

LA TRAMA DELLE DISCIPLINE NELL'IMPIANTO CURRICOLARE

Martedì 21 ottobre 2025

Istituto Comprensivo "S. Pertini" Capannoli (Pisa)

ermanno morello

La prospettiva dell'educazione artistica nel curricolo evolutivo



III CASO *dell'educazione artistica*



UNA SCELTA CULTURALE E PEDAGOGICA ANCORA OGGI SIGNIFICATIVA E NECESSARIA. Nei Programmi per la scuola media del 1979 *educazione* definiva le “finalità specifiche delle singole discipline e attività, nel quadro educativo generale in cui si inseriscono” come “articolarioni di una scuola unitaria”. Discipline, non più intese come campi di sapere specialistico ma come sguardi sulla complessità della conoscenza con un ruolo prettamente formativo e non di indirizzo specifico.

UNA PROSPETTIVA CHIARA per accompagnare bambini e ragazzi nell’avventura espressiva ed estetica del complesso e aperto rapporto con le immagini. Educazione artistica è una disciplina *anomala*, che è andata formando il proprio statuto epistemologico nella pratica e nella ricerca scolastica e, non avendo origine in un unico campo scientifico o accademico, è di frutto di una ibridazione di saperi e approcci.



La disciplina arte e immagine ha la finalità di sviluppare e potenziare nell’alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare per leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di acquisire una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico.

GLI AMBITI: *Arte figurativa*

Gli artisti hanno sempre raccontato vicende e pensieri degli uomini e hanno collaborato, con le immagini, alla costruzione delle grandi narrazioni religiose, mitologiche, storiche; hanno dato visibilità a eroismi e miserie; hanno immortalato luoghi e personaggi; hanno creato figure dei fatti, delle idee, delle emozioni; hanno rappresentato le manifestazioni della natura e illustrato le leggi della fisica, le conquiste della scienza, i principi della matematica e della geometria (Marco Dallari)

ARTE COME ESPRESSIONE, COMUNICAZIONE, RAPPRESENTAZIONE

La continua ricerca di nuovi linguaggi artistici oggi si rispecchia in forme di comunicazione caratterizzate dallo scambio, fusione e contaminazione tra tipologie testuali, generi e mezzi.

L'ARTE NELLA STORIA

La conoscenza dell'arte, nelle diverse forme simboliche ed estetiche assunte nelle varie epoche, contribuisce a *comprendere l'evoluzione della vicenda umana*, a partire dalla propria comunità. Per assolvere il suo compito formativo, lo studio delle opere d'arte più rappresentative dell'oggi e del passato è improntato alla *costruzione di una relazione significativa con il loro testo attraverso le pratiche della lettura interpretativa del testo visivo*, accompagnando gli allievi verso la scoperta dei linguaggi e dei significati, per abituarli alla ricerca e alle diverse forme della bellezza.

Una impostazione che dovrebbe scoraggiare ogni riduzione nozionistica del tradizionale programma di storia dell'arte.

IL REPERTORIO COME RISORSA CULTURALE E DI FORMAZIONE ESTETICA

L'incontro con gli artisti, attraverso la genialità delle loro opere, offre a bambini e ragazzi orizzonti sempre nuovi di linguaggio per *arricchire la propria capacità comunicativa* e contribuisce ad *affinare la sensibilità estetica e il gusto personale*.

GLI AMBITI: *Comunicazione visiva*

Il ruolo di destinatari della comunicazione massmediale accomuna adulti, ragazzi e bambini.

Come per le opere d'arte la relazione con i testi della comunicazione mediale (a partire ad esempio dalla pubblicità) è una risorsa per riflettere sulla contemporaneità e scoprire valori estetici anche in ciò che abitualmente non è accostato all'arte, stimolando la riflessione e la produzione creativa

LA MULTI-TESTUALITA'

Il primo approccio alla multi-testualità avviene con la funzione delle immagini nella pagina illustrata, a partire dall'editoria dedicata all'infanzia fino ai manuali scolastici e agli strumenti didattici predisposti dagli insegnanti, come ad esempio questa presentazione di diapositive, composte da immagini, testi, layout e video.

