

ISTRUZIONE MEDIA PROFESSIONALE

CATALOGO DEL SAPERE

ARTE

35 ore

Approvato dal Consiglio degli esperti della RS per l'istruzione generale durante la riunione n. 99 del 15/02/2007.

INDICE

I. IL RUOLO E L'IMPORTANZA DELLE COMPETENZE CHIAVE	1
II. OBIETTIVI ORIENTATIVI	3
III. OBIETTIVI OPERATIVI E ATTIVITÀ	4
IV. FORME OBBLIGATORIE DI VERIFICA E VALUTAZIONE	10
V. INDICAZIONI DIDATTICHE E METODOLOGICHE	11
VI. ELENCO BIBLIOGRAFICO GENERALE E FONTI PER IL DOCENTE	21

IL RUOLO E L'IMPORTANZA DELLE COMPETENZE CHIAVE

La materia Arte rappresenta una delle competenze chiave nei programmi di insegnamento dell'Istruzione secondaria professionale. La materia consente agli allievi di sviluppare le conoscenze, le capacità e le abilità artistiche necessarie per la loro professione, nonché per la loro consapevolezza culturale e la sensibilità estetica. L'attenzione è rivolta allo sviluppo delle capacità degli allievi di integrare le proprie conoscenze figurativo-teoretiche e storico-artistiche nella loro produzione pratica. Particolare rilievo viene dato all'esperienza pratica artistico-progettuale dell'allievo, favorita dalle conoscenze storico-artistiche e teoriche, nonché dalle conoscenze di altre materie generali e professionali e dalla pratica di lavoro. Di grande importanza è la parte introduttiva del corso in cui gli allievi imparano a conoscere i diversi campi artistici (musica, danza, cinema, video, opera, letteratura, teatro ...).

La materia Arte rappresenta una competenza con uno status di linguaggio verbale e non verbale. Questo linguaggio è un linguaggio visivo, che nei programmi di istruzione professionale secondaria si lega alle necessità della professione per la quale il giovane viene educato e formato. I ritmi della vita moderna e i rapidi cambiamenti nell'ambito dei singoli rami professionali richiedono all'allievo conoscenza e padronanza di competenze artistiche teoriche e pratiche, nonché conoscenze basilari dei contenuti storico-artistici. Con queste conoscenze sarà in grado di seguire gli orientamenti estetico-progettuali contemporanei nell'ambito del proprio campo professionale. Tali conoscenze, capacità e abilità artistiche maggiormente sviluppate aiuteranno gli allievi del percorso di istruzione professionale secondaria nella ricerca e nello sviluppo di soluzioni creative durante tutte le fasi di un nuovo prodotto o servizio – dall'ideazione, all'implementazione, fino e alla presentazione.

L'accento viene posto sui contenuti di progettazione artistica pratica, che diventano - nell'ambito dell'economia di mercato – uno dei fattori fondamentali nella commercializzazione di conoscenze, prodotti e servizi.

La materia Arte è suddivisa in tre moduli tematici principali: 1) temi specifici di storia dell'arte legati alle singole professioni, 2) conoscenza e ricerca di temi specifici del linguaggio visivo legati alla professione e 3) uso del linguaggio visivo durante il processo di progettazione di un prodotto (design). La materia Arte si basa sulla conoscenza e sull'uso del linguaggio artistico acquisito durante la formazione nell'ambito della scuola elementare. Le attività vengono selezionate tenendo conto delle capacità generali e artistiche degli allievi e delle loro esigenze professionali. Il docente presta attenzione allo sviluppo della capacità di osservazione, del pensiero artistico, della creatività, dell'immaginazione e della fantasia. Durante le lezioni l'allievo a livello convergente amplia le conoscenze progettuali-teoriche e storico-artistiche, mentre a livello divergente è impegnato nella progettazione pratica. Durante le lezioni di arte incoraggiamo la formulazione indipendente di compiti artistici, la realizzazione e l'argomentazione di questi durante il processo formativo. Gli allievi si abituano a prendere decisioni autonome su tutte le domande legate ai processi di progettazione artistica. La progettazione artistica pratica permette all'allievo di conoscere e sperimentare il processo creativo dall'ideazione, passando attraverso la fase di realizzazione, fino alla fase conclusiva di riflessione.

Sono di grande importanza le esercitazioni specifiche che sviluppano la comprensione, l'espressione e la valutazione artistica. Nel programma d'insegnamento i contenuti derivano dall'interesse professionale e dal grado di sviluppo delle capacità cognitive e motorie del giovane. Vengono prese in considerazione le particolarità dello sviluppo individuale e delle esigenze professionali riguardo alle conoscenze, alle capacità e alle competenze artistiche.

Le attività essenziali artistico-progettuali degli allievi (disegno, scultura, design, ecc.) vengono appoggiate dalle conoscenze storico-artistiche. Nella sua forma più ampia, la storia dell'arte collega il mondo dei pensieri, delle emozioni e delle conoscenze espresse artisticamente con altre espressioni artistiche, ovvero rappresenta il modo in cui l'artista reagiva al mondo nel quale viveva. Quale visione di uno dei percorsi creativi più antichi e importanti, contribuisce notevolmente alla comprensione dell'umanità nel suo complesso.

Il suo ruolo e il suo significato risiedono nella presentazione delle opere artistiche più importanti, che formano una visione estetica e di contenuto dei vertici dei singoli periodi storici e del loro sviluppo, favorendo con ciò la sensibilità per i reali valori artistici, suscitando un'opinione curiosa e critica verso le opere d'arte, incoraggiando nell'allievo lo sviluppo di un raffinato gusto estetico, specialmente nell'ambito della propria professione.

I contenuti storico-artistici della materia fanno riferimento ai monumenti del patrimonio sloveno, italiano e mondiale, che si esprimono in reciproca influenza. Essi espongono all'allievo i valori del patrimonio professionale, culturale, artistico e naturale, abituardolo alla loro conservazione e al loro rispetto.

La storia dell'arte consente all'allievo un alto livello di espressione individuale in quanto permette di esprimere criteri e visioni personali sulle opere artistiche, ovvero incoraggia l'allievo a una critica rivolta al dialogo e alla tolleranza. Lo schema di questi contenuti viene progettato in modo da permettere allo studente di conoscere lo sviluppo artistico nell'ambito del suo campo professionale con le opere artistiche chiave della professione scelta.

