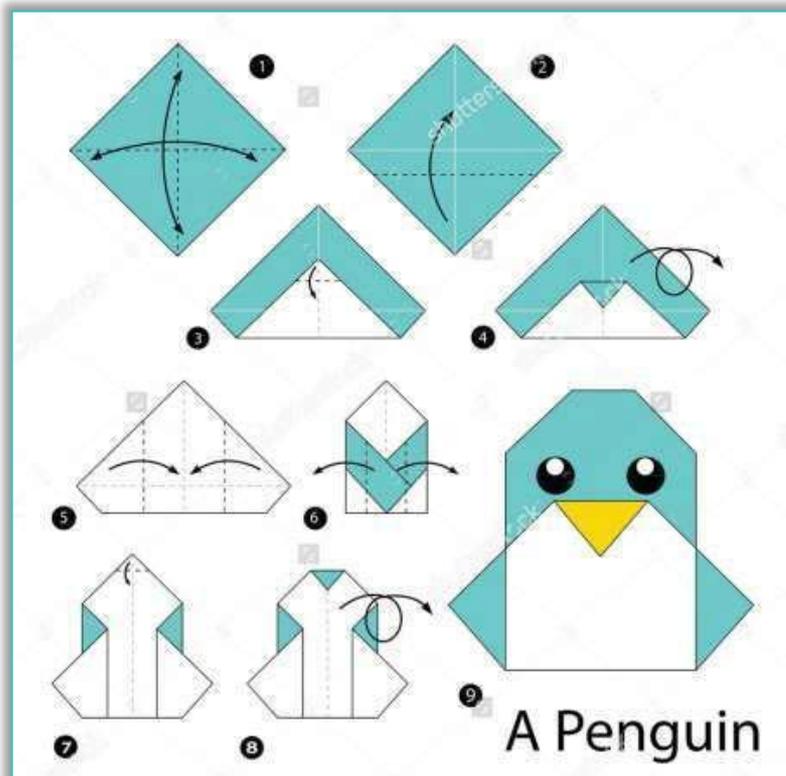
Sperimentare la tecnica

Applicare le abilità acquisite per realizzare...

Sperimentare e/o creare altre soluzioni

