

PIANO QUADRO DEGLI STUDI PER L'OPZIONE COMPLEMENTARE «ARTI VISIVE» (ARTE E DESIGN)

1. OBIETTIVI FORMATIVI GENERALI

Le lezioni di arte insegnano i fondamenti del linguaggio delle arti visive e avvicinano gli allievi ai processi figurativi mentali e operativi che permettono di vivere esperienze estetiche. L'attività creativo-artistica porta ad acuire la percezione, rafforza l'autoefficacia e stimola la riflessione e il dialogo sulle modalità d'espressione creativo-artistiche (proprie e altrui).

Nelle Arti visive gli allievi imparano a confrontarsi con tematiche concernenti l'arte, il design e la quotidianità in contesti culturali variegati – contemporanei e storici. Approcci metodologicamente diversi a opere d'arte e di design di differenti epoche aiutano i ragazzi a orientarsi nei contesti culturali e a comprenderli e analizzarli criticamente in quanto prodotti della storia.

Attraverso l'esperienza pratica maturata nei processi creativi personali e l'osservazione, l'analisi e l'interpretazione consapevoli di immagini e manifestazioni visive, gli allievi sviluppano una solida competenza in materia di immagine¹, sia sul piano produttivo che su quello ricettivo. Questa «visual literacy» è una competenza fondamentale ai fini dell'orientamento nel mondo presente dominato dalle immagini e indispensabile per l'idoneità generale agli studi superiori. (CBIGSS)

Pratica, riflessione e teoria nel campo dell'arte e del design promuovono in ugual misura capacità e abilità intuitivo-emotive e logico-cognitive. Favoriscono lo sviluppo della personalità e dell'intelligenza di ciascuno nella loro intera complessità. Le capacità figurative di espressione e rappresentazione svolgono a tale proposito un ruolo cruciale. Contenuti e obiettivi nonché gli stessi allievi cambiano costantemente attraverso un processo formativo aperto ai vari possibili esiti. In questi spazi esperienziali potenzialmente trasformativi giocano un ruolo essenziale l'apertura, la percezione differenziata, la capacità d'immaginazione, la perseveranza, la capacità di giudizio e comunicazione. (CBIGSS)

La prassi creativa con media analogici, digitali e ibridi e il confronto con aspetti della cultura visuale (ad es. la plurisignificanza delle immagini) offrono strumenti efficaci per lo sviluppo della capacità d'interpretazione critica di fenomeni naturali, culturali e sociali. Gli allievi ampliano così il proprio orizzonte per orientarsi in un mondo globalizzato, imparare ad affrontare le insicurezze e sviluppare un atteggiamento partecipativo e critico nei confronti di tematiche sociali attuali. (CBIGSS, ESS, EC)

La materia Arti visive prepara specificamente alla frequenza di una scuola superiore di belle arti, agli studi di architettura presso un politecnico oppure al passaggio a un'alta scuola pedagogica. La materia Arti visive contribuisce all'idoneità generale agli studi superiori favorendo, sia sul piano produttivo che su quello ricettivo, lo sviluppo di specifiche competenze medial e figurative e di capacità d'immaginazione. Gli allievi che possiedono una solida formazione in ambito creativo-artistico apportano, attraverso le molteplici esperienze nella gestione di processi creativi, competenze centrali per una collaborazione innovativa e interdisciplinare in qualsiasi indirizzo di studio o lavoro.

¹ Vedere in merito LP 21: il concetto esteso di immagine comprende sia immagini bidimensionali, fisse e in movimento (pittura, disegno, grafica, fotografia, video, animazione) che opere tridimensionali (architettura, scultura, installazioni e performance). Inoltre si distingue tra immagini esteriori e interiori. Le immagini esteriori sono immagini, oggetti e fenomeni tratti da natura, cultura e arte; quelle interiori comprendono idee, fantasie, sensazioni e associazioni.

Come per la disciplina fondamentale, i ragazzi imparano con l'opzione complementare Arti visive a percepire con i sensi e visivamente, ma con maggiore consapevolezza. Gli allievi concretizzano creativamente quanto percepito in modo più strutturato, lo inquadrano con maggior precisione in termini storico-culturali e sono in grado di riesaminarlo criticamente. Gli allievi indagano e approfondiscono le loro possibilità creative e affinano le loro abilità nei vari procedimenti e mezzi creativi. Differenziano la propria capacità d'immaginazione e fantasia, ampliano il proprio repertorio immaginifico e imparano a rendere visibili idee complesse con diversi mezzi e procedimenti creativi. Attraverso il processo di creazione gli allievi sviluppano la capacità di comprendere le diverse funzioni ed effetti delle immagini (vale a dire opere d'arte bi- e tridimensionali, film, performance), vivono esperienze estetiche e generano conoscenza. Imparano a giudicare criticamente le proprie opere e quelle dei compagni e a inquadrarle in un contesto culturale. Gli allievi sono consapevoli del carattere costruito della storia dell'arte. Attraverso un'osservazione vigile e critica approfondiscono le loro conoscenze delle epoche della storia dell'arte e sanno riconoscerne e inquadrarne le peculiarità stilistiche.