Gli allievi vengono formati a esaminare la bellezza della natura e delle opere d'arte, alla valutazione delle opere d'arte e di oggetti d'uso personali e degli altri, soprattutto nell'ambito della propria professione. In questa maniera vengono abituati a sperimentare, accettare e valorizzare il patrimonio artistico-culturale e a ricercare le esperienze nelle belle arti, nell'industria e nell'artigianato nazionale ed estero.

Durante il processo di apprendimento gli allievi consolidano le capacità artistiche (competenze) ovvero le capacità di espressione artistica attraverso metodi e forme attivi. Questi comprendono processi di apprendimento e pratiche artistiche, che sono opera della mente, del cuore e delle mani. La scuola ambisce a insegnare agli allievi a sviluppare in modo autonomo le proprie capacità

(soprattutto nei compiti artistici di progettazione – design come eventuale preparazione all’esame di licenza). La carriera professionale dell’allievo è l’obiettivo centrale verso il quale sono indirizzate le soluzioni dei compiti artistici. Le lezioni di arte mirano a una comunicazione aperta e produttiva tra docente e allievo. L’allievo viene abituato all’apprendimento attivo, all’(auto)acquisizione e all’auto-rafforzamento delle capacità artistiche, a un ritmo da lui gestibile, a compiti artistici che richiedono risoluzioni di problemi, che l’allievo comincia a porsi da solo nell’ambito delle proprie capacità, nonché all’autovalutazione e all’auto-iniziativa. L’allievo si esercita a prendere decisioni e ad assumersi la responsabilità delle proprie azioni creative nella progettazione del compito artistico, nell’esecuzione, nella valutazione, nonché nella presentazione del proprio lavoro. Si suggerisce l’uso di forme di apprendimento individuali, combinate e collaborative.

II. OBIETTIVI GENERALI

Gli allievi:

1. Conoscono il concetto di arte, il suo ruolo nella vita dell’uomo e le sue funzioni sociali.
2. Comprendono l’arte come campo articolato in diversi generi, la sua importanza per l’orientamento culturale e creativo, nonché la sua funzione nella vita professionale, privata e sociale.
3. Approfondiscono la criticità e la sensibilità per l’accettazione di valori artistici e dei prodotti di comunicazione visiva creati dalle tecnologie dell’informazione.
4. Indagano il linguaggio visivo.
5. Padroneggiano strategie artistico-produttive, metodi, processi, materiali e mezzi per la realizzazione di un’idea secondo le esigenze del proprio orientamento professionale.
6. Confrontando estetica e funzionalità si abituano alla valutazione delle proprie creazioni artistiche, delle opere d’arte e di altri oggetti d’uso nel loro campo professionale.
7. Sviluppano un pensiero artistico, creativo, critico e costruttivo orientato alla pratica professionale.
8. Si esercitano a trasferire varie conoscenze, competenze e abilità artistiche in nuovi ambiti professionali.
9. Comprendono la reciproca dipendenza tra la funzione di un prodotto d’uso e la sua forma artistico-visiva.
10. Arricchiscono le loro capacità esperienziali e sviluppano l’intelligenza emotiva attraverso l’espressione artistica, osservando opere artistiche e di artigianato.
11. Familiarizzano con gli eventi culturali del loro ambiente e le possibilità di integrazione in esso.
12. Sviluppano un atteggiamento positivo nei confronti del patrimonio artistico e culturale nazionale ed estero.

13. Acquisiscono familiarità con gli stili e le opere d'arte artistiche chiave e, allo stesso tempo, imparano a conoscere lo sviluppo artistico nel loro campo professionale.
14. Imparano come utilizzare le fonti.
15. Sono coinvolti nei processi di potenziamento pianificato nell'educazione artistica delle generazioni nella formazione professionale.
16. Partecipano ai processi di educazione alla civiltà e ai valori culturali generali.
17. Partecipano ai processi di educazione alla tolleranza reciproca e alla cooperazione con gli altri.
18. Imparano a conoscere e utilizzare strumenti software essenziali della tecnologia dell'informazione per risolvere e creare compiti artistici e progettuali.

LEGENDA

Nella tabella presente nelle pagine dalla 6 alla 12 sono possibili collegamenti interdisciplinari per gli obiettivi (in corsivo) indicati con numeri che determinano le singole materie, ovvero le competenze:

1	ITALIANO
2	MATEMATICA
3	LINGUA STRANIERA
4	EDUCAZIONE SPORTIVA
5	SCIENZE NATURALI
6	SCIENZE SOCIALI
7	MATERIE PROFESSIONALI
8	PRATICA DI LAVORO

III. OBIETTIVI OPERATIVI E ATTIVITÀ

	MODULI TEMATICI: INTRODUZIONE ALLA STORIA DELL'ARTE (10 ORE)	
COMPETENZE BASE (COMPETENZE ARTISTICHE)	OBIETTIVI OPERATIVI	STANDARD DI APPRENDIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> ▪ capacità di intendere l'arte come campo di vari generi, e di riconoscere la sua importanza per l'orientamento culturale e creativo nella vita professionale, privata e sociale ▪ capacità di valutare esteticamente i propri lavori, le opere d'arte e gli oggetti di uso comune <p>(le competenze elencate si applicano a tutte le sezioni tematiche del programma di insegnamento)</p>	<p>UNITÀ DI APPRENDIMENTO ARTE (1 ora)</p> <p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ conoscono il concetto di arte, il suo ruolo nella vita dell'uomo e le sue funzioni sociali (1, 7, 6, 3) ▪ conoscono le forme e i generi artistici <p>UNITÀ DI APPRENDIMENTO ARTI VISIVE (2 ore)</p> <p>tema: il significato generale dell'arte per l'uomo; le differenze tra belle arti, artigianato, arte popolare e prodotto industriale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ conoscono l'arte come forma di coscienza sociale; un riflesso del rapporto umano nei confronti della vita e come riflesso dello sviluppo ovvero degli eventi storici (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) ▪ conoscono le forme e i generi artistici (1, 2, 3, 5, 6, 7) ▪ riconoscono e distinguono i campi dell'arte: architettura, urbanistica, scultura, pittura, progettazione artistica - design (grafica, tessile, arredamento, oreficeria, ecc., progettazione nell'artigianato (6, 7, 1, 5, 3) ▪ confrontano opere d'arte dello stesso tipo provenienti da ambienti diversi e riescono a indicare alcune caratteristiche comuni ▪ sviluppano un rapporto personale verso la progettazione artistica (7) 	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ descrivono, confrontano e analizzano generi artistici (artisti, espressioni, opere d'arte) ▪ elencano i generi artistici legati secondo determinati criteri al loro ambito professionale e argomentano perché si collegano ad esso <ul style="list-style-type: none"> ▪ descrivono le caratteristiche dei campi artistici ▪ confrontano e analizzano opere d'arte provenienti da diversi campi d'arte; si pone l'accento sui materiali e sulle tecniche artistiche ▪ confrontano e valutano opere d'arte e oggetti d'uso comune (ricerca, selezione e classificazione)
---	---	---

