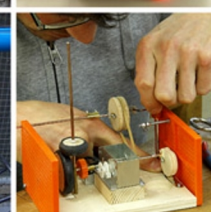
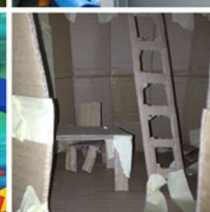
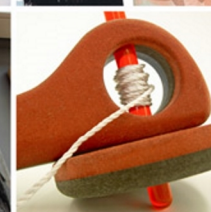
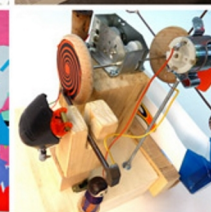
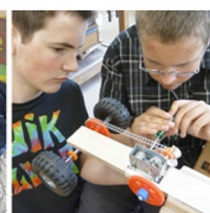
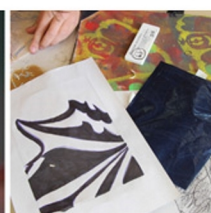




# Materie artistiche

capitoli introduttivi



## **Impressum**

Editore: Dipartimento dell'educazione, cultura e protezione dell'ambiente dei Grigioni  
Riguardo al presente documento: Edizione del 15.03.2016  
Immagine di copertina: Iwan Raschle  
Copyright: Titolare dei diritti d'autore e di tutti gli altri diritti: CDPE-D.  
Internet: [gr-i.lehrplan.ch](http://gr-i.lehrplan.ch)

## Contenuto

---

Informazioni sul settore disciplinare	2
Importanza e obiettivi	3
Indicazioni didattiche per le arti figurative	5
Indicazioni didattiche per le arti tessili e tecniche	8
Indicazioni strutturali e contenutistiche	12

## Informazioni sul settore disciplinare

Il settore disciplinare Materie artistiche comprende le arti figurative e le arti tessili e tecniche. Nei capitoli introduttivi, dove le due discipline appaiono insieme, le arti figurative precedono le arti tessili e tecniche. Seguono poi i capitoli relativi allo sviluppo delle competenze per le arti figurative e quello per le arti tessili e tecniche.

---

## Importanza e obiettivi

### Arti figurative

#### Importanza sociale

Nel settore delle arti figurative e nel confronto con immagini<sup>1</sup> riprese dal mondo dell'arte e dalla quotidianità, i bambini e gli adolescenti vengono sensibilizzati per quanto concerne le diverse forme di espressione visiva. Tramite le proprie rappresentazioni, esprimono le loro aspettative, idee e intenzioni. Nel confronto sia pratico che ricettivo con le forme di comunicazione visive, l'impatto delle immagini e le loro funzioni, i bambini e gli adolescenti sviluppano le proprie competenze visive<sup>2</sup>. Ciò consente loro di orientarsi in una società sempre maggiormente caratterizzata dal prevalere dell'immagine.

I bambini e gli adolescenti sviluppano capacità di giudizio nell'approccio estetico e un atteggiamento positivo rispetto ai valori artistici e culturali. Riferimenti alla cultura e alla storia mostrano loro che la cultura si ricrea costantemente grazie all'interazione tra tradizione e innovazione. Le arti figurative danno un importante contributo alla formazione culturale tramite incontri con artisti e contatti diretti con le opere d'arte in musei, atelier, gallerie e spazi pubblici.

<sup>1</sup>Vedi spiegazioni relative al concetto di immagine: concetto di immagine ampliato.

<sup>2</sup>Vedi Competenze relative alle immagini.

#### Rilevanza scolastica

Nel settore delle arti figurative, i bambini e gli adolescenti hanno l'opportunità di mettere a confronto le immagini del loro mondo interiore con quelle del mondo esterno e in questo processo includono il proprio contesto di vita. Ampliano così la loro capacità di osservare e ricordare, esercitano associazioni fantasiose e differenziano la propria capacità di immaginare da quella di rappresentare. Gli allievi documentano e descrivono la procedura seguita e i loro prodotti e comunicano ad altri queste informazioni. Tramite esposizioni e presentazioni forniscono un importante contributo alla realizzazione di una cultura di sede.

Nell'azione orientata al processo e al prodotto, gli allievi si pongono domande e sviluppano idee relative a situazioni e temi diversi. Sperimentano elementi figurativi di base, tecniche di raffigurazione e pratiche artistiche<sup>3</sup>, materiali e strumenti. Tramite la raccolta, l'ordinare, la sperimentazione, l'approfondimento e l'ulteriore sviluppo, i bambini e gli adolescenti realizzano proprie immagini.

Nelle arti figurative gli allievi imparano a conoscere le opere d'arte e immagini di culture e periodi diversi. Imparano a comprenderle e a contraddistinguerle. Nell'osservazione comparativa riconoscono che le immagini hanno impatti e funzioni diversi e sono legate a un contesto culturale e storico. I bambini e gli adolescenti ampliano così la comprensione della propria identità culturale e delle differenze interculturali e storiche.

