



INDICAZIONI NAZIONALI 2025 - ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA ATTESA (al termine della classe V)

1. ESPRESSIVITÀ

Esprimere emozioni, idee personali e creatività attraverso la creazione di elaborati (es. disegni, collage ispirati a un dipinto o a un fregio locale) e l'applicazione di tecniche semplici (es. chiaroscuro, prospettiva intuitiva), offrendo risposte personali ai compiti proposti in laboratori inclusivi che accolgano diversi stili di apprendimento, valutandone poi l'efficacia comunicativa.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe III)

- Sperimentare la calligrafia di base (es. corsivo italiano) attraverso esercizi di motricità fine (es. tracciamento di lettere singole con pennarelli a punta calligrafica), per sviluppare un segno fluido e leggibile, integrando semplici motivi decorativi ispirati al patrimonio locale o a tradizioni diverse.
- Sperimentare tecniche di base (es. pastelli, tempera, collage) e materiali plastici (es. pasta di sale, plastiline) per creare piccoli elaborati.
- Disegnare forme semplici umane, animali, vegetali ed architettoniche (es. archi, colonne), anche fantastiche, per rappresentare oggetti o storie, con tratti definiti.
- Esercitare abilità manuali di base, come l'impugnatura della matita, per tracciare segni chiari e leggibili, in contesti inclusivi.
- Creare elaborati ispirandosi a opere artistiche locali, per coltivare la propria originalità attraverso tecniche semplici promuovendo consapevolezza storica ed identitaria.
- Assemblare o integrare negli elaborati piccoli oggetti, anche personali, per realizzare composizioni estetiche o narrative, descrittive o fantastiche.
- Utilizzare app di disegno accessibili o fotocamere di tablet per creare immagini statiche, animazioni in stop-motion o brevi video, integrando materiali analogici (es. disegni, modellazioni) per progetti narrativi che reinterpretano opere d'arte o patrimoni locali.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe V)

- Creare brevi testi in corsivo italiano (es. poesie, proverbi) con accenti estetici, utilizzando tecniche miste (es. acquerello, collage) e strumenti digitali (es. app di disegno), per esprimere narrazioni ed emozioni, valorizzando il confronto con calligrafie di altre culture.
- Usare il disegno (es. schizzi a matita per rappresentare un oggetto reale), la modellazione (es. creare una forma con argilla, seguendo un modello semplice) e la fotografia (es. scattare una foto con tablet e modificarla con un'app gratuita) per rappresentare il reale o il fantastico in modo personale (realistico o simbolico); utilizzare strumenti digitali accessibili (es. app per foto e video) per creare immagini statiche o in movimento, anche riutilizzando o assemblando materiali figurativi esistenti.
- Applicare tecniche grafiche, pittoriche, plastiche e l'uso di strumenti digitali accessibili per elaborati creativi usando il chiaroscuro per rappresentare ombre proprie e portate, definendo la linea del contorno nel disegno e applicando il colore degradante nella pittura, dimostrando consapevolezza formale.
- Introdurre prospettiva semplice (es. piani di profondità, sovrapposizioni) e chiaroscuro di base per volumi.
- Sperimentare motivi decorativi (es. ispirati a Kandinsky, Depero) per dettagli strutturati negli elaborati, in laboratori inclusivi.
- Creare elaborati (es. un disegno, un collage o una composizione plastica o oggettuale) ispirato a opere locali (es. un dipinto o un fregio decorativo locale) per esprimere emozioni, idee o racconti, anche attraverso tecniche miste.

COMPETENZA ATTESA (al termine della classe V)

2. COMUNICAZIONE

Esprimere il proprio mondo e la propria identità attraverso un linguaggio visivo che sappia integrare forme simboliche e metaforiche, arricchito dalla conoscenza dell'arte tradizionale e contemporanea, per promuovere la consapevolezza di sé attraverso l'espressione personale

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe III)

- Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni, idee personali e racconti, anche ispirandosi a immagini e registri espressivi desunti dall'arte, promuovendo così l'originalità dell'espressione personale.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe V)

- Integrare simboli e metafore nel proprio linguaggio visivo, anche ispirandosi all'arte vista (es. arte surrealista o fantastica), rafforzando narrativamente l'identità personale.

3. OSSERVAZIONE

Osservare e commentare testi visivi, sia propriamente artistici sia appartenenti alla cultura visiva quotidiana (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), usando il codice comunicativo (es. colori caldi per emozioni, inquadrature per narrazione); esplorare semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandole al proprio vissuto attraverso riflessioni personali.