I TESTI MULTIMEDIALI

Nei testi multimediali i diversi linguaggi (scrittura, suono-musica, immagini statiche e dinamiche etc.) confluiscono in un linguaggio unitario, che possiede una propria sintassi e non è riducibile alla semplice somma dei linguaggi di origine. Il contributo di Arte e Immagine è centrato sulla componente iconica, che tuttavia non può essere isolata dagli altri elementi, con cui interagisce nel sistema che organizza la complessità del testo.

LE TECNOLOGIE DIGITALI

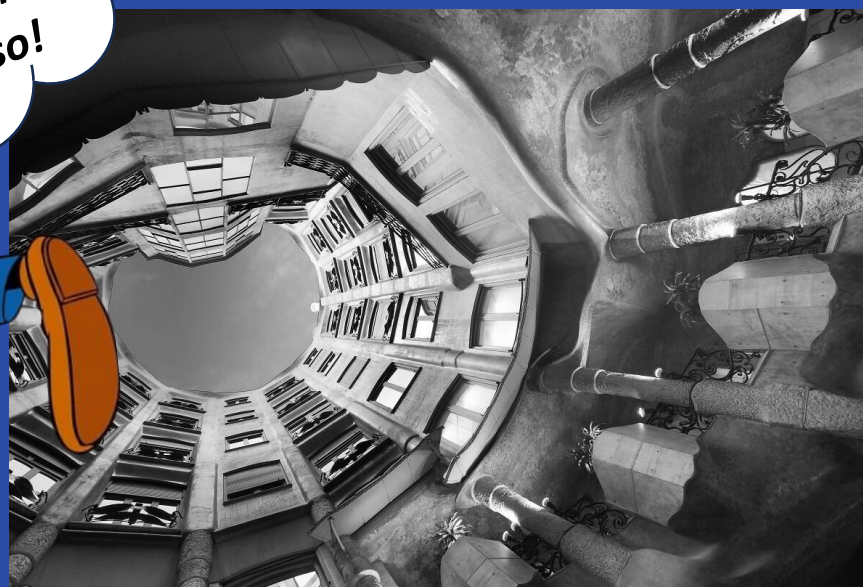
L'abitudine all'uso delle tecnologie digitali coinvolge la maggior parte dei bambini e dei ragazzi in età scolare che, sempre più precocemente, utilizzano applicazioni per la fruizione di contenuti visivi e la manipolazione dell'immagine. Questa realtà richiede alla disciplina di riservare una specifica attenzione per un uso contestualizzato degli strumenti digitali e allo stesso tempo di potenziare la manualità, per uno sviluppo cognitivo ed espressivo equilibrato.

PERCORSO ...

L'ORIGINE *Il valore dello "0"*

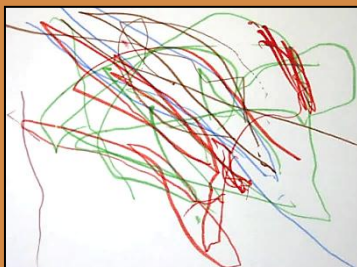
LO SGUARDO *sul percorso educativo*

Che strano ...
guardandolo al
rovescio, il mondo
è diverso!



Un percorso in *espansione*, marcato dalla sua origine, che *esclude ogni forma di anticipazione* dei saperi o di acquisizione precoce di conoscenze e abilità specifiche, tipiche di una diffusa e deleteria tendenza alla colonizzazione disciplinarista a ritroso.

LO SGUARDO *sul percorso educativo*



IL NIDO D'INFANZIA è il luogo delle esperienze originarie che, attraverso il gioco, trasformano nel tempo le potenzialità in capacità permanenti, insieme alla nascita dei linguaggi per la comunicazione e l'espressione di sé nella relazione con gli altri.