<ul style="list-style-type: none"> ▪ capacità di conoscere i concetti di base dell'iconografia (simbolo, attributo, ecc.) 	<p>UNITÀ DI APPRENDIMENTO: APPROCCIO ALL'OPERA D'ARTE (analisi del contenuto):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SOGGETTO (1 ora) ▪ CONTENUTO (MATERIA) E CONTENUTO ARTISTICO (2 ore) ▪ ICONOGRAFIA (simbologia, l'accento viene posto sul campo professionale) (2 ore) ▪ distinguono i termini: soggetto artistico, tema e contenuto di un'opera artistica (6, 7, 5) ▪ utilizzando come esempio un'opera d'arte, individuano il soggetto, lo analizzano e lo inseriscono in un insieme narrativo (1) ▪ spiegano il significato del tema (o contenuto) di un'opera d'arte accentuandone i motivi del proprio campo professionale (simbologia dei colori e delle forme) (1, 7, 5, 6, 3) ▪ analizzano l'influenza degli stili dei singoli periodi artistici sullo sviluppo di forme nel loro campo professionale (o l'influenza di nuove possibilità tecnologiche sullo sviluppo di queste forme e funzioni) (6, 7, 1, 3, 5, 4) <p>UNITÀ DI APPRENDIMENTO: CORRENTI ARTISTICHE DEL XX SECOLO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ conoscono gli eventi chiave delle correnti storico-artistiche per la loro professione, con particolare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ riconoscono i soggetti convenzionali delle opere artistiche ▪ riconoscono il soggetto artistico e descrivono o analizzano il contenuto dell'opera artistica ▪ analizzano da un punto di vista formale e di contenuto opere d'arte famose, che devono conoscere per cultura generale o opere vicine al loro campo professionale ▪ ricercano in modo autonomo nelle fonti cartacee ed elettroniche opere d'arte e fonti di immagini del proprio campo professionale ▪ determinano, spiegano e valutano l'influenza delle maggiori correnti artistiche sullo sviluppo delle forme, degli oggetti e dei prodotti del loro campo professionale usando esempi concreti
--	---	--

	<p>attenzione a quelle le cui peculiarità stilistiche si sono manifestate più chiaramente nelle forme risultanti</p>	
DISEGNO (6 ore)		
COMPETENZE BASE (COMPETENZE ARTISTICHE)	OBIETTIVI OPERATIVI	STANDARD DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ capacità di risolvere autonomamente problemi artistici ▪ capacità di comprendere la dipendenza reciproca tra la funzione di un oggetto d'uso e la sua forma visiva artistica <p>(le competenze elencate si applicano a tutte le sezioni tematiche del programma di insegnamento)</p>	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ampliano le proprie conoscenze degli elementi visivi: punto, linea e forma; e sulle variabili visive (2, 7) ▪ padroneggiano i principi di composizione nel disegno (2, 7) ▪ comprendono l'importanza della forma (2, 7) ▪ approfondiscono i principi del disegno strutturale (2, 7) ▪ inquadrano le regole di proporzione (2, 7) ▪ conoscono il ruolo del disegno nelle opere d'arte tradizionali e contemporanee (7, 6, 1, 3) ▪ padroneggiano la rappresentazione visiva di un motivo professionale in uno schizzo a mano libera ▪ sono capaci di disegnare un oggetto tridimensionale a mano libera su una superficie di disegno bidimensionale, tenendo conto dei requisiti del compito artistico (2, 7) ▪ sanno argomentare perché gli schizzi e il disegno sono importanti per la loro 	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ dimostrano la conoscenza dell'elemento visivo della linea, della visualizzazione e del disegno strutturale attraverso l'osservazione di oggetti, in base a principi di composizione prelezionati ▪ dimostrano una conoscenza base delle proporzioni ▪ padroneggiano gli schizzi di soggetti legati al loro campo professionale

	professione (8)	
PITTURA (6 ore)		
COMPETENZE BASE (COMPETENZE ARTISTICHE)	OBIETTIVI OPERATIVI	STANDARD DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • capacità di padroneggiare strategie, procedure, processi, materiali e strumenti di produzione artistica per realizzare idee seguendo le istruzioni sulla sicurezza sul lavoro e sulla protezione dell'ambiente naturale e lavorativo <p>(questa competenza si applica a tutte le sezioni tematiche del programma di insegnamento)</p>	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ apprendono le basi fisiche e fisiologiche della percezione del colore (7, 5, 3) ▪ compongono i colori nella ruota dei colori e nel sistema Munsell (7, 5, 3) ▪ analizzano il valore simbolico di colori e forme (7, 5, 3, 6) ▪ imparano l'importanza delle armonie e dei contrasti cromatici ▪ conoscono i principi e il ruolo della stilizzazione dei colori (7) ▪ distinguono le caratteristiche di base nella progettazione del colore in pittura dalla progettazione del colore nel design (6, 7, 8) ▪ sanno scegliere strategie, procedure, materiali e tecniche di produzione artistica pittorica appropriate per realizzare un'idea (8) 	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ dimostrano nel compito la conoscenza delle armonie cromatiche, dei contrasti e del simbolismo dei colori ▪ distinguono i colori di I, II e III livello e sanno come utilizzarli in un compito ▪ analizzano l'influenza delle correnti in voga sulla scelta dei colori e delle forme sui/nei prodotti del loro campo professionale ▪ sanno motivare la scelta di elementi e principi artistici nel proprio prodotto artistico
SCULTURA E MODELLAZIONE DELLO SPAZIO (5 ore)		
COMPETENZE BASE (COMPETENZE ARTISTICHE)	OBIETTIVI OPERATIVI	STANDARD DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ capacità di esplorare il linguaggio artistico (si applica a tutte le 	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ spiegano le caratteristiche dei materiali e degli strumenti in scultura (5, 3, 7) ▪ analizzano lo spazio interno e 	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ spiegano e sanno motivare il significato di volume, forma, posizione, struttura e