<sup>3</sup>Vedi Pratiche artistiche.

#### Rilevanza personale

Nei bambini e negli adolescenti, le immagini suscitano associazioni ed emozioni diverse. Quando si instaura una situazione di attenzione in cui c'è spazio per la curiosità e la ricerca, gli allievi possono vivere esperienze estetiche. Esse favoriscono la capacità di porsi delle domande e sviluppare vie di soluzione e il coraggio di affrontare ciò che è sconosciuto e non abituale.

Nel settore delle arti figurative gli allievi realizzano proprie figure. Indagano il proprio contesto di vita e ne scoprono nuovi accessi. Scoprono l'autoefficacia e riconoscono il linguaggio iconico personale quale forma di espressione autonoma.

### Arti tessili e tecniche

#### Importanza sociale

Il mondo attuale e la nostra quotidianità sono fortemente caratterizzati dal design e dalla tecnica.<sup>4</sup> Siamo circondati da prodotti e oggetti artistici e tecnici. Nelle arti

tessili e tecniche i bambini e gli adolescenti si confrontano con prodotti, processi nonché soluzioni creative e tecniche e imparano a conoscere la loro importanza culturale, storica, tecnica, economica ed ecologica. La comprensione del design e della tecnica chiarisce questioni relative al senso e al valore della produzione, della concezione, dell'uso e dello smaltimento dei prodotti. Bambini e adolescenti sono in grado di riconoscere le relazioni all'interno di sviluppi e prodotti tecnici e culturali e di prendere posizione in merito.

Bambini e adolescenti hanno la necessità di dare forma al proprio mondo, di sviluppare qualcosa di nuovo e di trasformare ciò che già esiste in base a nuove esigenze o alle proprie idee. Nei processi di concezione e design gli allievi acquisiscono abilità motorie e manuali di base che possono applicare in vario modo al di fuori della scuola. Insieme ad altre competenze estetiche, creative e tecniche, esse sono di fondamentale importanza per imparare ed esercitare numerose professioni.

<sup>4</sup>Il design mette in evidenza la qualità del processo e il confronto creativo con le funzioni e le forme. La tecnica comprende tutte le attività umane che si occupano della fabbricazione, dell'uso, della valutazione e dello smaltimento di prodotti tecnici e tessili.

---

#### Rilevanza scolastica

Durante le lezioni gli allievi si confrontano con attività creative e tecniche e imparano a descrivere e documentare le percezioni, i processi di elaborazione e i prodotti creati. Si confrontano con temi di importanza sociale, questioni di concezione e di tecnica. Imparano a conoscere materiali e tecniche di lavorazione e a tale scopo applicano e utilizzano attrezzi e macchine. Analizzano funzioni e costruzioni, pianificano e sviluppano progetti propri.

Gli allievi comprendono e valutano metodi produttivi artigianali e industriali. Formulano il proprio giudizio e sviluppano una consapevolezza per la qualità. Questo confronto promuove l'interesse e la comprensione per il design e la tecnica.

---

#### Rilevanza personale

Nelle arti tessili e tecniche i bambini e gli adolescenti creano prodotti personali in modo autonomo. Sperimentano in modo diretto l'impatto del proprio agire, che promuove il legame emotivo nei confronti del prodotto. Il fatto di aver realizzato e imparato qualcosa di nuovo rafforza la consapevolezza dei bambini e degli adolescenti e permette loro di scoprire l'autoefficacia. Riconoscere i propri limiti o i limiti della fattibilità favorisce il contatto con la realtà.