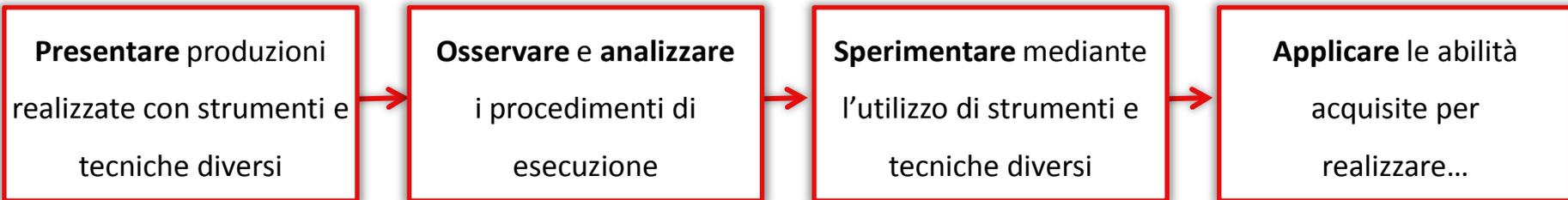
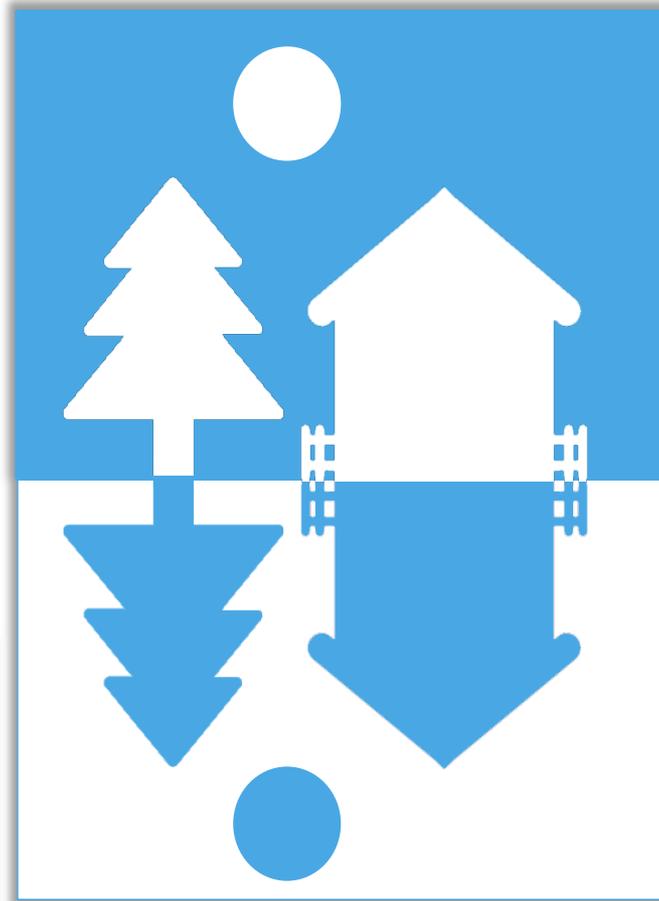
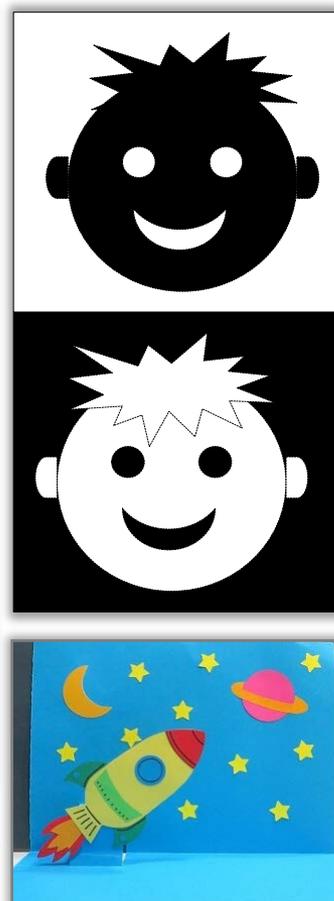
Ritagliare - punteggiare - piegare