sezioni tematiche del programma di insegnamento)	<p>gli elementi nello spazio (3, 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ pianificano la rappresentazione nello spazio (7) ▪ conoscono gli elementi base del disegno architettonico (pianta, planimetria, prospetto) (7) ▪ analizzano forme, oggetti, prodotti del proprio ambito professionale (7, 5) ▪ distinguono le caratteristiche basilari dell'espressione, della creazione e della progettazione nella modellazione plastica e dello spazio 	<p>organizzazione; mostrano la loro conoscenza dei concetti nel prodotto artistico</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ analizzano forme, oggetti, prodotti del proprio ambito professionale da un punto di vista funzionale ed estetico ▪ distinguono e analizzano il lato funzionale ed estetico, tenuti in considerazione nella progettazione plastico-spaziale nello spazio interno
COMUNICAZIONE VISIVA E PROGETTAZIONE - DESIGN (5 ore)		
COMPETENZE BASE (COMPETENZE ARTISTICHE)	OBIETTIVI OPERATIVI	STANDARD DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ capacità di trasferire conoscenze, competenze e abilità artistiche a nuove problematiche e situazioni professionali ▪ capacità di pianificare un compito artistico, la realizzazione e la presentazione di un prodotto • capacità di 	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ distinguono i metodi di produzione del design industriale, grafico e della moda (7, 6, 5, 1, 3) ▪ analizzano i contenuti artistici e le correnti della moda in relazione all'industria e all'artigianato (7, 6, 5, 3) ▪ sono consapevoli dell'importanza di esprimere le idee essenziali in uno schizzo e distinguono gli oggetti fatti a mano da quelli prodotti industrialmente (7, 6, 5, 3) ▪ conoscono il lavoro dell'arredatore d'interni, del progettista di esterni e del progettista industriale ▪ analizzano criticamente i compiti, le funzioni e gli 	<p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ analizzano i compiti, le funzioni e gli effetti delle comunicazioni visive e delle tecnologie dell'informazione dal punto di vista della fruibilità professionale e del consumatore ▪ realizzano un progetto di design di qualità (legato alle loro esigenze professionali) dall'idea al prototipo/prodotto e lo presentano ▪ sanno utilizzare un programma al computer per una delle fasi del compito ▪ utilizzano il computer

<p>prendere decisioni autonome in tutte le fasi dell'attività progettuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • capacità di ricercare diverse fonti e informazioni <p>(le competenze elencate si applicano a tutte le sezioni tematiche del programma di insegnamento)</p>	<p>effetti delle comunicazioni visive e delle tecnologie dell'informazione dal punto di vista della fruibilità professionale e del consumatore (7, 6, 5, 1, 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ realizzano un progetto di design dall'idea al prodotto finale (7, 5) ▪ ricercano fonti storico-artistiche rilevanti ▪ adottano diverse modalità di presentazione finale globale di un prodotto, predispongono i criteri di valutazione (1) ▪ conoscono i contenuti di temi selezionati di storia del design moderno (7, 6) ▪ determinano in modo autonomo tutte le fasi del compito di progettazione (8) <p>NOTA: Se la materia arte (arti visive) sarà inserita nel terzo anno, il compito artistico dell'ultimo modulo tematico "Comunicazione visiva e design" è anche propedeutico all'esame di licenza.</p>	<p>per creare un testo semplice (invito, poster o simili)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ utilizzando internet, includono nel compito contenuti selezionati tratti dalla storia del design moderno ▪ motivano il loro prodotto in forma scritta e orale da diversi punti di vista ▪ sanno come reperire informazioni utili su internet e inserirle efficacemente nei requisiti di un compito artistico
--	---	--

IV. FORME DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Il docente di arte o arte figurativa verifica regolarmente i risultati delle attività di espressione artistica: il prodotto, l'assimilazione delle conoscenze teorico-artistiche e delle conoscenze del modulo tematico storico-artistico introduttivo. Il docente valuta i lavori artistici a seconda del contesto, in base ai criteri derivanti dagli obiettivi del compito artistico. Le critiche obiettive diventano linee guida per il proseguimento dell'attività o per il miglioramento del lavoro. Queste devono promuovere il pensiero emotivo, morale, motivazionale e intellettuale dell'allievo. Nella valutazione degli obiettivi della materia, il docente indirizza gli allievi a una valutazione critica delle opere d'arte.

È necessario verificare l'intera attività dell'allievo in modo globale (ovvero l'intero processo), espresso attraverso gli elaborati. Alla fine dell'anno scolastico, per il modulo tematico di storia dell'arte gli allievi devono acquisire almeno un voto orale (per esempio l'allievo può fare da guida in una galleria, interpretare un'opera d'arte, prendere parte a un dibattito ecc.) e un voto scritto.

Inoltre, l'allievo deve ottenere almeno un voto in ciascun periodo di classificazione per gli elaborati artistici di qualsiasi campo artistico. L'allievo può ottenere il voto del modulo tematico storico-artistico anche mentre il docente verifica la sua conoscenza in termini storico-artistici, durante la difesa dell'elaborato artistico dell'allievo.

La valutazione in forma orale e scritta del modulo tematico introduttivo di storia dell'arte viene svolta con l'ausilio di immagini. Nella verifica e nella valutazione vanno prese in considerazione la conoscenza, la comprensione e l'applicabilità delle conoscenze. In casi particolari va tenuta in considerazione anche la capacità dello studente di analizzare, sintetizzare e valutare (nel compito di arte e design e nell'esame di licenza).

Nei compiti artistici pratici, l'insegnante verifica e valuta l'efficacia nella risoluzione dei problemi artistici nel compito artistico, la conoscenza dei concetti artistici chiave, l'esecuzione tecnica del compito artistico, l'originalità e la creatività nell'esecuzione del motivo artistico. Il docente formula i criteri di valutazione in base agli obiettivi della lezione. Inoltre, vanno considerate la diligenza, l'autonomia e l'iniziativa dell'allievo, la capacità di reperire risorse in modo autonomo e la buona difesa del prodotto finale.

Le forme di valutazione delle conoscenze vengono adattate gradualmente, di compito in compito, ai requisiti di valutazione dell'(eventuale) esame di licenza. Già all'inizio del terzo anno (se la materia è inserita nel terzo anno) il docente sceglie forme e modalità di valutazione **significative** specifiche, adattandole nei compiti ai requisiti dell'esame di licenza. Pertanto, l'ultimo compito di progettazione (design) della materia viene valutato secondo gli stessi criteri dell'esame di licenza. Gli allievi, familiarizzando così con la forma e il metodo di valutazione dei risultati, possono prestare maggiore attenzione al contenuto dell'esame e al compito artistico. Se la materia viene insegnata come competenza chiave durante il terzo anno, gli allievi devono allegare una breve nota relativa al processo di creazione dell'elaborato e devono soddisfare i rimanenti requisiti richiesti relativi alla produzione per un eventuale esame di licenza.