2. CONTRIBUTO DELLA MATERIA ALL'ACQUISIZIONE DI COMPETENZE

TRASVERSALI

2.1. Competenze trasversali cognitive

2.1.1. Competenze trasversali metodologiche

- Strategie di valutazione: esprimere giudizi estetici, distinguere tra giudizi soggettivi e giudizi intersoggettivi basati su specifici criteri.
- Rapporto con la digitalità: osservare criticamente e impiegare consapevolmente i media digitali (ad es. design grafico, tipografia, presentazioni, video, foto, autorappresentazione online).
- Capacità di auto-organizzazione: ad es. lavorare autonomamente in progetti artistico-creativi.
- Capacità di pensiero astratto: astrarre quanto percepito/osservato e rappresentarlo astrattamente con mezzi artistico-creativi (riduzione della complessità, astrazione).
- Capacità di pensiero critico, analitico, logico, interconnesso: indagare artefatti, modalità d'azione e di pensiero in contesti storico-culturali.
- Capacità di pensiero creativo-divergente: abbandonare schemi di pensiero abituali, sviluppare nuove prospettive e idee per la soluzione di problemi.

2.1.2. Autocompetenza ovvero competenze legate alla personalità

- Autoriflessione: ad es. analizzare ed esplicitare linguisticamente l'attività creativa e intuitiva; acquisire un certo distacco rispetto al proprio lavoro e valutarlo criticamente.
- Resilienza: gestire la plurisignificanza delle immagini e delle insicurezze che potrebbe generare.

2.1.3. Competenze socio-comunicative

- Capacità di articolazione/interpretazione: utilizzare artefatti visivi/non linguistici come elemento di processi comunicativi; esprimere verbalmente in modo adeguato fenomeni non linguistici (ad es. percezioni, esperienze, osservazioni, sensazioni, immagini).

- Autonomia relativa: saper sostenere la propria posizione (in quanto risultato intermedio del processo di formulazione di un giudizio estetico), apprezzare punti di vista diversi, confrontarli, all'occorrenza rivedere la propria posizione.

2.2. Competenze trasversali non cognitive

2.2.1. Competenze trasversali metodologiche

- Capacità di pensiero intuitivo: richiamare spontaneamente e inconsapevolmente le conoscenze/capacità creative acquisite con l'esperienza, arricchirne la portata e migliorarne la qualità.
- Volizione: ad es. gestire la «paura del foglio bianco»; iniziare il lavoro senza aspettare un'idea geniale o l'ispirazione.
- Persistenza: mostrare capacità di perseveranza in processi aperti a qualunque esito, tolleranza verso l'incerto, l'imprevisto e l'imprevedibile; dare una forma finale ai lavori artistico-creativi (ad es. nell'ambito di una presentazione, di un'esposizione, di una rappresentazione).

2.2.2. Autocompetenza ovvero competenze legate alla personalità

- Autostima e autoefficacia: affrontare dal punto di vista creativo-artistico temi/contenuti rilevanti sul piano personale; apprezzare i prodotti visibili, tangibili del lavoro proprio e di altri.
- Percezione/gestione delle proprie emozioni e sentimenti: essere consapevoli degli aspetti emozionali delle Arti visive e riconoscerli, esprimere artisticamente le sensazioni.
- Curiosità: accettare ciò che è nuovo, ignoto, estraneo o potenzialmente irritante (ad es. nuovi procedimenti, mezzi, tecnologie, culture sconosciute, arte contemporanea).
- Empatia per i propri simili: contribuire a una cultura positiva del feedback; sviluppare una modalità sensibile di rapportarsi con temi/contenuti rilevanti sul piano personale.

2.2.3. Competenze socio-comunicative

- Esperienze di cooperazione: percepire e utilizzare i processi di feedback come impulso per processi creativi e integrarli nel gruppo di studio.

2.3. Contributo della materia alle competenze di base nella prima lingua necessarie per l'idoneità generale agli studi superiori

- Sviluppo di un vocabolario professionale, applicazione della competenza linguistica specifica in lavori scritti (ad es. descrizione e analisi di immagini, scrittura scientifica).
- Capacità di articolazione/interpretazione: verbalizzare oralmente e per iscritto fenomeni non linguistici, estetici (ad es. presentare lavori propri e riflettere sugli stessi).