positivo - negativo



↑
origami

pop up →



Ritagliare - punteggiare - piegare

<http://arteascuola.com/it/2014/04/come-i-gouaches-decoupes-di-matisse/>

<http://arteascuola.com/it/2016/11/i-cube-io-in-numeri/>

<https://www.wikihow.it/Fare-un-Libro-Pop-Up>



<http://arteascuola.com/it/2013/04/pop-up-with-the-7-wonders-of-the-ancient-world/>



Presentare produzioni realizzate con strumenti e tecniche diversi

Osservare e analizzare i procedimenti di esecuzione

Sperimentare mediante l'utilizzo di strumenti e tecniche diversi

Applicare le abilità acquisite per realizzare...

Collage Paul Klee: 5 fogli di lavoro

<http://arteascuola.com/it/2015/11/collage-paul-klée-5-fogli-di-lavoro/>



D'apres e citazioni d'arte

<http://www.didatticarte.it/Blog/?p=5328>

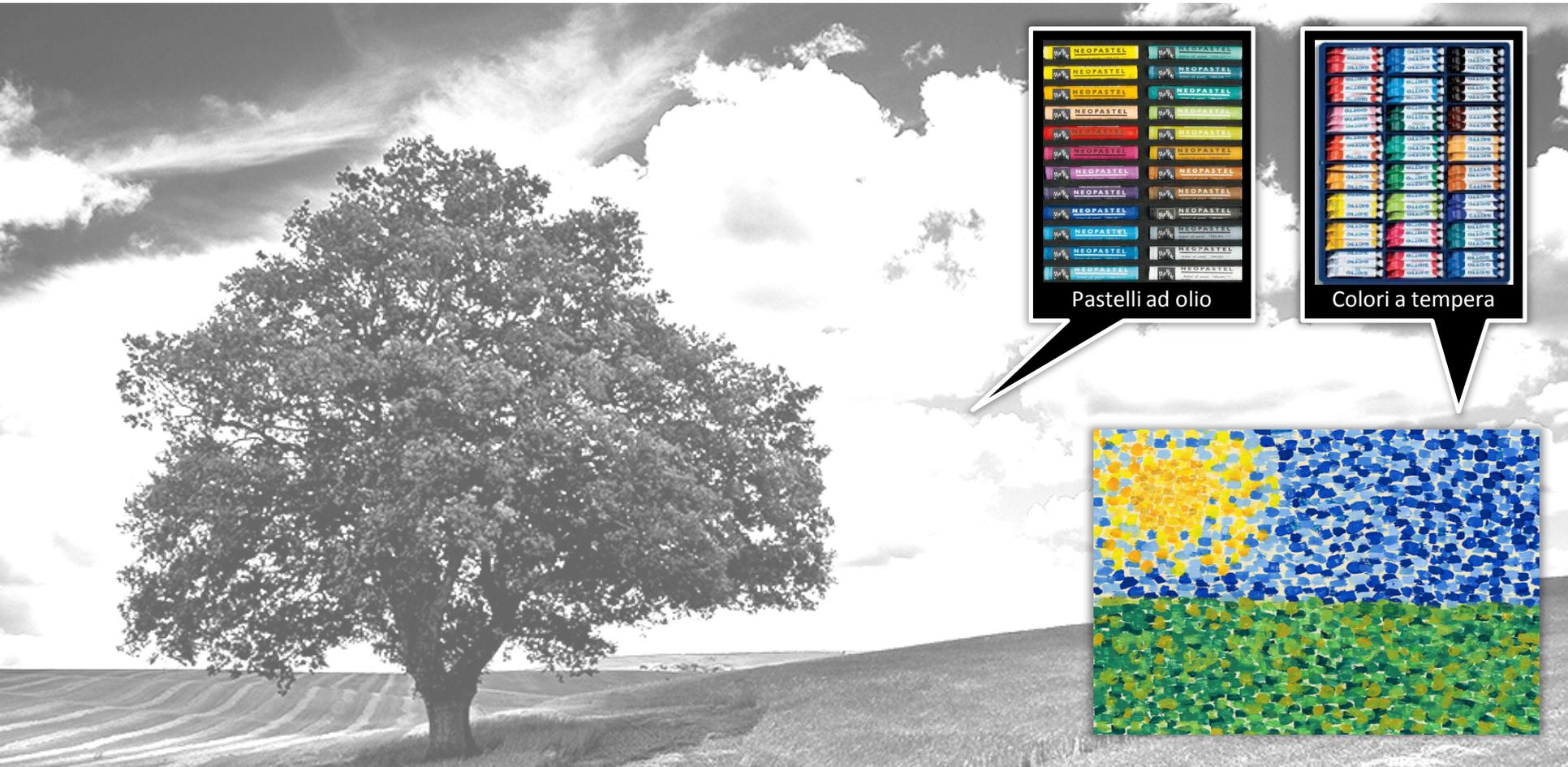


Presentare l'opera di un
artista

Osservare e analizzare
l'opera

Sperimentare la
"rielaborazione"
dell'opera

Applicare le abilità
acquisite per
realizzare...