V. INDICAZIONI DIDATTICHE E METODOLOGICHE

Nell'ambito dei programmi di istruzione professionale secondaria la materia arte, come competenza chiave, viene insegnata durante il primo, il secondo o il terzo anno. Gli obiettivi sono classificati in base a sezioni tematiche. Il primo modulo tematico è dedicato alla storia dell'arte, mentre gli altri includono campi artistici (disegno, pittura, ecc.). L'implementazione nel terzo anno - che raccomandiamo - è motivata dalla maggiore maturità psicofisica degli allievi; durante l'ultimo anno di scuola professionale gli studenti sono più seri, più motivati e pronti a collegare i contenuti artistici con i contenuti professionali. Quanto più rapidamente percepiscono l'importanza di questo campo per la loro professione, tanto più sono motivati a conoscere i contenuti teorici e storici dell'arte.

Durante le lezioni, gli studenti ricercano e perfezionano la conoscenza del linguaggio visivo che hanno acquisito a livello di istruzione elementare. Il programma d'insegnamento è orientato allo sviluppo, tocca le aree fondamentali dell'educazione artistica (disegno, pittura, scultura e progettazione spaziale, comunicazione visiva) e sottolinea lo sviluppo qualitativo e quantitativo dei fattori artistici e creativi. Vista la peculiarità della materia, i fattori dell'educazione artistica e della formazione vengono forse sollecitati meglio in forma verbale, ma vengono realizzati nell'ambito dell'espressione artistica. L'intreccio tra lavoro teorico e pratico è essenziale, poiché in questo modo le capacità creative degli allievi (capacità psicomotorie, cognitive ed emotive) migliorano in modo equilibrato.

Il numero limitato di ore (33) richiede dal docente una pianificazione mirata e un'attuazione coerente delle lezioni di tutte le sezioni tematiche. Durante il processo di apprendimento il docente deve coltivare e arricchire ogni fase dello sviluppo artistico dell'allievo e trattarlo in modo

applicativo a seconda del tipo di scuola professionale. È possibile combinare diverse problematiche artistiche provenienti da diverse aree di progettazione all'interno di un unico compito artistico. In genere il soggetto, le problematiche teorico-artistiche e la tecnica artistica dovrebbero essere scelti per ciascun compito artistico in base all'orientamento professionale. Il docente si impegna per uno sviluppo e una formazione armonica e globale della personalità dell'allievo. Abituare l'allievo a forme di lavoro individuali e di gruppo è importante, poiché esse apportano nuove conoscenze e consentono l'espressione creativa e la collaborazione tollerante con i compagni di classe e i colleghi di lavoro, che è la base per l'integrazione nella vita professionale e culturale dell'ambiente.

Come punto di partenza per l'implementazione del processo di apprendimento, i problemi teorici dell'arte e i concetti storico-artistici si incontrano e si connettono alle capacità artistiche specifiche, sempre secondo le esigenze dell'industria professionale. Ove possibile, il docente pianifica i compiti artistici insieme agli allievi e ai docenti di altre aree disciplinari. Il docente, in collaborazione con i suoi colleghi, valuta attentamente con quali attività raggiungerà tutti i tipi di obiettivi, e progetta i compiti artistici in modo da rendere visibile il passaggio logico dal modulo tematico storico-artistico iniziale all'espressione artistica. Quest'ultima viene sviluppata e conclusa con un compito artistico nel campo della comunicazione visiva e del *design*. Nel fare ciò, tiene conto delle capacità artistiche degli allievi, dell'influenza di altri fattori, delle circostanze materiali e degli spazi per il lavoro.

Il docente pianifica le lezioni ponderando costantemente l'insieme, prima di tutto nell'ottica del raggiungimento dell'obiettivo globale o dell'avvicinamento ad esso. Esistono diversi modi per pianificare e attuare le lezioni. Nel piano di lavoro ne viene presentato solamente uno. Indubbiamente il docente pianifica in modo analitico. Ciò significa che è consapevole che i singoli compiti artistici, ovvero le sezioni tematiche sono delle unità complete, ma allo stesso tempo sono indirizzate verso l'ultimo compito artistico nel campo della progettazione – *design*. Tale compito dovrebbe essere la sintesi del lavoro globale e allo stesso tempo una (possibile) preparazione per l'esame di licenza (nel caso la competenza chiave della materia di arte venga inserita nel terzo anno). Tutte le sezioni tematiche (il modulo tematico iniziale di storia dell'arte, il disegno, la pittura, la scultura e la progettazione spaziale) sono in funzione alla preparazione dell'ultimo compito artistico del modulo tematico sulle comunicazioni visive e la progettazione – *design*. Il docente pianifica i singoli compiti artistici in modo da renderli delle unità complete e allo stesso tempo parte integrante dell'ultimo compito artistico¹. L'allievo conserva i propri prodotti artistici e i restanti materiali in una cartella (portfolio). Al termine del corso la cartella è la fonte principale per la valutazione finale.

MODALITÀ DI ESPOSIZIONE DEI CONCETTI STORICO-ARTISTICI

La parte storico-artistica del programma sottolinea i contenuti che ampliano le conoscenze culturali e storiche generali dell'allievo. Inoltre, essa offre all'allievo uno spaccato dello sviluppo storico della sua professione, presentando i picchi artistici raggiunti nella professione scelta.

Gli argomenti vanno trattati in modo comprensibile e con esempi illustrativi noti, in modo che gli allievi possano integrare tra loro le conoscenze precedentemente acquisite (sull'arte in generale,

¹ Un esempio di progettazione ed esecuzione: i compiti artistici nel disegno, nella pittura, ecc. sono collegati e si intrecciano, sono il filo conduttore durante tutto l'anno scolastico - dalle idee iniziali, al disegno, all'uso del colore, alla presentazione finale. Ad esempio, nel programma professionale manutentore di autoveicoli, gli allievi hanno preparato schizzi/disegni di un'auto o delle sue singole parti (un compito per sviluppare l'immaginazione: un prototipo di una nuova auto). Si è proseguito con la produzione di opere e oggetti spaziali pittorici e scultorei e, nel compito finale, hanno creato un messaggio visivo appropriato per la presentazione.

sulle circostanze storiche, sulla creazione nella letteratura, nel teatro, nella musica, ecc.), e arricchirle con nuove e interessanti dimensioni dell'arte. Le lezioni vanno attuate in modo tale da suscitare interesse e piacere negli allievi, soprattutto verso opere d'arte del passato e del presente, direttamente correlate all'ambito professionale dell'allievo o alle sue capacità professionali (competenze).