LA SCUOLA DELL'INFANZIA è la scuola in cui prevale la dimensione ludica, intesa come forma tipica di relazione e conoscenza, in campi di esperienza caratterizzati da oggetti, immagini e linguaggi riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura.

LA SCUOLA PRIMARIA è la scuola degli apprendimenti di base, del progressivo avvicinamento ai saperi disciplinari attraverso la conquista e la padronanza degli alfabeti delle diverse discipline.

LA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO è il tempo in cui le competenze disciplinari vengono sviluppate e approfondite per consolidare il bagaglio culturale e l'autonomia personale, per scegliere consapevolmente e valorizzare la propria soggettività.

16 anni

La scuola dell'infanzia, la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado costituiscono il primo segmento del percorso scolastico ... (che) prosegue con l'estensione dell'obbligo di istruzione nel ciclo secondario e oltre, in una prospettiva di educazione permanente - INDICAZIONI 2012 – Finalità generali

LO SGUARDO *sul percorso educativo: tracce di conoscenza**Digressioni... curricolari**“come facevo da piccola ...”***il valore delle esperienze nel curricolo evolutivo****Riconoscere** → **riconnettere****Gioco** → **laboratorio****Imparare** → **studiare****IL RUOLO DELLE ESPERIENZE ORIGINARIE:** *una postura culturale e pedagogica per*

- *comprendere la complessità dei processi conoscitivi*
- *progettare il curricolo evolutivo 0 - ... in espansione*
- *sapere che ogni percorso è marcato dall'esordio*