COMPETENZA ATTESA (al termine della classe V)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe III)

- Riconoscere semplici testi visivi e audiovisivi (es. dipinti, illustrazioni, cartoni animati), descrivendone gli elementi compositivi e formali principali (es. colori, forme, effetti di luce e ombra) e il contesto di base (es. cosa rappresentano, chi li ha creati), individuandone il codice comunicativo essenziale (es. colori per emozioni, forme per azioni).
- Osservare un semplice oggetto illuminato da una singola fonte di luce (es. lampadina, sole) individuandone le principali ombre proprie e portate (riferendosi ad esempio al sole presente nel disegno spontaneo per introdurre alla percezione visiva del chiaroscuro).
- Analizzare un dipinto, un'illustrazione o un cartone animato per descriverne elementi, colori e forme, individuandone il contesto espressivo e narrativo.
- Osservare e saper commentare testi visivi (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), individuando e sapendo usare il codice comunicativo (es. linee morbide per fluidità, inquadrature per narrazione).
- Esplorare e comprendere semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandone gli elementi al proprio vissuto.
- Riconoscere luci e ombre base, nelle immagini osservate; comprendere le regole grammaticali e sintattiche di base del linguaggio audiovisivo (es. inquadrature, montaggio, elementi sonori e musicali).
- Commentare un'opera (es. un dipinto rinascimentale o una sequenza filmica) per individuare il contesto storico-culturale.

COMPETENZA ATTESA (al termine della classe V)

- Osservare e saper commentare testi visivi (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), individuando e sapendo usare il codice comunicativo (es. linee morbide per fluidità, inquadrature per narrazione).
- Esplorare e comprendere semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandone gli elementi al proprio vissuto.
- Riconoscere luci e ombre base, nelle immagini osservate; comprendere le regole grammaticali e sintattiche di base del linguaggio audiovisivo (es. inquadrature, montaggio, elementi sonori e musicali).
- Commentare un'opera (es. un dipinto rinascimentale o una sequenza filmica) per individuare il contesto storico-culturale.

4. ANALISI

Riconoscere il contesto storico-culturale, collegandolo al proprio vissuto, osservando opere, in particolare locali (es. un monumento o una scultura); confrontare opere artistiche di culture diverse (es. un dipinto italiano e un mandala orientale) per sviluppare il rispetto e la valorizzazione della diversità culturale, applicando semplici criteri di analisi critica; riconoscere il valore dei beni artistici e l'importanza di rispettarli, sviluppando un approccio consapevole alla loro tutela.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe III)

- Identificare opere o oggetti artistici e artigianali del proprio ambiente o di altre culture, nominando le caratteristiche principali.

COMPETENZA ATTESA (al termine della classe V)

- Collegare opere del proprio territorio a temi di altre culture, con semplici confronti, dimostrando elementari capacità interpretative.

COMPETENZA ATTESA (al termine della classe V)	CLASSE I	CLASSE II	CLASSE III	CLASSE IV	CLASSE V
1. ESPRESSIVITÀ	Riconoscere, distinguere e analizzare elementi visivi fondamentali sia nelle immagini sia nella realtà e la differenza tra colori primari e secondari. Produrre, rappresentare e creare espressioni creative, figure umane, animali, vegetali e paesaggi strutturati sulla linea terra-cielo. Cogliere, descrivere e utilizzare le caratteristiche e le potenzialità espressive di diversi strumenti grafici e materiali, sia da disegno sia da modellaggio. Eseguire testi visivi attraverso software digitali e applicativi del disegno.	Produrre e riprodurre rappresentazioni bidimensionali di oggetti dati. Utilizzare materiali plastici e tecniche grafiche o pittoriche differenti. Produrre e arricchire rappresentazioni grafiche dettagliate della figura umana. Produrre, ricreare e valorizzare in modo creativo opere d'arte e reperti appartenenti al patrimonio culturale locale e a tradizioni diverse. Eseguire testi visivi o piccole animazioni attraverso software digitali e applicativi del disegno.	Produrre e rielaborare in modo creativo immagini date e testi narrativi ascoltati, traducendoli in rappresentazioni grafiche, pittoriche, plastiche o bidimensionali attraverso l'uso di tecniche miste e diversificate. Produrre e strutturare rappresentazioni bidimensionali e tridimensionali di ambienti reali o fantastici, così come della figura umana. Eseguire testi visivi o piccole animazioni attraverso software digitali e applicativi del disegno.	Produrre ed eseguire in modo creativo elaborati pittorici, grafici, plastici e multimediali focalizzati su tematiche centrali quali la natura, il corpo umano, le posture, il movimento e l'arte. Utilizzare e manipolare tecniche artistiche bidimensionali e tridimensionali per la creazione di artefatti complessi, servendosi di una pluralità di materiali e curando con precisione le sfumature e gli accostamenti di colore. Rappresentare ed esprimere aspetti particolari e dettagliati della figura umana e dello schema corporeo, utilizzandoli in modo autonomo, originale e creativo per manifestare e comunicare le proprie emozioni e vissuti interiori. Eseguire testi visivi o animazioni attraverso software digitali e applicativi del disegno.	Produrre e reinterpretare in modo autonomo e creativo elaborati pittorici, grafici, plastici e multimediali, sperimentando con strumenti diversificati e ponendo una specifica attenzione all'uso del colore e delle sue sfumature. Utilizzare e applicare il concetto geometrico di piano e le regole basilari della prospettiva per generare il senso della profondità e della terza dimensione all'interno delle produzioni artistiche. Organizzare e collocare gli oggetti e i soggetti all'interno dello spazio rappresentativo, distribuendo e strutturando consapevolmente sui diversi piani visivi (primo piano, secondo piano, sfondo), anche digitalmente. Eseguire testi visivi o animazioni attraverso software digitali e applicativi del disegno.
2. COMUNICAZIONE	Produrre e raffigurare la figura umana e se stessi per comunicare e manifestare il proprio vissuto emotivo e personale. Distinguere e identificare con precisione il soggetto principale all'interno di un'immagine. Cogliere e interpretare semplici messaggi visivi e comunicativi legati al contesto quotidiano. Confrontare e connettere la realtà concreta con la sua rappresentazione grafica.	Distinguere i colori della scala cromatica (primari e secondari, caldi e freddi) e riconoscerli in situazioni date. Riconoscere lo spazio grafico e l'orientamento degli oggetti nello spazio grafico. Comprendere messaggi visivi e comunicativi legati al contesto quotidiano. Connettere la realtà concreta con la sua rappresentazione grafica.	Individuare le sequenze narrative di un fumetto. Analizzare immagini raffiguranti ambienti e personaggi secondo un modello dato e riconoscere le caratteristiche chiave. Comprendere messaggi visivi e comunicativi legati al contesto quotidiano. Connettere la realtà concreta con la sua rappresentazione grafica.	Riconoscere gli elementi basilari del linguaggio visivo e della comunicazione iconica per cogliere la natura e il senso di un testo visivo. Descrivere gli elementi formali presenti in immagini e oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le regole della percezione visiva. Identificare i messaggi veicolati da immagini e prodotti multimediali.	Individuare in opere d'arte di diverse epoche storiche principali elementi compositivi e significati simbolici, espressivi e comunicativi. Identificare e produrre semplici letture critiche di immagini e messaggi multimediali.