---



## Indicazioni didattiche per le arti figurative

### Osservazioni relative alla competenza disciplinare

<p>Concetto ampliato di immagine</p>	<p>Il concetto ampliato di immagine comprende da un lato immagini bidimensionali, statiche e in movimento (ad es. pittura, disegno, grafica, fotografia, video, animazione) e d'altro lato opere tridimensionali dell'architettura, opere plastiche, installazioni e performance.</p> <p>Inoltre si impara a distinguere tra immagini esterne e interne. Le immagini interne comprendono idee, fantasie, sensazioni e associazioni. Le immagini esterne si riferiscono a rappresentazioni, oggetti e fenomeni della natura, della cultura e dell'arte.</p>
<p>Competenze visive</p>	<p>Tra le competenze visive rientrano le abilità, le capacità, le conoscenze e gli atteggiamenti che permettono agli allievi di orientarsi in un mondo caratterizzato dalla comunicazione attraverso le immagini. Durante le lezioni gli allievi vengono abituati a riconoscere gli impatti e i linguaggi iconici come pure a comprendere contesti soggettivo-biografici e storico-culturali.</p> <p>Gli allievi acquisiscono competenze visive quando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• visualizzano immagini nella loro mente, vivono, percepiscono, analizzano e interpretano le immagini (ricezione);</li> <li>• concepiscono e realizzano le proprie immagini (produzione);</li> <li>• classificano, confrontano e comprendono le immagini (riflessione);</li> <li>• comunicano attraverso i linguaggi iconici e si esprimono su raffigurazioni (comunicazione).</li> </ul>
<p>Pratiche artistiche</p>	<p>Gli allievi ricorrono a modalità concettuali e operative simili a quelle adottate nel contesto dell'arte (ad es. ristrutturare, variare, combinare, estraniare). Durante le lezioni, tramite pratiche artistiche opportune, essi hanno l'opportunità di vivere incontri e confronti di vario tipo con immagini e opere d'arte. In questo contesto vengono invitati ad assumere prospettive inusuali, a sondare i limiti e a cambiare le proprie abitudini.</p>

### Pianificare e avviare processi creativi relativi alle immagini

<p>Campi tematici</p>	<p>Un processo creativo relativo alle immagini viene avviato grazie un interrogativo ripreso da un tema del vissuto e del mondo immaginario dell'allievo. Fenomeni naturali e culturali, opere d'arte moderne e storiche nonché mondi di immagini analogiche e digitali sono la base di interrogativi di questo tipo.</p> <p>Possibili campi tematici:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• essere umano, figura, autorappresentazione;</li> <li>• paesaggio, piante, animali;</li> <li>• oggetto, corpo, spazio, architettura;</li> <li>• colori (materiale e fenomeno);</li> <li>• movimento (percezione e rappresentazione);</li> <li>• finzione, desideri, sensazioni;</li> <li>• pubblicità, segno, simbolo.</li> </ul>
<p>Compiti</p>	<p>Compiti validi favoriscono un apprendimento orientato alle competenze da parte degli allievi nei tre ambiti di competenza <i>Percezione e comunicazione</i>, <i>Processi e prodotti</i>, <i>Contesti e orientamento</i>. Un'impostazione del compito comprende un interrogativo sulla ricerca dell'immagine nonché criteri relativi al processo e al prodotto e promuove la ricerca autonoma di soluzioni per l'immagine. La messa in atto del processo, il coinvolgimento di elementi figurativi di base (punti, linee, forme; colore; spazi; struttura della superficie; movimento), la scelta di tecniche di rappresentazione, materiali e pratiche artistiche nonché la valutazione rappresentano aspetti della pianificazione del compito. Compiti ben impostati promuovono un confronto aperto, curioso e che incentiva la sperimentazione da</p>

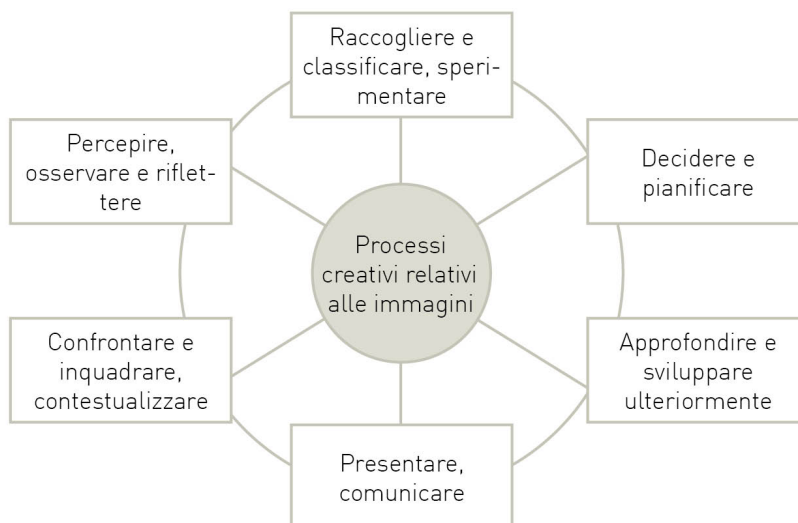
parte degli allievi e favoriscono la loro creatività e il loro linguaggio iconico.

### Processi creativi relativi alle immagini

Nel processo creativo relativo alle immagini gli allievi imparano a sviluppare un'idea e a realizzarla attraverso procedure specifiche. Nell'interazione tra percezione, riflessione e azione, gli allievi fanno esperienze estetiche e differenziano quindi la loro capacità di immaginare da quella di rappresentare.