2.4 Contributo della materia alle competenze di base in matematica necessarie per l'idoneità generale agli studi superiori

- Sviluppo dell'immaginazione spaziale attraverso la rappresentazione bidimensionale dello spazio (ad es. prospettiva centrale/parallela, isometria) e la modellazione

plastica e costruttiva tridimensionale con media digitali e analogici (utile ad ad es. per radiologi e chirurghi – interventi chirurgici computer-assistiti).

- Capacità di individuare la proporzionalità, riconoscere le somiglianze, analizzarle e sfruttarle consapevolmente (in modo creativo-artistico).
- Capacità di astrarre e descrivere fatti complessi; «leggere» immagini astratte (ad es. grafici, visualizzazioni).
- Capacità di confronto con opere/posizioni artistiche che si occupano di temi matematici rilevanti.

3. AMBITI DI APPRENDIMENTO E COMPETENZE DELLA MATERIA

Ambiti di apprendimento, ambiti parziali e competenze della materia

Contenuti dell'apprendimento e competenze sono strutturati a spirale nelle tre categorie di discipline (DF, OC, OS). Le competenze fondamentali possono ripetersi, poiché vengono affrontate in modo approfondito e ampliato nelle OC e nelle OS.

Ambiti di apprendimento e ambiti parziali	Contenuti e competenze disciplinari
1. Percepire – immaginare	Gli allievi sono in grado di
1.1 Osservazione e immaginazione	<ul style="list-style-type: none">• differenziare la propria percezione e affinare la concentrazione su fenomeni esterni (ad es. nell'arte, nella natura, nella quotidianità) e mondi interiori (ad es. idee, sensazioni, sogni, ricordi). (ESS)• esplorare in modo approfondito quanto osservato/percepito (ad es. cercare, trovare, selezionare, raccogliere, ordinare), da diverse prospettive e punti di vista. (PS)• acquisire consapevolezza delle (proprie) abitudini visive, analizzarle criticamente e sperimentare leggi visive selezionate.• rendere visibile e appropriarsi di quanto osservato/percepito con vari materiali, strumenti creativi (cfr. 2.1) e metodi (ad es. ludico-sperimentale, sistematico) e in questo modo acquistare maggiore fiducia in se stessi (PS).• trovare tematiche (figurative) proprie e approcci risolutivi attraverso l'osservazione, la percezione e l'immaginazione e migliorarne la comprensione.
1.2 Comprendere gli elementi creativi di base	<ul style="list-style-type: none">• distinguere, definire e impiegare in modo mirato elementi figurativi di base e le relative proprietà e funzioni (ad es. punto, linea, superficie, composizione, proporzione, contrasti formali, figura-sfondo).• distinguere e definire le dimensioni dei colori (percezione dei colori, teorie, funzioni dei colori, concetti cromatici, preferenze personali).• distinguere la reale esperienza fisica degli spazi dall'esperienza spaziale nelle immagini, comprendere e definire le logiche di concetti spaziali, sistemi di rappresentazione visiva e strumenti figurativi che creano lo spazio. (CBIGSS)

- percepire e afferrare l'influenza della luce su spazialità e plasticità.
- percepire e cogliere i corpi come volumi che occupano spazio e interagenti con lo spazio (ad es. installazione, performance).
- percepire in modo differenziato, distinguere e definire materiali e superfici.

2. Concepire – realizzare

Gli allievi sono in grado di

2.1. Materiali, mezzi e procedimenti

- sfruttare la varietà di materiali e mezzi (bi- e tridimensionali, analogici e digitali, tecniche miste) come campo di sperimentazione e ispirazione: facendo e sperimentando si genera una frizione con le proprietà dei materiali e la loro manipolazione, che porta alla luce nuove conoscenze (ad es. disegnare, dipingere, occuparsi del layout, fotografare, filmare, realizzare l'animazione, programmare, modellare, costruire, installare, mettere in scena). (ED)
- avvalersi delle potenzialità e peculiarità di specifici procedimenti e mezzi artistici (ad es. procedimento casuale, tecniche di stampa, collage, immagine in movimento, pittura a impasto) in modo mirato per arricchire il proprio linguaggio figurativo. Il mezzo fa sempre parte del messaggio.
- lavorare, essendo sensibilizzati alle peculiarità dei media, con media digitali e analogici in senso creativo-artistico e coltivare un approccio consapevole con essi. (CBIGSS, ED)