Pastelli ad olio



Colori a tempera

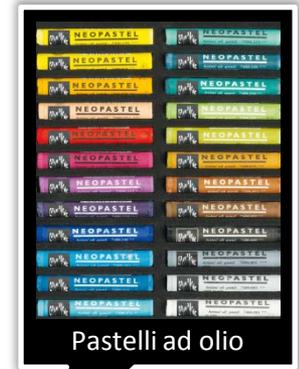
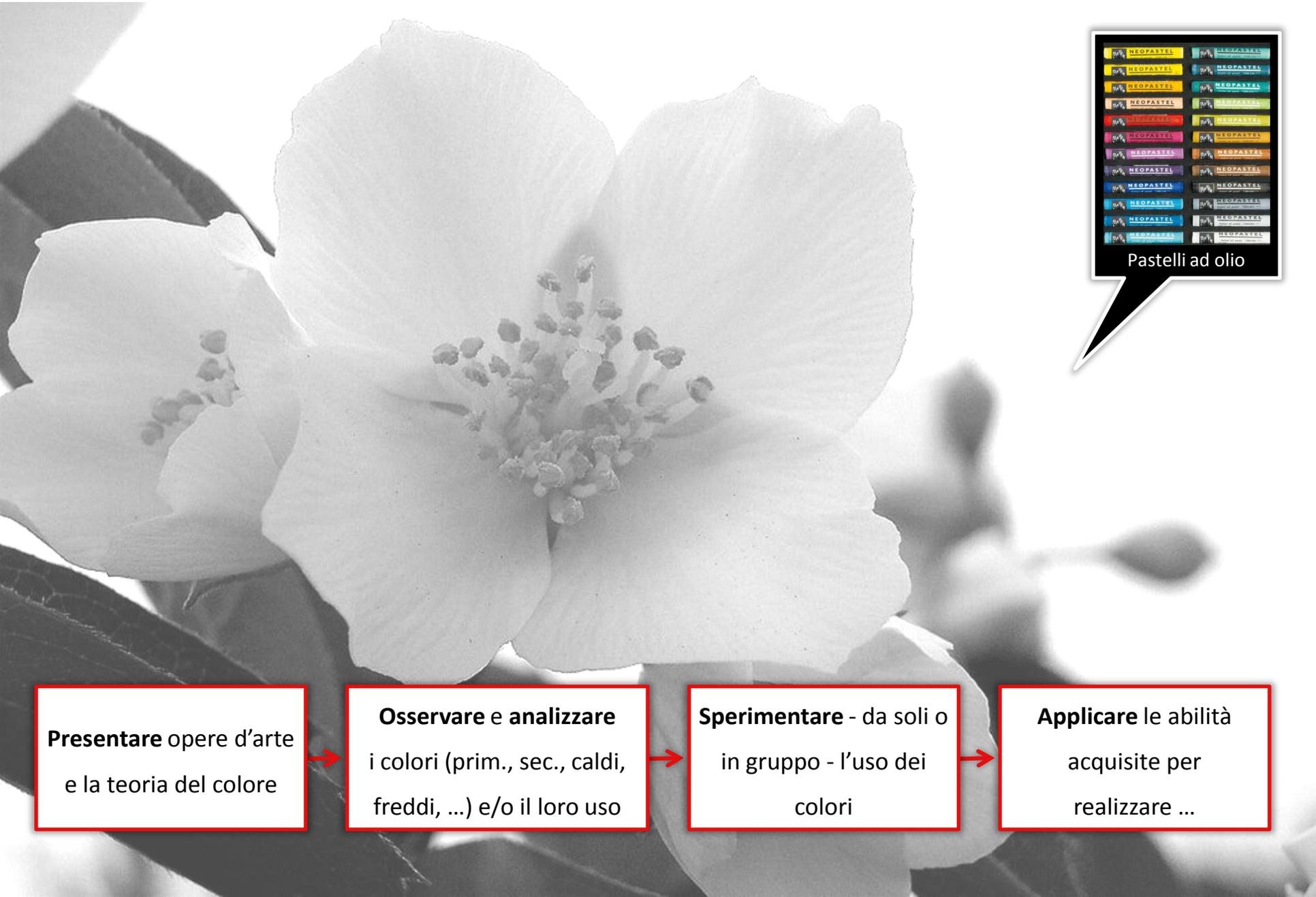


Presentare opere dell'arte impressionista (o altri generi)

Osservare e analizzare la/le tecnica/tecniche presentata/e

Sperimentare - da soli o in gruppo - la/le tecnica/tecniche

Applicare le abilità acquisite per realizzare...