Osservano, descrivono e confrontano fenomeni, oggetti e immagini. Raccolgono e contraddistinguono materiali e informazioni, giocano e sperimentano con gli elementi figurativi di base e con le tecniche di raffigurazione. Si immergono nel processo e sperimentano diversi approcci. Gli allievi scoprono processi creativi in un susseguirsi di momenti di stupore, concentrazione, incognita, decisionalità, progettazione, svago, casualità, ripetizione, rigetto, esitazione, rischio, fallimento, confronto e ponderazione. In questo modo elaborano competenze per lo sviluppo e la realizzazione di proprie soluzioni. Nel contesto di arte e cultura gli allievi imparano a confrontare e valutare i propri lavori.

Illustrazione 1: Processi creativi relativi alle immagini



### Approccio alle immagini

Nel confronto con le immagini vanno osservati diversi approcci:

- associativo (ad es. associazioni a catena, trovare un titolo, raccontare una storia, elenco di aggettivi, intervista fittizia);
- descrittivo (ad es. viaggio nell'immagine, gioco *lo vedo qualcosa che tu non vedi*);
- orientato all'azione (ad es. imitare movimenti e ridare posizioni di personaggi, mimare, messa in musica, estraniare, completare e combinare parti delle immagini, dettato di immagini);
- analitico (ad es. motivo, composizione dell'immagine, aspetti formali, tecniche pittoriche).

## Accompagnare e valutare processi creativi relativi alle immagini

### Ruolo degli insegnanti

Seguendo i processi creativi relativi alle immagini, l'insegnante sollecita e incentiva modalità di espressione individuali dell'allievo assumendo diversi ruoli: Essi comprendono:

- trasmettendo conoscenze specifiche e specialistiche, abilità, modi di riflettere e agire dal punto di vista artistico;
- offrendo istruzioni e favorendo scambi;



- dando consulenza e sostegno;
- dando vita a esperienze estetiche;
- stimolando la riflessione, l'osservazione delle immagini e la comunicazione;
- offrendo apprezzamenti e valutazioni critici.

L'insegnante promuove percorsi di apprendimento basati sulla sperimentazione e sulla scoperta nonché situazioni di apprendimento incentrate sull'apprendimento ricettivo e l'analisi. Sostiene un approccio costruttivo di fronte alle difficoltà e nelle situazioni di stallo e, assumendo un atteggiamento orientato alla promozione, si concentra sulle opportunità di sviluppo. Valuta processi e prodotti secondo i criteri.

#### Riflessione e documentazione

Le esperienze relative ai processi vengono riflesse, documentate e comunicate in base a studi, bozze, quaderni di appunti o diari di apprendimento. Nel confronto con processi e prodotti, gli allievi sviluppano comprensione e apprezzamento per le diverse modalità di lavoro e i vari linguaggi iconici.

## Competenze trasversali e indicazioni relative al 1° ciclo

#### Aspetti prioritari relativi alle competenze trasversali

Nelle arti figurative emergono molti punti di collegamento in relazione alla promozione delle competenze trasversali. Nel settore delle competenze personali si lavora principalmente su:

- **Autonomia:** gli allievi imparano a organizzare processi creativi relativi alle immagini lavorandovi con concentrazione e perseveranza.

Nel settore delle competenze sociali si lavora principalmente su:

- **Capacità di cooperazione:** gli allievi imparano a realizzare insieme processi creativi relativi alle immagini e a sfruttare il potenziale del gruppo.

Nel settore delle competenze metodologiche si lavora principalmente su:

- **Capacità linguistiche:** gli allievi imparano a descrivere fenomeni relativi alle immagini con termini tecnici e a commentare e presentare processi e prodotti con una terminologia specifica.
- **Risolvere compiti/problemi:** gli allievi imparano a conoscere le diverse strategie volte alla risoluzione di compiti e le impiegano in modo mirato. In questo contesto imparano ad accettare le sfide, a riflettere su soluzioni creative, a sfruttare informazioni e a pianificare le fasi per l'attuazione.

(vedi anche *Basi*, capitolo *Competenze trasversali*)

#### Indicazioni relative al 1° ciclo

Per quanto riguarda i bambini del 1° ciclo, le procedure di passaggio dalle arti figurative al gioco libero sono fluide. Il confronto con tecniche di realizzazione, in particolare il disegno, la pittura e il modellare permettono al bambino di elaborare e comunicare le esperienze senza l'uso di forme di espressione linguistiche. Nelle attività ludiche con forme, colori e materiali, il bambino struttura le sue molteplici percezioni e sviluppa così propri simboli importanti a livello personale e immagini interne. Essi costituiscono la base per poter comprendere i simboli in immagini, storie e fiabe. (vedi anche *Basi*, capitolo *Tematiche prioritarie del 1° ciclo*)