LO SGUARDO *sul percorso educativo: tracce di conoscenza e nuovi incontri*

Digressioni... curricolari



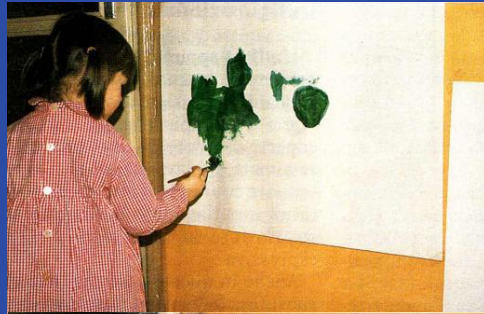
Davide, 4 anni



Giulia, 5 anni

LO SGUARDO *sul percorso educativo: tracce di conoscenza e nuovi incontri*

Digressioni... curricolari



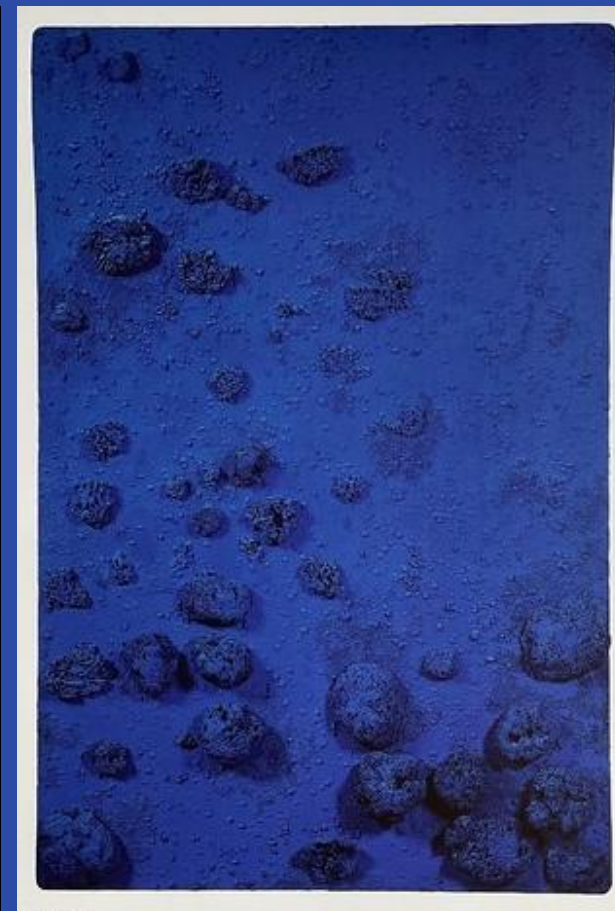
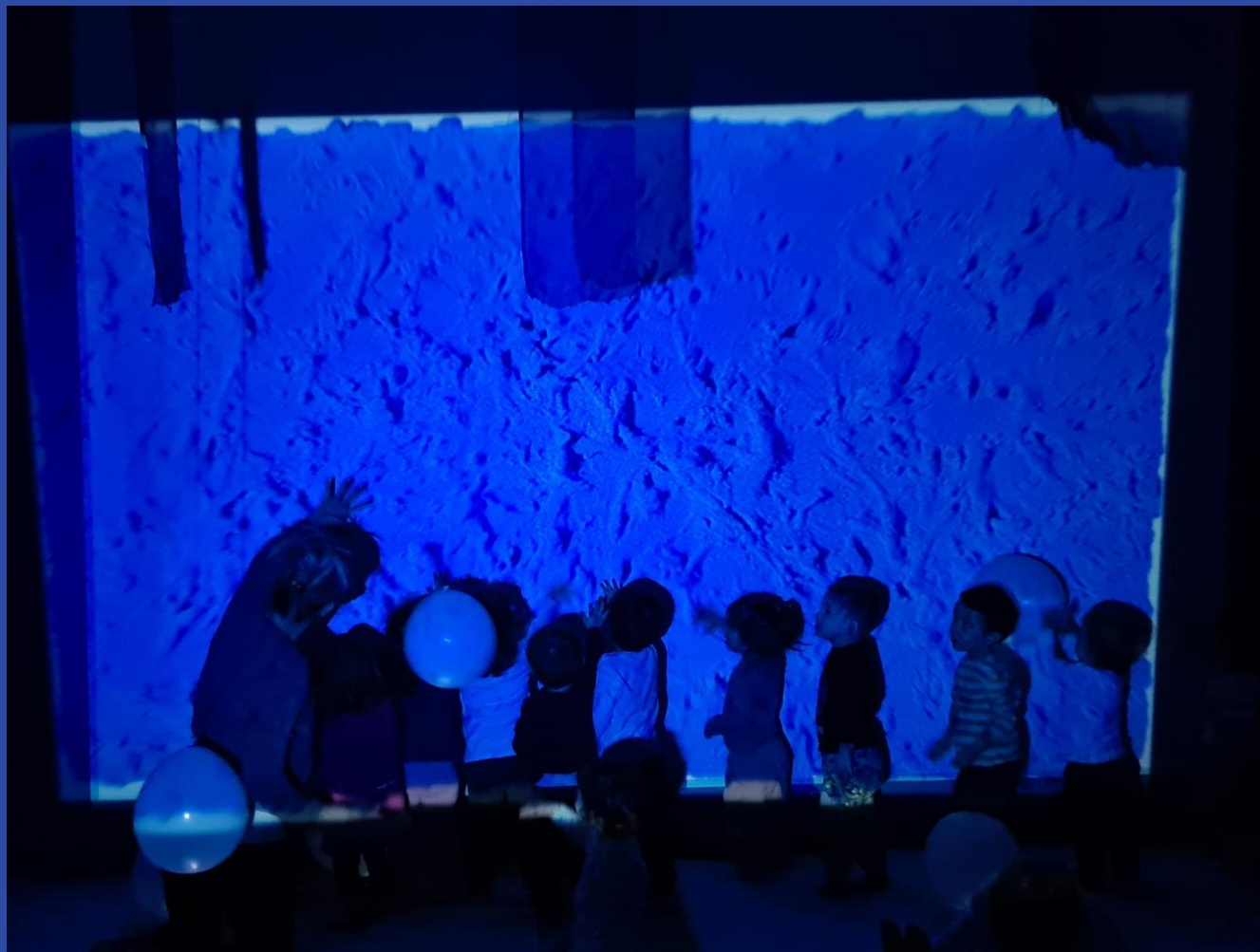
Marta, 3 anni