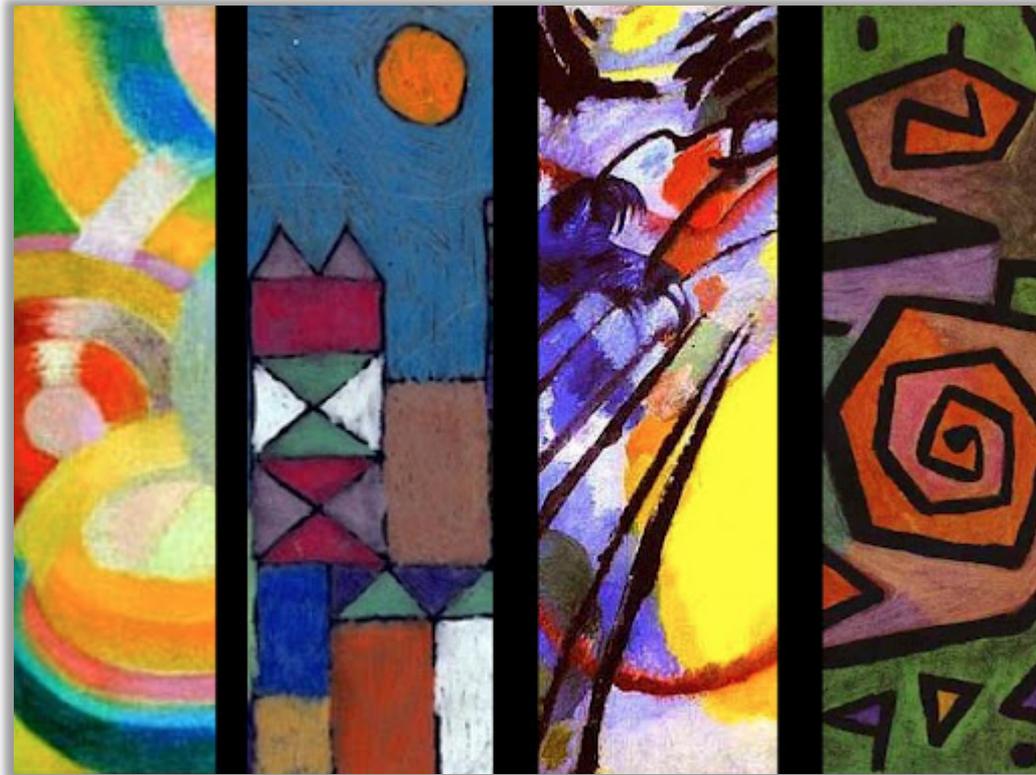


Presentare opere d'arte
e la teoria del colore

Osservare e analizzare
i colori (prim., sec., caldi,
freddi, ...) e/o il loro uso

Sperimentare - da soli o
in gruppo - l'uso dei
colori

Applicare le abilità
acquisite per
realizzare ...



(esempio, ARTEascuola)

Presentare opere
dell'arte astratta



Osservare e analizzare
forme e colori



Sperimentare - da soli o
in gruppo - varie
combinazioni



Applicare le abilità
acquisite per
realizzare...



(esempio, ARTEascuola)

Presentare esempi di decorazione Zentangle

Esercitarsi utilizzando un tutorial o creandone uno collettivamente

Creare autonomamente motivi decorativi e condividerli

Applicare le abilità acquisite per realizzare...

Dato un disegno (forma semplificata), l'alunno/a colora utilizzando un "timbro" di forma quadrata.



(immagine esempio)

Presentare opere
musive antiche e/o
moderne

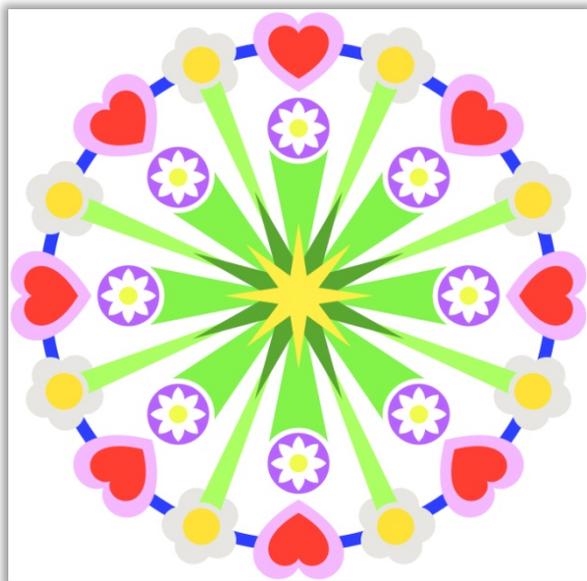
Osservare e analizzare
l'opera e i materiali

Sperimentare la
composizione con l'uso
di tessere ("timbro")

Applicare le abilità
acquisite per
realizzare...

Utilizzare le tecnologie digitali

<https://colormandala.com/>



<https://sketch.io/>



su proposta di

<http://arteascuola.com/it/2011/04/arte-rivisitata-le-stanze-surrealiste/>



Presentare l'applicazione digitale

Esplorare le funzionalità dello strumento

Sperimentare collettivamente l'uso dello strumento

Applicare le abilità acquisite per realizzare...

Utilizzare le tecnologie digitali

<https://www.toonytool.com/>



su proposta di

<http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513>



Presentare l'applicazione
digitale

Esplorare le funzionalità
dello strumento

Sperimentare
collettivamente l'uso
dello strumento

Applicare le abilità
acquisite per
realizzare...

ARTE e IMMAGINE alla PRIMARIA

STRUMENTI DIGITALI

Una selezione di strumenti e risorse digitali per l'integrazione delle tecnologie, all'interno del processo di apprendimento-insegnamento.