## Indicazioni didattiche per le arti tessili e tecniche

### Progettazione didattica

<p>Campi tematici</p>	<p>La progettazione di una sequenza didattica prende spunto dal contesto di vita, dagli interessi e dalle conoscenze pregresse degli allievi. Partendo dai campi tematici gioco/tempo libero, abbigliamento/moda, costruzioni/abitazioni, meccanica/trasporti ed energia/elettricità, gli insegnanti pianificano ambienti di apprendimento concreti e unità d'insegnamento, nei quali gli allievi acquisiscono abilità, conoscenze e capacità manuali e creative. I campi tematici comprendono temi socialmente importanti nell'ambito del design e della tecnica che vengono affrontati tramite l'agire, la realizzazione e la riflessione.</p>
<p>Compiti</p>	<p>Compiti impegnativi, ben impostati, consentono agli allievi di fare esperienze e acquisire conoscenze nei tre ambiti di competenza <i>Percezione e comunicazione</i>, <i>Processi e prodotti</i>, <i>Contesti e orientamento</i>. Il punto di partenza è nella maggior parte dei casi il confronto con la funzione e la costruzione di un prodotto, elementi della composizione artistica, le tecniche di lavorazione o i materiali, i quali vengono osservati attentamente, analizzati o sottoposti a sperimentazioni. In seguito vengono sviluppate insieme o individualmente le fasi di lavoro e le soluzioni.</p> <p>I tipi di compito, da quello chiuso, semiaperto a quello aperto, vengono proposti in diverse varianti. Qui si mira a mettere gli allievi in condizione di confrontarsi con il compito in modo aperto, esplorativo e orientato alla soluzione e di permettere loro di trovare soluzioni individuali.</p> <p>Gli insegnanti definiscono i criteri di un compito o si accordano su di essi. Guidano gli allievi nel confronto approfondito con la problematica.</p> <p>Nell'impostazione del compito va tenuto inoltre conto delle caratteristiche presenti in sede (ad es. grandezza della classe e dell'aula, attrezzatura, eterogeneità).</p>
<p>Il processo di creazione e di design<sup>5</sup></p>	<p>La formulazione di un compito o di un problema impegnativo crea il nesso con il processo creativo o di design. In tale processo si possono differenziare diverse fasi che solitamente si succedono a dipendenza del progetto in attuazione. Nel corso del processo può essere necessario fare un passo indietro per chiarire questioni parziali non risolte.</p>

Tabella 1: Il processo di creazione e design

Fasi del processo di creazione e design	Indicazioni metodichee
Raccogliere e classificare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sfruttare diverse fonti d'ispirazione quale motivazione;</li> <li>• raccogliere e classificare informazioni;</li> <li>• abbozzare e analizzare diverse idee e possibilità di azione.</li> </ul>
Sperimentare e sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tramite esperimenti creativi e tecnico-funzionali, sviluppare proprie possibilità di soluzione;</li> <li>• tracciare bozze e modelli e ottimizzarli in maniera orientata ai criteri.</li> </ul>
Progettare e realizzare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare esperimenti, bozze e modelli tramite obiettivi;</li> <li>• riflettere sulle esperienze fatte, pianificare e realizzare le fasi di lavoro per la realizzazione.</li> </ul>
Giudicare e sviluppare ulteriormente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giudicare soluzioni e prodotti individuali tramite criteri.</li> </ul>
Documentare e presentare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documentare e presentare processi e prodotti.</li> </ul>

<sup>5</sup>Nel piano di studio del 1° ciclo si parla del processo creativo, dal 2° ciclo viene introdotto il concetto di processo di design.

## Accompagnare il processo creativo o di design

Ruolo degli insegnanti	Gli insegnanti istruiscono e seguono gli allievi nei loro processi di apprendimento, creativi o di design. Creano uno spazio libero per le proprie esperienze e accompagnano le fasi di riflessione e presentazione.
Orientamento verso l'azione	La lezione avviene in maniera orientata all'azione. Gli allievi non devono solamente riprodurre i processi creativi e tecnici, bensì devono comprenderli, per imparare a valutarli e ad applicarli. In questo modo vengono acquisite competenze operative che possono essere applicate anche a nuove problematiche che emergono durante la lezione e nella quotidianità.
Metodi	Compiti impegnativi, ben impostati, esigono l'impiego mirato di metodi specifici delle arti tessili e tecniche.