Le mostre delle opere d'arte degli allievi presso la scuola e nella località in cui essa ha sede sono obbligatorie. Sono auspicabili visite alla Galleria Nazionale e alla Galleria Moderna di Lubiana o a istituzioni espositive culturali adeguate nella località di studio. Si consiglia una visita alle istituzioni (gallerie e musei) che rivestono particolare importanza per la conservazione del patrimonio culturale nazionale anche dal punto di vista professionale. Nel programma sperimentale dei manutentori di autoveicoli, è stata proposta la visita alla collezione di auto d'epoca e di altri mezzi di trasporto presso il museo di Bistra vicino a Vrhnika, il museo di moto d'epoca a Vransko; consigliamo a tutti gli altri settori professionali di scegliere istituzioni adatte a loro. È consigliabile coinvolgere gli allievi nella pianificazione di tali escursioni; ad esempio, risolvendo compiti in loco – al museo/in una galleria/in natura.

CONOSCENZA DEI PROBLEMI TEORICI DELL'ARTE

Nell'apprendimento di questioni teoriche gli allievi dovrebbero essere formati a comunicare oralmente, basandosi sui concetti artistici e storico-artistici acquisiti. Osservando e sperimentando oggetti e fenomeni in natura e osservando le opere d'arte, l'allievo deve padroneggiare i concetti acquisiti. Ove possibile, il docente pianifica e indirizza le lezioni, secondo i principi dell'insegnamento dell'arte basato sulla risoluzione di problemi. L'esperienza e la conoscenza devono avvenire attraverso la motivazione efficace del docente. Il docente si assicura consapevolmente che venga stimolato il maggior numero possibile di capacità artistiche e di fattori cognitivo-emotivi (cognitivo-affettivi) del giovane:

Per la progettazione artistica:

- precisione nell'osservazione,
- memoria visiva e artistica,
- creatività artistica,
- sensibilità e abilità.

Lo sviluppo delle capacità artistiche contribuisce allo sviluppo della creatività, all'arricchimento della coscienza e alla capacità di contemplare la bellezza, plasmando un allievo mentalmente integro ed eticamente formato.

La conoscenza dei problemi teorici dell'arte si basa sull'approfondimento di concetti già noti. La conoscenza dei concetti storico-artistici si basa sulla conoscenza di concetti relativi all'indirizzo professionale e sul collegamento alla pratica di lavoro della teoria dell'arte, di concetti di altre competenze chiave teoriche generali e, naturalmente, di competenze professionali.

ESPRESSIONE ARTISTICA E PROGETTAZIONE/DESIGN (INDUSTRIALE, MODA, GRAFICA, ARTIGIANATO)

L'espressione artistica si manifesta nell'uso creativo delle conoscenze e delle esperienze acquisite dagli allievi. Si tratta dell'implementazione pratica delle idee che dimostra la soluzione efficace di problemi artistico-teorici sotto forma di espressione estetica, che si trasforma gradualmente in processi di progettazione - design. Il docente incoraggia e indirizza gli studenti a pensare, sentire, ricercare attivamente, a esprimersi in modo creativo con formulazioni artistiche e strumenti in svariati materiali. Inoltre, incoraggia gli allievi ad apportare le proprie indagini nell'espressione artistica, supporta l'autostima degli allievi consentendo loro di esprimersi artisticamente in

maniera originale, speciale e riconoscibile, sviluppa le capacità motorie e la sensibilità degli allievi pianificando adeguatamente il compito artistico e gestendo correttamente le procedure di lavoro, apre la possibilità per una sperimentazione artistica autonoma. Nell'espressione artistica e nel *design* sono ugualmente importanti sia gli aspetti estetici sia quelli funzionali. Il docente utilizza strategie di pianificazione, con le quali fa svolgere agli allievi compiti artistici che accentuano la dimensione esperienziale espressiva (compiti emotivamente esperienziali). Nei compiti artistici, introduce gradualmente principi ed esigenze progettuali, che si manifestano nella predominanza dell'aspetto cognitivo a scapito della percezione emotivo-esperienziale (la forma segue la funzione, ovvero: l'aspetto estetico del prodotto è subordinato alla funzione del prodotto). L'aspetto psicomotorio è equivalente in entrambi gli approcci. Quando possibile, il docente include concetti di storia dell'arte nei compiti artistici pratici.

Acquisendo conoscenze artistico-teoriche adiuuate dalla creatività artistica, gli allievi sviluppano capacità espressive artistiche e progettistico-estetiche. Esprimendosi artisticamente in modo sereno, gli allievi sviluppano abilità artistiche, come: abilità motorie e sensibilità (percezione), capacità di progettazione estetica (espressione) e pensiero artistico. L'equilibrio tra espressione artistica ed espressione verbale consente il costante sviluppo del senso di osservazione, dell'immaginazione, della memoria artistica, della creatività e delle abilità manuali. Valutando i propri lavori e le opere d'arte, gli allievi acquisiscono nuove esperienze, incrementano la consapevolezza dell'importanza di conoscere i concetti dell'arte e l'espressione estetica, si esercitano nella valutazione critica dell'assetto ambientale, del *design* industriale e della progettazione di oggetti originali, ecc.

ESEMPIO DI ATTIVITÀ PROPOSTE E/O CONSIGLIATE PER IL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI NEL PROGRAMMA PILOTA DI MANUTENTORI DI AUTOVEICOLI NEGLI ANNI 2004 - 2007

Nella tabella delle attività proposte troviamo i suggerimenti per il docente di arte nel programma manutentore di autoveicoli, con il fine di selezionarli secondo il proprio giudizio professionale e utilizzarli in base alle possibilità di lavoro. Per il raggiungimento degli obiettivi, il docente ha la possibilità di preparare altre attività. I docenti di arte (visiva) degli altri indirizzi di istruzione professionale secondaria (Srednje poklicno izobraževanje - SPI) scelgono attività concrete per il raggiungimento degli obiettivi operativi in base alle peculiarità del loro indirizzo professionale.

