Lehrplan
Plan d'instrucziun
Piano di studio 21

Materie artistiche

capitoli introduttivi

CDPE-T
Conferenza dei direttori cantonali della pubblica educazione della Svizzera tedesca

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

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[1] 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[2]. 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.

[1]Vedi spiegazioni relative al *concetto di immagine: concetto di immagine ampliato.*
[2] 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[3], 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.

[3]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.[4] 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.

[4]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

Concetto ampliato di immagine	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. 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.
Competenze visive	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. Gli allievi acquisiscono competenze visive quando: • visualizzano immagini nella loro mente, vivono, percepiscono, analizzano e interpretano le immagini (ricezione); • concepiscono e realizzano le proprie immagini (produzione); • classificano, confrontano e comprendono le immagini (riflessione); • comunicano attraverso i linguaggi iconici e si esprimono su raffigurazioni (comunicazione).
Pratiche artistiche	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.

Pianificare e avviare processi creativi relativi alle immagini

Campi tematici	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. Possibili campi tematici: • essere umano, figura, autorappresentazione; • paesaggio, piante, animali; • oggetto, corpo, spazio, architettura; • colori (materiale e fenomeno); • movimento (percezione e rappresentazione); • finzione, desideri, sensazioni; • pubblicità, segno, simbolo.
Compiti	Compiti validi favoriscono un apprendimento orientato alle competenze da parte degli allievi nei tre ambiti di competenza *Percezione e comunicazione*, *Processi e prodotti*, *Contesti e orientamento*. 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

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

Processi creativi relativi alle immagine

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 *Io 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 immagine 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 immagine 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 immagine 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

Campi tematici	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.
Compiti	Compiti impegnativi, ben impostati, consentono agli allievi di fare esperienze e acquisire conoscenze nei tre ambiti di competenza *Percezione e comunicazione*, *Processi e prodotti*, *Contesti e orientamento*. 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. I tipi i 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. Gli insegnanti definiscono i criteri di un compito o si accordano su di essi. Guidano gli allievi nel confronto approfondito con la problematica. Nell'impostazione del compito va tenuto inoltre conto delle caratteristiche presenti in sede (ad es. grandezza della classe e dell'aula, attrezzatura, eterogeneità).
Il processo di creazione e di design[5]	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.

Tabella 1: Il processo di creazione e design

Fasi del processo di creazione e design	Indicazioni metodichee
Raccogliere e classificare	• Sfruttare diverse fonti d'ispirazione quale motivazione; • raccogliere e classificare informazioni; • abbozzare e analizzare diverse idee e possibilità di azione.
Sperimentare e sviluppare	• Tramite esperimenti creativi e tecni-co-funzionali, sviluppare proprie possibi-lità di soluzione; • tracciare bozze e modelli e ottimizzarli in maniera orientata ai criteri.
Progettare e realizzare	• Valutare esperimenti, bozze e modelli tramite obiettivi; • riflettere sulle esperienze fatte, pianifi-care e realizzare le fasi di lavoro per la realizzazione.
Giudicare e sviluppare ulterior-mente	• Giudicare soluzioni e prodotti individuali tramite criteri.
Documentare e presentare	• Documentare e presentare processi e prodotti.

[5]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
Analisi Analisi dei materiali, analisi dei prodotti, smontaggio, analisi storica o tecnica, verifica dei materiali ecc. **Esperimento** Sperimentazione del materiale, esperimenti creativi e tecnici. **Metodi intuitivi** 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.	**Ciclo di formazione** Mostrare/imitare in modo riflessivo ideale per l'introduzione di processi, procedure di lavoro, istruzione relativa a macchine o attrezzi. **Programma guida/ciclo di livelli** Elaborazione individuale e prestrutturata con il sostegno di immagini, testi ed esempi che rappresentano il procedimento a tappe. **Scoperta** 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.

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 acuiscono 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

Percezione e comunicazione (AF.1)		**Contesti e orientamento (AF.3)**
Percezione e riflessione		Cultura e storia
• farsi delle aspettative e svilupparle ulteriormente • percepire con più sensi • osservare con attenzione • sviluppare e motivare un gusto estetico	Progetto di insegnamento	• interpretare opere d'arte e immagini • conoscere le opere d'arte • confrontare le proprie immagini con le opere d'arte
Presentazione e documentazione		Concezione di arte e immagine
• documentare • presentare e comunicare		• riconoscere l'effetto dell'immagine • riconoscere la funzione dell'immagine

Processi e prodotti (AF.2)				
Processi creativi relativi alle immagini				
• sviluppare modelli figurativi • raccogliere e classificare, sperimentare • approfondire e sviluppare ulteriormente				
Elementi figurativi di base		Tecniche di rappresentazione e pratiche artistiche		Materiali e strumenti
• punti, linee, forme • colore • spazio • struttura superficiale • movimento		• disegnare, pitturare • stampare • fare collage, montare • modellare, realizzare, costruire • giocare, agire, inscenare • fotografare, filmare • pratiche artistiche		• Materiale grafico e pittorico e supporti per immagini • materiali plasmabili per la costruzione attrezzi

Tabella 4: Struttura delle Arti tessili e tecniche

Percezione e comunicazione (ATT.1)		Contesti e orientamento (ATT.3)
Percezione e riflessione		Cultura e storia
• effetto e connessioni		• importanza e contenuto simbolico • invenzioni e sviluppi
Comunicazione e documentazione		Concezione relativa al design e alla tecnica
• osservare i processi • osservare i prodotti • documentare e presentare	Progetto di insegnamento	• produzione e sostenibilità • produzione e utilizzo • artigianato e industria • apparecchi e istruzioni

Processi e prodotti (ATT.2)			
Processo creativo e di design			
• raccogliere e classificare • sperimentare e sviluppare • progettare e realizzare			
Funzione e costruzione	Elementi compositivi	Tecnica di lavorazione	Materiale, attrezzi e macchine
Negli ambiti tematici: • gioco/tempo libero • moda/abbigliamento • costruzioni/abitazioni • meccanica/trasporti • elettricità/energia	• materiale e superfici • forma • colore	• per dare la forma • per formare una superficie • per modificare la superficie	• materiale • attrezzi e macchine

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.