Tabella 2: Metodi incentrati sulla scoperta e sulla comprensione

Metodi incentrati sulla scoperta	Metodi orientati alla comprensione
<p><b>Analisi</b> Analisi dei materiali, analisi dei prodotti, smontaggio, analisi storica o tecnica, verifica dei materiali ecc.</p> <p><b>Esperimento</b> Sperimentazione del materiale, esperimenti creativi e tecnici.</p> <p><b>Metodi intuitivi</b> Orientamento verso caratteristiche specifiche di materiali e oggetti, ad es. collezione o museo, giochi con materiali; raccogliere e disporre in base a criteri di disposizione individuali.</p>	<p><b>Ciclo di formazione</b> Mostrare/imitare in modo riflessivo ideale per l'introduzione di processi, procedure di lavoro, istruzione relativa a macchine o attrezzi.</p> <p><b>Programma guida/ciclo di livelli</b> Elaborazione individuale e pre-strutturata con il sostegno di immagini, testi ed esempi che rappresentano il procedimento a tappe.</p> <p><b>Scoperta</b> Quale introduzione o quale approfondimento in una tematica: ad es. ispezione a un'azienda, escursione, visita a un museo, colloquio con esperti, studio della tecnica.</p>

**Sicurezza**

Lavorando con attrezzi, apparecchi e macchine devono essere osservate le raccomandazioni dell'Ufficio di prevenzione degli infortuni (upi) della Suva.

**Osservare e valutare processi e prodotti****Osservare, esaminare e valutare**

Gli allievi confrontano le loro fasi di lavoro e le soluzioni parziali già durante il processo creativo o di design con i criteri del compito. Espongono le proprie esperienze relative ai materiali lavorati, alle tecniche di lavorazione applicate, alle costruzioni, alle composizioni e alle tematiche. In tal modo affinano la loro capacità di osservazione e sviluppano precise modalità di espressione. Le riflessioni possono essere scritte nel diario di apprendimento o possono essere espresse all'interno del gruppo di apprendimento tramite una serie di valutazioni orientate ai criteri.

**Orientamento verso i criteri**

I criteri permettono agli allievi di confrontarsi in modo approfondito con l'impostazione del compito e dell'interrogativo. Nella valutazione l'insegnante fa riferimento ai criteri formulati (ad es. in merito alla presentazione, ai colori, alla costruzione e alla funzione o in merito ai contesti di carattere ecologico). L'autovalutazione come pure la valutazione esterna avvengono secondo i criteri e i risultati del processo creativo o di design.

**Competenze trasversali e indicazioni relative al 1° ciclo****Aspetti prioritari relativi alle competenze trasversali**

Nelle arti tessili e tecniche emergono diversi punti di collegamento per promuovere le competenze trasversali.

Nel settore delle competenze personali si lavora principalmente su:

- **Autoriflessione:** durante la lezione gli allievi sperimentano diversi processi di apprendimento e risoluzione di problemi e riflettono su di essi. Lavorando con oggetti e prodotti imparano ad analizzare il loro impatto e applicano le loro conoscenze e abilità in altri processi.

Nel settore delle competenze metodologiche si lavora principalmente su:

- **Sfruttare le informazioni:** per realizzare i loro progetti, gli allievi devono raccogliere informazioni da fonti diverse. Inoltre sono in grado di acquisire

informazioni autonomamente, cercando di elaborare e valutare le problematiche.

- Risolvere compiti/problemi: gli allievi raccolgono esperienze nella risoluzione di compiti creativi e tecnici. Svolgono diversi processi e riescono sempre maggiormente a strutturarli in modo autonomo. Realizzando i propri progetti, imparano a gestire le sfide.

(vedi anche *Basi*, capitolo *Competenze trasversali*)

---

#### Indicazioni relative al 1° ciclo

Nel 1° ciclo, nel confronto con i materiali, i bambini acquisiscono le proprie capacità percettive. Nelle realizzazioni di progetti impiegano mani e attrezzi in svariati modi. Imparano così a dosare la forza, allenano la coordinazione e la destrezza e sviluppano le conoscenze in merito alle caratteristiche dei materiali e alle procedure connesse. Svariati tipi di schemi motori delle mani e delle braccia promuovono in particolare i requisiti per l'acquisizione della scrittura. I bambini mancini hanno diritto a un accompagnamento che li sostenga nella loro dominanza della mano in tutte le situazioni.

I compiti creativi sono impegnativi anche nel 1° ciclo, ma devono essere adeguati ai requisiti cognitivi, motori ed emotivi dei bambini e offrire opportunità decisionali nel corso del processo.

I materiali che possono essere uniti tra loro infilandoli, unendoli ad incastro, incollandoli, incollandoli a strati o inchiodandoli sviluppano nei bambini un grande stimolo creativo. Attraverso la combinazione graduale dei materiali durante il lavoro nascono a poco a poco idee, visioni o un prodotto.

La spiegazione delle tematiche e dei compiti, nonché l'introduzione delle tecniche di lavorazione e dei procedimenti di lavoro possono essere visti quali momenti di promozione linguistica intensiva e interdisciplinare. Associando parallelamente alle attività (non verbali) il linguaggio (verbale), i termini vengono trasmessi e illustrati ai bambini in un contesto logico e vengono integrati nel loro lessico.