<p>ATTIVITÀ PER IL MODULO TEMATICO INTRODUZIONE ALLA STORIA DELL'ARTE</p> <p>(10 ORE)</p> <p>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p>ARTE (1 ora)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ visita ai monumenti storici e culturali locali (collegamento con la giornata culturale) ▪ esercizio: trovano esempi di creazioni nei vari campi artistici, (cercano esempi di creazioni vicine alla loro professione; musica, cinema, danza, video, letteratura, ecc.) ▪ si esprimono artisticamente nel genere a loro più vicino 	<p>ATTIVITÀ PER IL MODULO TEMATICO DISEGNO</p> <p>(6 ORE)</p> <p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ creano un disegno di fantasia con diverse soluzioni di linea in base al principio compositivo prescelto ▪ prendono le misure di riferimento degli oggetti nell'ambiente osservando le regole di costruzione ▪ dopo averlo osservato direttamente disegnano un motivo (un'automobile o un dettaglio) ▪ semplificano (stilizzano) forme dell'industria automobilistica o della natura ▪ disegnano una composizione basata su determinati principi di progettazione tenendo conto delle proporzioni e inserendo le <i>texture</i> ▪ stilizzano un motivo adatto alla professione di auto-manutentore e lo trasformano in logo, spilla o distintivo ▪ con l'aiuto di mezzi d'espressione artistici disegnano una composizione, tenendo conto dell'effetto visivo chiaro e scuro della trama del sistema di 	<p>ATTIVITÀ PER IL MODULO TEMATICO PITTURA</p> <p>(6 ORE)</p> <p>Gli allievi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ utilizzano contrasti e armonie cromatiche come base per la progettazione dell'immagine ▪ dipingono una composizione mediante l'osservazione o l'immaginazione, utilizzando vari problemi di teoria dei colori (usando colori di secondo livello) ▪ disegnano un oggetto semplice (ad esempio una scatola con coperchio); una volta lo dipingono in tonalità chiare, la seconda volta in colori accesi, la terza volta con accostamenti armoniosi ▪ utilizzando l'esempio di un modello di automobile di carta, determinano e analizzano gli effetti delle diverse scelte di colore (quale accentua maggiormente la forma della carrozzeria, quale la rende indistinta ecc. o la forma del corpo, che lo sfoca, ecc.) ▪ argomentano la
<p>UNITÀ DI APPRENDIMENTO ARTI VISIVE</p> <p>(2 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ vengono utilizzate immagini in formato cartaceo o elettronico (si consigliano opere d'arte originali - visitare istituzioni artistiche esterne alla scuola) ▪ confronto tra diversi tipi di automobili (o altre opere d'arte relative alla professione) dal punto di vista dell'estetica artistica, 		

accentuando la relazione tra caratteristiche decorative e funzionali

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: APPROCCIO ALL'OPERA D'ARTE (analisi del contenuto):

MOTIVO (1 ora)

CONTENUTO

(SOGGETTO) E

CONTENUTO

ARTISTICO (2 ore)

ICONOGRAFIA

(simbologia, l'accento viene posto sul campo professionale) (2 ore)

- vengono scelte opere d'arte familiari agli allievi: spiegano perché le considerano opere d'arte
- presentano una relazione su questo argomento (vedi obiettivi oppure: confronto della forma dell'automobile con le forme tipiche del periodo artistico selezionato)
- lavoro presso il museo dell'automobile; conversazione con un progettista di automobili (utilizzo di fogli di lavoro e altre risorse)

linee

- creano lo schizzo per realizzare dei segnali stradali che usano a scuola
- collegano l'espressione del disegno nell'arte (visiva) con l'espressione del disegno in altre materie e aree di pratica lavorativa
- ricercano soluzioni artistiche utilizzando la sezione aurea

suggerimento per un esercizio aggiuntivo:

analisi di esempi di artigianato locale o artistico (nei quali il mezzo d'espressione dominante è la linea) attinenti alla professione dell'allievo; analisi di disegni artistici

scelta degli elementi artistici nel proprio lavoro

suggerimento per un esercizio aggiuntivo:

analisi di esempi di artigianato locale o artistico (nei quali il mezzo d'espressione dominante è il colore) attinenti alla professione dell'allievo; analisi di dipinti artistici

UNITÀ DI
APPRENDIMENTO:
CORRENTI ARTISTICHE
DEL XX SECOLO

- ricerca di fonti (cartacee, elettroniche e altro)

NOTA:

in questo modulo tematico due o tre ore di lezione vanno dedicate al consolidamento, alla verifica e alla valutazione; gli allievi consolidano anche le nozioni storico-artistiche acquisite nelle attività pratiche artistiche che seguono

ATTIVITÀ PER IL MODULO
TEMATICO SCULTURA E
MODELLAZIONE DELLO SPAZIO
(5 ore)

Attività possibili:

Gli allievi:

- modellano un rilievo o una scultura a tutto tondo, considerando le proprietà dei materiali, la stabilità e le superfici (struttura e superfici delle parti interne ed esterne dell'automobile, ad es. rilievo del copertone di uno pneumatico)
- producono un oggetto plastico di montaggio con materiali di scarto
- realizzano diverse composizioni spaziali con materiali piani
- utilizzando la pianta, la planimetria e il prospetto disegnano a mano libera un'automobile e la presentano, la creano con materiali piani o fili

ATTIVITÀ PER IL MODULO TEMATICO
COMUNICAZIONE VISIVA E
PROGETTAZIONE - DESIGN (5 ore)

Attività possibili:

Gli allievi:

- producono un messaggio visivo utilizzando un computer
- realizzano un manifesto utilizzando una semplice tecnica di collage
- progettano abbigliamento, gioielli, ecc.
- svolgono il compito - cartellone "jumbo" in scala ridotta (schizzo, lavoro in gruppo); se necessario, possono crearlo a grandezza naturale; in seguito può essere utilizzato per le esigenze pubblicitarie e di presentazione del proprio corso professionale e della propria scuola (le bozze possono essere preparate al computer)
- utilizzando l'esempio del cartellone "jumbo" analizzano il ruolo

metallici o con una combinazione di entrambi; se necessario aggiungono il colore

- creano un semplice plastico di carta con la possibilità di transizioni tra spazi diversi (creano una composizione di gruppo in uno spazio più ampio a scuola o a una fiera)
- progettano un prodotto artistico e di uso per non vedenti e ipovedenti utilizzando caratteristiche materiche e in rilievo

Esercizio:

esempi e analisi di artigianato locale o artistico, nei quali i mezzi d'espressione dominanti sono la scultura e l'architettura, attinenti alla professione dell'allievo; analisi di opere d'arte scultoree e architettoniche

dell'aspetto estetico artistico del prodotto e la sua stretta connessione con l'imprenditorialità, la psicologia del marketing e delle vendite ecc.