2.2 Applicare gli elementi creativi di base

- impiegare gli elementi creativi di base (cfr. 1.2 Percepire e immaginare) in modo mirato e differenziato in progetti propri («visual literacy»). (ESS, CBIGSS)
- combinare diversi elementi creativi, sovrapporli e impiegarli in modo sperimentale e mirato.
- riconoscere e mettere in moto coscientemente le interazioni tra il piano formale e quello contenutistico a livello figurativo. (CBIGSS)

2.3. Progetti creativi

- affrontare compiti, esperimenti e processi di ricerca aperti a qualsiasi esito e confrontarsi con essi con curiosità e apertura (cfr. 1.1 Percepire e immaginare). (CBIGSS, tolleranza verso l'incertezza)

- sfruttare i processi creativi per generare conoscenza. (CBIGSS, conoscenza estetica)
- sperimentare molteplici approcci risolutivi e possibilità rappresentative per la concretizzazione di tematiche e idee figurative (ad es. tracciare schizzi, abbozzare, variare, modificare) e condensarli in un risultato finale. (PS, ESS, EC, ED)
- documentare e analizzare a fondo visivamente e linguisticamente, con chiarezza e in modo comprensibile, processi/prodotti figurativi (ad es. nei portfolio).
- presentare in forma idonea processi/prodotti figurativi (ad es. in presentazioni, esposizioni). (EC, CBIGSS)
- sviluppare progetti a beneficio della comprensione interculturale/transculturale; farsi delle idee e rappresentarle visivamente e verbalmente in modo comprensibile (utopia, visioni del futuro di un altro mondo/ un'altra società, questioni di genere e di identità). (ESS)
- inquadrare l'arte e il design come specchio di tematiche e sfide socio-politiche; testare sotto il profilo creativo e realizzare forme di confronto e partecipazione attiva (ad es. arte in quanto attivismo, nello spazio pubblico, street art, unpleasant design, architettura, propaganda, ecc.). (EC)
- acquisire esperienza con modalità di lavoro autonome; sviluppare e utilizzare consapevolmente le competenze medial e figurative in progetti creativi, dal punto di vista sia ricettivo che produttivo; queste competenze sono rilevanti per gran parte degli indirizzi di studio possibili. (CBIGSS, PS, cfr. cap. 2)

3. Riflettere – contestualizzare

Gli allievi sono in grado di

3.1 Descrizione e valutazione

- esprimersi linguisticamente in modo differenziato e utilizzare un vocabolario specialistico per descrivere fenomeni e artefatti della cultura, dell'arte e del design.
- distinguere tra giudizi estetici soggettivi e giudizi estetici intersoggettivi basati su criteri. (EC)
- formare un giudizio estetico e motivarlo (ad es. su lavori degli allievi, artefatti della cultura, dell'arte, del design).

3.2 Riflessione su processi e prodotti

- osservare i propri processi/prodotti a distanza e rifletterci, definire le proprie considerazioni e sensazioni e motivare le decisioni prese. (CBIGSS)
- analizzare criticamente processi/prodotti propri/di altri, formulare e recepire feedback costruttivi basati su specifici criteri.
- inquadrare processi/prodotti propri in relazione a riferimenti esistenti relativi a cultura, arte e design e riflettere su di essi.
- comprendere e mettere in discussione abitudini visive e schemi interpretativi.

3.3 Incontri con cultura, arte e design

- confrontarsi a contatto diretto con originali e protagonisti della cultura, dell'arte e del design (ad es. luoghi di apprendimento extrascolastici, farsi un'idea di ambiti di attività/lavoro).
- creare un rapporto personale con le opere d'arte (ossia con ricordi, associazioni, desideri, collegamenti con proprie esperienze e conoscenze pregresse).
- orientarsi mediante approcci esemplari in contesti storici e attuali (ad es. storia della cultura, dell'arte, del design).
- analizzare artefatti esemplari della cultura, dell'arte e del design, comprendendo e valorizzando diversi modi di vedere e interpretare.
- considerare artefatti della cultura, dell'arte e del design in quanto calati in contesti storici e (trans)culturali.
- creare rapporti personali con le opere d'arte.
- distinguere e testare approcci metodologici diversi alla cultura, all'arte e al design (ad es. scientifico, cronologico, percettivo, pratico-creativo, performativo, per opere, per temi).
- confrontarsi con competenza con i media e le immagini (cfr. cap. 1). Questa «visual & media literacy» è di grande rilevanza per gran parte dei possibili indirizzi di studio dei diversi tipi di università (procedure per immagini, visualizzazione di dati, produzione e lettura di grafici, immaginazione visiva, bidimensionale e tridimensionale). (CBIGSS)