

ARTE E IMMAGINE Classi: SECONDE prof.ssa Nattivi Luciana

Rimodulazione della programmazione didattica di dipartimento in seguito all'introduzione della Didattica a Distanza

Strumenti e applicazioni della Gsuite: Classroom, Meet, jamboard, moduli, presentazione, arte e cultura.

Strumenti digitali: video e audio

Competenze: 1) Esprimersi e comunicare 2) Osservare e leggere le immagini 3) Comprendere la storia dell'arte, beni culturali e ambientali	Competenze chiave per l'apprendimento permanente Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Conoscenze - Tecniche artistiche per la riproduzione di elaborati pittorici e grafici, analisi dell'opera. - quadri storici dell'arte e artisti (principali): (cenni per il ripasso: Greci e Romani) Mappe concettuali dei periodi artistici con scheda d'artista: -Arte Paleocristiana e Medioevo -Primo Rinascimento -Rinascimento maturo -Manierismo -Barocco (cenni)	Abilità – Produrre elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo e grafico – Utilizzare strumenti e tecniche figurative per la creazione e la produzione di immagini. Introduzione a tecniche di grafica 2D e di applicazioni digitali. – Riconoscere gli elementi principali formali, compositivi ed espressivi di opere appartenenti alle diverse epoche storiche studiate

Strumenti e applicazioni della Gsuite: Classroom, Meet, jamboard, moduli, presentazione, arte e cultura.

Strumenti digitali: video e audio.

-I soggetti per gli elaborati pittorici e grafici saranno legati al periodo artistico trattato: animali fantastici, introduzione alla prospettiva, la composizione, il fumetto. Tecniche pittoriche (pratica e teoria) il colore, la stampa, la composizione, grafica 2D (il lettering e logotipo l'impaginazione)

ARTE E IMMAGINE Classi: TERZE prof.ssa Nattivi Luciana

Rimodulazione della programmazione didattica di dipartimento in seguito all'introduzione della Didattica a Distanza

Strumenti e applicazioni della Gsuite: Classroom, Meet, jamboard, moduli, presentazione, arte e cultura.

Strumenti digitali: video e audio, possibile partecipazione a webinar (previa autorizzazione del C.d.C.)

Competenze: 1) Esprimersi e comunicare 2) Osservare e leggere le immagini 3) Comprendere la storia dell'arte, beni culturali e ambientali	Competenze chiave per l'apprendimento permanente Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Conoscenze - Tecniche artistiche per la riproduzione di elaborati pittorici e grafici, analisi dell'opera - quadri storici dell'arte e artisti (principali): (cenni per il ripasso: Arte Paleocristiana e Medioevo) Mappe concettuali dei periodi artistici con scheda d'artista: - (David e Canova) -Romanticismo in pittura e scultura, -Realismo (cenni), Impressionismo, i Macchiaioli (cenni) -Post-impressionismo Liberty/art nouveau Arte del 900, le avanguardie storiche -Espressionismo (Munch), -Fauves (Matisse), -Cubismo (Picasso) -Futurismo (Balla, Boccioni), -Astrattismo (Kandinsky) cenni sul Dada e il Surrealismo. - l'arte contemporanea, cenni: arte informale -Pop Art cenni sull'arte concettuale, arte povera, body art (performance, happening) e land art Street art	Abilità - Produrre elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo e grafico - Usare con consapevolezza strumenti e tecniche figurative, utilizzo base di programmi di grafica 2D e di applicazioni digitali. - Riconoscere gli elementi principali formali, compositivi ed espressivi di opere appartenenti alle diverse epoche storiche trattate

-i soggetti per gli elaborati pittorici e grafici saranno legati al periodo artistico trattato: la prospettiva, lo spazio, la figura umana, progettazione. Tecniche: (pratica e teoria) il colore, la stampa digitale, grafica-design 2D (creazione elaborati grafici)