Rolf Hans *Monocromo*, 1985

LO SGUARDO *sul percorso educativo: tracce di conoscenza e nuovi incontri*

Digressioni... curricolari



Yves Klein *Relief éponge*, 1960

LO SGUARDO *sul percorso educativo: tracce di conoscenza e nuovi incontri*

Digressioni... curricolari



Akir Gokcebag – Ready-made, 2013

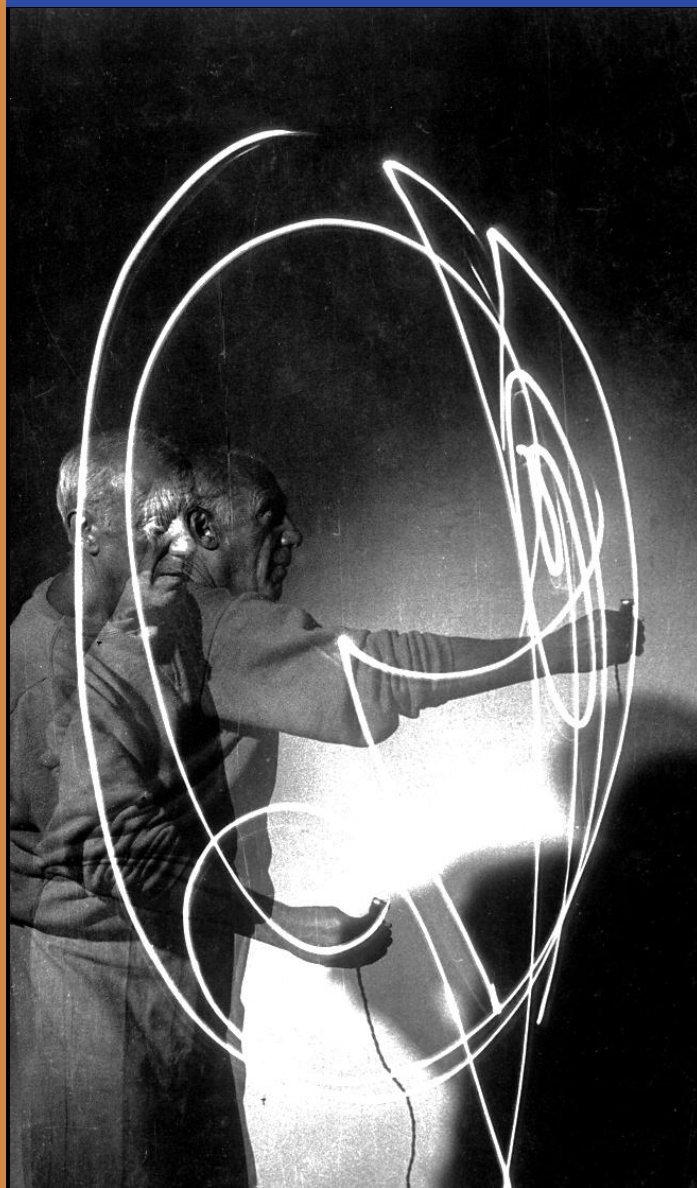


LO SGUARDO *sul percorso educativo: tracce di conoscenza e nuovi incontri*

Digressioni... curricolari

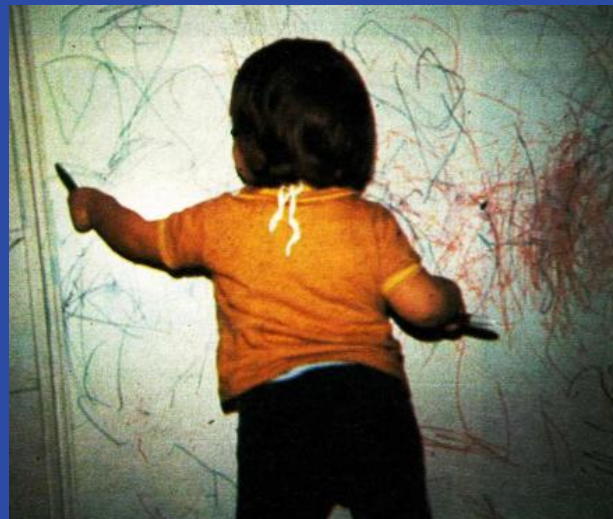


LO SGUARDO *sul percorso educativo: tracce di conoscenza e nuovi incontri*



LO SGUARDO *sul percorso educativo: tracce di conoscenza e nuovi incontri*

Digressioni... curricolari



CURRICOLO ...

ACCOMPAGNARE *l'evoluzione dell'esperienza*



Il tempo della scuola e il percorso che lo organizza è attraversato dall'allievo, considerato sin dalla primissima infanzia, come *soggetto competente: ricercatore* protagonista della propria esperienza di apprendimento , al centro del progetto di formazione culturale e personale

L'apprendimento, la crescita , lo sviluppo sono legati a sfide continue; si dovrebbe parlare di *discontinuità utile*: progressione di competenza da realizzare attraverso una serie di ambienti di apprendimento, differenziati e progressivamente arricchiti, con la regia comune degli insegnanti



CURRICOLO EVOLUTIVO

Organizza il percorso di formazione culturale e personale, dalle esperienze originarie al progressivo avvicinamento ai sistemi simbolici-culturali codificati nelle discipline, quando è il loro momento.

campi di esperienza e discipline

I *Campi di esperienza* rappresentano ambiti di attività in cui i bambini vengono aiutati a riconoscere, organizzare e attribuire identità alla loro ricerca, iniziando ad *approfondire e sistematizzare gli apprendimenti*