(vedi anche *Basi*, capitolo *Tematiche prioritarie del 1° ciclo*)

---

## Indicazioni strutturali e contenutistiche

Combinazione dei tre ambiti di competenza

I piani di studio dei settori disciplinari Arti figurative e Arti tessili e tecniche hanno la stessa struttura di base. Sono suddivisi negli ambiti di competenza *Percezione e comunicazione*, *Processi e prodotti* nonché *Contesti e orientamento*. Nella struttura interna sono riconoscibili particolarità specifiche per le discipline (vedi tabelle 3 e 4). Tra i tre ambiti di competenza vi sono reciproci rapporti. Nelle sequenze didattiche si lavora con accenti e priorità diversi in tutti e tre gli ambiti di competenza. L'ambito di competenza *Processi e prodotti* richiede di norma un numero di ore maggiore rispetto agli altri due ambiti.

Tabella 3: Struttura delle Arti figurative

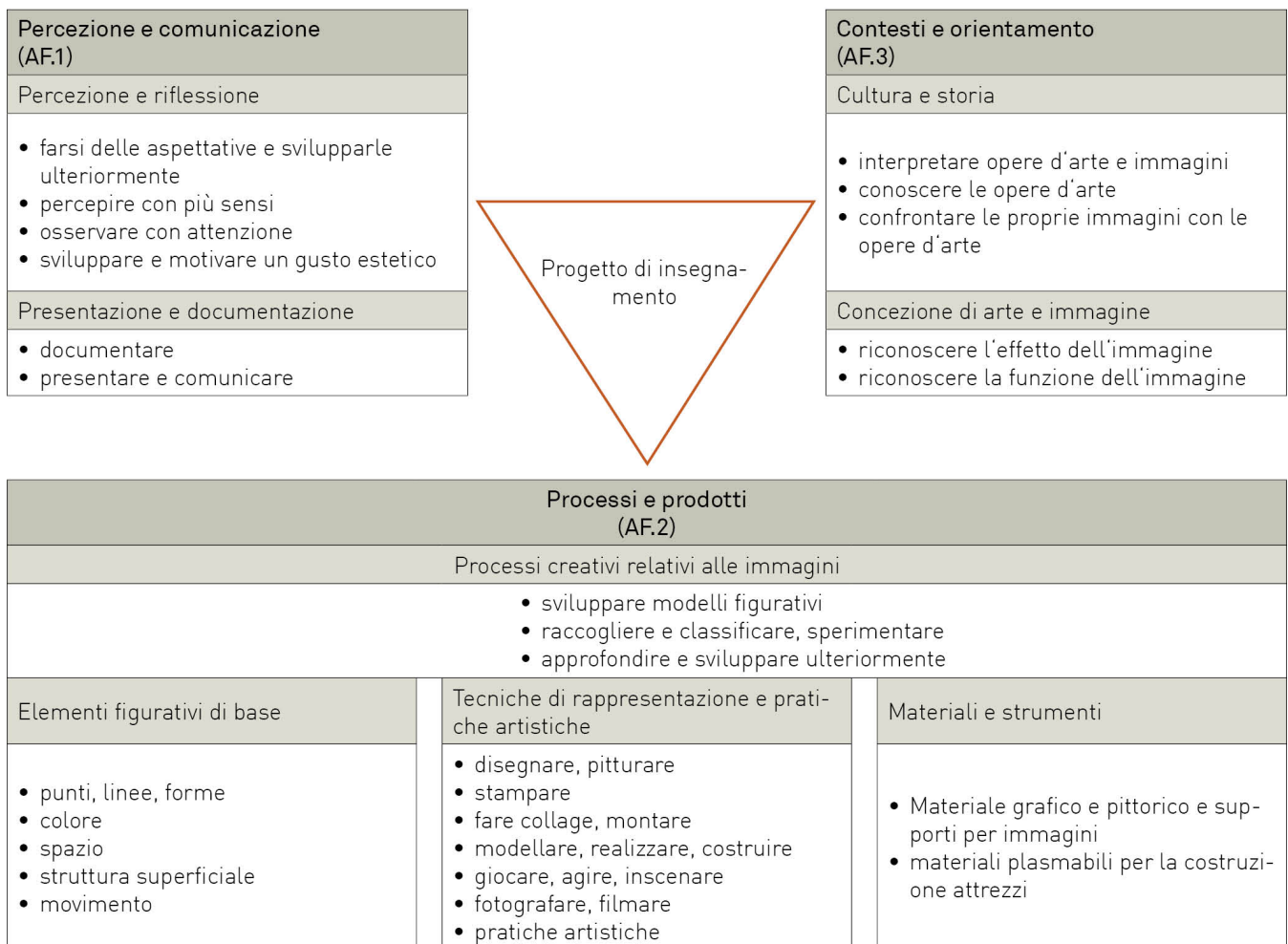
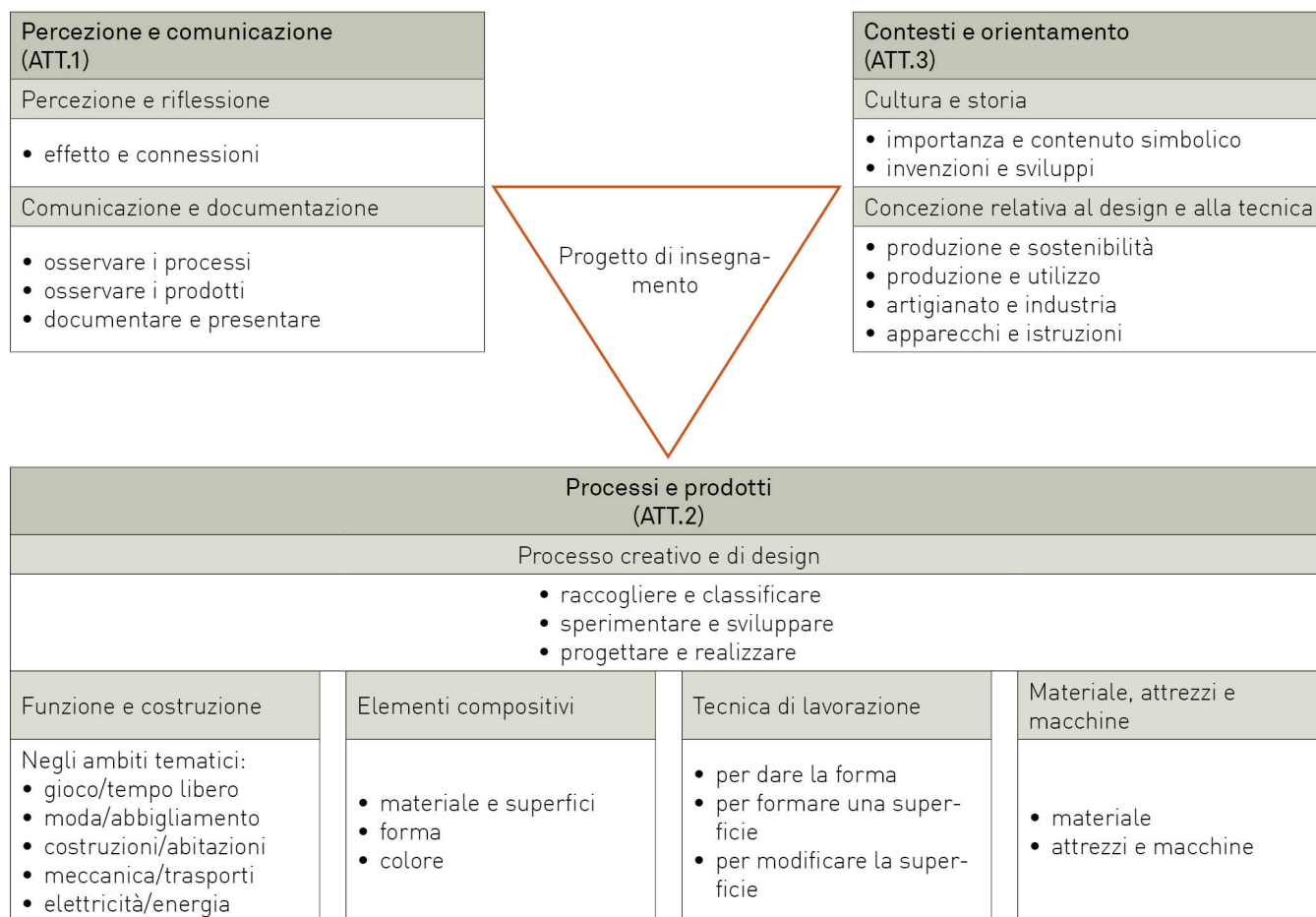


Tabella 4: Struttura delle Arti tessili e tecniche



**Punti di riferimento mancanti**

Nei piani di studio Arti figurative e Arti tessili e tecniche non sono stati stabiliti punti di riferimento, poiché lo sviluppo delle competenze include solo pochi gradi di competenza che devono essere sviluppati sull'arco dell'intero periodo del rispettivo ciclo.

**Comprensione della tecnica**

Le competenze relative alla comprensione della tecnica sono state commisurate alle relative competenze nei settori disciplinari Natura, essere umano e società (NEUS) e Natura e tecnica (NT), pur essendo stati stabiliti distinti aspetti prioritari: se nel piano di studio Arti tessili e tecniche ci si concentra sull'esperienza diretta, sulla sperimentazione pratica, sul collegamento e la valutazione di relazioni scientifico-naturali e tecniche, nel settore Natura, essere umano e società e Natura e tecnica vengono elaborate le basi teoriche necessarie a tali scopi.