

PIANO QUADRO DEGLI STUDI PER L'OPZIONE SPECIFICA 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 medialità 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.

L'opzione specifica Arti visive arricchisce le competenze creative analogiche e digitali di contenuti ampliati (ED). I ragazzi percepiscono con maggiore consapevolezza, migliorano la propria comprensione dei nessi culturali e consolidano la loro capacità di sviluppare, autonomamente o in gruppo, strategie e soluzioni creative lavorando a progetto (ESS). L'opzione specifica Arti visive richiede pensiero e azione autonomi e critici, favorendo la competenza figurativa, la responsabilità personale e le capacità organizzative, indispensabili negli studi universitari di perfezionamento. Prepara in modo particolare a corsi di studio incentrati sulle arti visive, attività pedagogica, nessi storici e sociali (PS, EC, ESS, ED); le competenze visive e spaziali sono spesso fondamentali anche per la comprensione sul piano tecnico e la visualizzazione di processi complessi, anche in ambiti legati alle scienze naturali e alla matematica (CBIGSS, matematica, medicina). L'insegnamento sistematizzato e individualizzato promuove uno sviluppo personale globale e l'acquisizione di nozioni fondamentali complete in ambito visivo in quanto punto forte personale di competenze centrali per la maturità.

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 inconsapevolmente (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">• percepire, osservare e definire, globalmente e per specifici aspetti, fenomeni visivi (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, EC, ESS)• 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. sperimentale, sistematico, performativo) 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">• impiegare in modo differenziato e mirato elementi figurativi di base e le relative proprietà e funzioni (ad es. composizione, proporzione, contrasti formali, figura-sfondo).• utilizzare consapevolmente i colori a livello creativo, creare in modo differenziato con relazioni cromatiche (colori complementari, intenso-spento, chiaro-scuro, caldo-freddo, quantitativo) e concetti cromatici (colore simbolico, colore locale, colore apparente, colore espressivo, colore assoluto); definire importanti sistemi cromatici e le nozioni fondamentali relative ai colori per dipingere (pigmenti, leganti).

- sviluppare graficamente, depurare e rendere adeguatamente visibile la percezione spaziale; utilizzare e alternare la raffigurazione tramite la prospettiva e altri mezzi che rendono l'idea dei volumi; creare differenziando in modo spaziale-costruttivo, togliendo o aggiungendo materia (ad es. modellare, costruire); impiegare consapevolmente a fini creativi la dimensione spaziale, percepire e cogliere i corpi come volumi che occupano spazio e interagenti con lo spazio (ad es. installazione, performance).
- riconoscere le differenze nella percezione di materiali e superfici e avvalersene consapevolmente a fini creativi.

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 e approfondirla: facendo e sperimentando si genera una frizione non solo con le proprietà dei materiali ma anche tra l'idea e ciò che è possibile attuare praticamente; in ambiti selezionati gli allievi raggiungono elevati livelli di qualità tecnica.
- portare alla luce nuove conoscenze grazie all'approccio differenziato attraverso molteplici procedure (ad es. disegnare, dipingere, occuparsi del layout, fotografare, filmare, realizzare l'animazione, programmare, modellare, costruire, installare, mettere in scena). (ED)
- affrontare con precisione selezionate procedure creative; analizzarne gli aspetti tecnici, la storia e i criteri di qualità formale (ad es. fotografia digitale e/o analogica, progettazione digitale di oggetti tridimensionali e stampa in 3D).
- avvalersi delle potenzialità e peculiarità di specifici procedimenti e mezzi artistici (ad es. procedimento casuale, procedimenti basati sui processi artistici, 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 in modo nuovo diversi elementi creativi, sovrapporli e impiegarli in modo ludico, sperimentale e orientato alle soluzioni.
- comprendere e mettere in moto coscientemente le interazioni tra il piano formale e quello contenutistico a livello figurativo. (CBIGSS)
- comprendere e impiegare in modo mirato il rapporto tra testo e immagine e le loro reciproche influenze e azione comunicativa. (PS)
- organizzare comprensibilmente e comunicare contenuti testuali e visivi con diversi media e contenitori grafici (ad es. tipografia, illustrazione, layout, fotografia). (ESS, ED, PS)
- definire la differenza principale tra grafica vettoriale e raster, sperimentare modalità creative fondamentali offerte dalla grafica vettoriale e dall'elaborazione delle immagini e attuare con esse semplici idee visive. (ED)
- percepire, analizzare e applicare gli aspetti creativi delle immagini in movimento nel cinema, nell'animazione, nei format visivi e interattivi; utilizzare elementi visivi e uditivi in modo coordinato, ritmato e temporalmente differenziato. (ED)
- confrontarsi a fini creativi con mezzi performativi, sviluppare ed eseguire performance.

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)
- comprendere i processi creativi in quanto generatori di 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 portafolio).

- presentare in forma idonea processi/prodotti figurativi (ad es. in presentazioni, esposizioni). (EC)
- sviluppare questioni artistiche liberamente o su temi prestabiliti, eseguire ricerche al riguardo adeguate e orientate allo scopo, condensarle a più livelli e focalizzarle, nonché realizzarle e presentarle con riferimento a una concreta situazione espositiva.
- 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 mediali 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 ispirati a specifici criteri.

3.3 Incontri con cultura, arte e design

- inquadrare processi/prodotti propri in relazione a riferimenti esistenti relativi a cultura, arte e design e riflettere su di essi.
- 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).
- 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.
- considerare la storia dell'arte come prodotto della storia, farsi un'idea generale delle epoche e definirne le peculiarità stilistiche.
- cogliere in modo approfondito i nessi nella storia dell'arte e della cultura e utilizzarli a scopo interpretativo in diversi contesti e situazioni.
- distinguere e sperimentare diversi approcci metodologici a cultura, arte e 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, bi- e tridimensionale). (CBIGSS)