Per favorire l'acquisizione di un sapere complesso occorre considerare le *discipline stesse come campi di esperienze* (percettive, motorie, cognitive, evocative, ...), evitando la frammentazione dell'insegnamento

IL LABORATORIO *atelier, situazione, relazione con i testi di realtà*

La metodologia laboratoriale rappresenta la *cifra* dell'educazione artistica, sia sul versante della produzione creativa sia su quello della lettura delle immagini e dello studio dell'arte. La laboratorialità è *azione educativa* perché aiuta ciascuno a diventare consapevole della *responsabilità* legata a risultati che lo rappresentano in modo così direttamente personale: allievo come "*autore*" delle proprie performance e produzioni.

L'ATELIER



L'atelier è il luogo privilegiato per l'espressione creativa: ambiente pensato e attrezzato per indurre la tentazione di "fare"

IL MUSEO

Il museo è un luogo di forti suggestioni estetiche, laboratorio di ricerca e di esplorazione di immagini e oggetti visivi, adescati dai messaggi che popolano l'ambiente



ESPERIENZA ...

IL LABORATORIO ... la bottega artistica



IL LABORATORIO DI FORMAZIONE ... *insegnanti in gioco*

IN MUSEO

Per esplorare il contesto ambientale, scoprire il progetto di allestimento, praticare la lettura interpretativa dei testi visivi, sperimentare l'apprendimento attivo e cooperativo, riflettere sulle tecniche progettuali e di conduzione.



IN ATELIER



Immersi nella sperimentazione di materiali e strumenti, impegnati nell'avventura creativa, avvolti dagli stimoli silenziosi dell'ambiente, partecipi del clima generato dall'operatività, in dialogo riflessivo con le condizioni dell'esperienza espressiva e conoscitiva.

DIDATTICA ...

INSEGNANTI RICERCATORI *dall'esperienza alla proposta*

yuk
yuk



L'ispirazione di molte riflessioni proposte in questa presentazione è tratta dai testi del vecchio, prezioso, manuale del pensatore sbadato