3. OSSERVAZIONE	Cogliere semplici messaggi visivi relativi ad aspetti della realtà. Cogliere in modo guidato i principali aspetti formali di opere d'arte. Riconoscere la funzione del colore all'interno dell'opera d'arte. Descrivere gli elementi immediatamente visibili in opere d'arte. Descrivere la funzione del colore all'interno dell'opera d'arte.	Riconoscere in rappresentazioni date gli elementi basilari del linguaggio visivo. Produrre rappresentazioni grafiche utilizzando gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi raffigurati e con l'ambiente nel quale sono collocati. Descrivere gli elementi del linguaggio del fumetto e saperli riconoscere. Cogliere il valore di testimonianza culturale di specifici oggetti d'arte, in relazione a un dato periodo storico.	Cogliere i messaggi principali di semplici opere d'arte. Descrivere gli elementi visibili in un'opera d'arte esprimendo le proprie sensazioni, emozioni e riflessioni e appartenenti alla propria cultura. Produrre interpretazioni guidate di aspetti formali di opere d'arte. Giustificare le scelte fatte nelle proprie produzioni espressive.	Cogliere autonomamente gli aspetti formali di opere d'arte identificando gli elementi compositivi. Giustificare le scelte fatte nelle proprie produzioni espressive.	Cogliere autonomamente gli aspetti formali di opere d'arte identificando gli elementi compositivi. Giustificare le scelte fatte nelle proprie produzioni espressive.
4. ANALISI	Riconoscere semplici forme d'arte presenti nel proprio territorio.	Analizzare le caratteristiche basilari di beni artistici presenti sul territorio con la guida dell'insegnante. Classificare i beni del patrimonio artistico presenti sul proprio territorio secondo un modello dato. Descrivere gli elementi visibili in un'opera d'arte esprimendo le proprie sensazioni, emozioni. Descrivere in maniera globale immagini esprimendo le proprie emozioni.	Analizzare i beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio secondo un modello dato. Formulare piani di comportamento finalizzati al rispetto dei beni artistici presenti sul territorio e metterli in atto in situazioni specifiche. Riconoscere forme di arte e di artigianato appartenenti alla propria cultura. Descrivere immagini e messaggi multimediali sottolineando i particolari chiave.	Riconoscere gli aspetti caratteristici del patrimonio artistico-culturale del proprio territorio. Formulare semplici proposte di tutela e salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio. Analizzare forme di arte e di artigianato appartenenti alla propria cultura, secondo un modello dato.	Analizzare autonomamente forme di arte e di artigianato appartenenti alla propria cultura e mettere in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia. Descrivere gli aspetti caratteristici del patrimonio artistico-culturale del proprio territorio e le principali funzioni di musei ed esposizioni artistiche.