- creano un messaggio di comunicazione scritta con particolare attenzione alle regole della composizione tipografica
- analizzano la scelta degli elementi artistici nel proprio lavoro
- assieme al docente o in modo autonomo creano il piano, lo schizzo e il prototipo del prodotto (in collaborazione con lezioni pratiche)
- preparano una presentazione del prodotto in forma orale e scritta

Esercizio:

esempi e analisi di artigianato locale o artistico, attinenti alla professione dell'allievo; analisi di *design* contemporaneo e comunicazioni visive

SVILUPPO DELLA CREATIVITÀ, DELL'ESPRESSIONE ESTETICA E DELLA VALUTAZIONE

Uno dei compiti fondamentali del docente è sviluppare la creatività e la motivazione degli allievi durante il processo di apprendimento. Pertanto, è necessario garantire che la creatività diventi un processo in un ambiente sicuro, in cui viene incoraggiato l'entusiasmo degli allievi verso la libertà di sentimenti e di pensieri, e verso l'accostamento spontaneo di osservazioni e idee nella progettazione artistica. Il docente deve assicurarsi che gli studenti siano consapevoli dell'importanza della competenza generale, ovvero la "creatività", per la loro carriera professionale, così come per la loro vita sociale e privata; inoltre, deve essere in grado di individuare l'originalità nella produzione dei messaggi da parte degli allievi privilegiando l'espressività e la formulazione rispetto ai contenuti, e trovare strategie utili a far avvicinare al meglio gli allievi al patrimonio storico artistico e culturale.

Un'importante integrazione al corso dovrebbe essere la **giornata culturale**, che consentirà il contatto diretto con le istituzioni e le creazioni artistiche. Dovrebbe essere pianificato, preparato e svolto durante ogni anno scolastico.

COLLEGAMENTO CON ALTRE MATERIE E COMPETENZE CHIAVE (COLLEGAMENTO E PIANIFICAZIONE INTERDISCIPLINARE)

Un aspetto importante dell'attuazione del secondo punto di partenza per il rinnovamento dell'istruzione professionale e tecnico-professionale sono i collegamenti interdisciplinari. Questi si basano non solo su collegamenti di contenuto, la cui funzione è di collegare conoscenze, competenze e abilità preesistenti con quelle nuove, sotto forma di motivazione o perfezionamento, ma principalmente sulle attività programmate per gli allievi, durante le quali acquisiscono, oltre alle competenze professionali, competenze procedurali più ampie e conoscenze permanenti. La pianificazione interdisciplinare dovrebbe essere effettuata prima dell'inizio dell'anno scolastico. Il docente di arte dovrebbe essere attivamente coinvolto nel lavoro degli attivi di materie professionali. In questo processo devono essere note le condizioni per la pianificazione interdisciplinare, sulla base delle quali si determinano le fasi di attuazione del processo di apprendimento durante l'anno scolastico, ecc.

La competenza chiave della materia arte integra e appoggia le esperienze delle competenze chiave delle scienze naturali e sociali, delle lingue, delle materie professionali pertinenti e della pratica di lavoro. I risultati raggiunti dall'allievo nella materia presentano in modo completo la struttura della sua personalità, la sua motivazione e il livello di aspirazione professionale. L'interdisciplinarietà della materia rende le connessioni migliori, spontanee e naturali.

Alcuni suggerimenti, soluzioni, attività

Tema: Stili storici

L'allievo prende atto dei nomi degli stili più importanti e li collega con vicende storiche e altri campi artistici (es. l'arte romanica si sviluppa durante il periodo delle crociate e allo stesso tempo apprendiamo la poesia dei trovatori; l'arte barocca è il frutto del periodo successivo alla Riforma e allo stesso tempo la messa barocca raggiunge il suo apice; l'arte dell'espressionismo prende forma nel periodo traumatico tra le due guerre; temi simili sono espressi nella letteratura e nel teatro coevo, ecc.)

Con un aiuto adeguato dei docenti, gli allievi possono progettare la giornata culturale come un proprio contributo creativo e collegare le conoscenze storico-artistiche con le conoscenze acquisite in varie materie (comunicazione in sloveno e italiano, scienze sociali, pratica di lavoro) per formare un "quadro storico-culturale".

Proposta orientativa: Il periodo di Prešeren: dopo aver scelto una base letteraria adatta alla scenografia gli allievi, ricercando proposte autentiche (Biedermeier sloveno e Romanticismo), si cimentano nella ricreazione di scenografie, abiti, nature morte floreali e creano un quadro per la ricreazione artistica del periodo storico (mezzi di trasporto dell'epoca).

La scelta degli argomenti è ovviamente autonoma, l'importante è la partecipazione attiva degli allievi al "quadro storico-culturale" e il piacere nel farlo.

Con l'aiuto dei docenti gli allievi possono organizzare **settimane progetto** (es: durante il terzo anno scolastico). All'interno di questa, essi collegano le conoscenze acquisite in varie competenze chiave in un quadro completo di un argomento comune:

Tema n. 1 suggerito per il programma manutentori di autoveicoli negli anni 2004 - 2007:
L'INFLUENZA DELLO SVILUPPO TECNOLOGICO, STORICO (ARTISTICO), GEOGRAFICO, POLITICO E ALTRE CARATTERISTICHE SULLA PROGETTAZIONE DEGLI ESTERNI E DEGLI INTERNI DELL'AUTOMOBILE

Tema n. 2 suggerito: LA TUTELA DELLA NOSTRA SALUTE, DELL'AMBIENTE, DEL PATRIMONIO CULTURALE E ARTISTICO (integrazione delle conoscenze chiave dell'istruzione generale, delle competenze chiave teoriche professionali, delle scienze naturali, sociali e artistiche).

Il docente può inserire o trattare a piacimento l'argomento STILI STORICI durante i singoli campi artistici, oppure dedicare separatamente al tema un determinato numero di ore. Proposta: fare una panoramica delle correnti artistiche della fine dell'Ottocento e del Novecento, in particolare opere chiave dell'epoca e opere legate all'ambito professionale (pittura, scultura, architettura, *design*).

ULTERIORI POSSIBILITÀ DI COLLEGAMENTI O INTEGRAZIONE INTERDISCIPLINARE

Dovrebbe essere data un'importanza particolare al collegamento dei contenuti storico-artistici con i compiti artistici, e all'eventuale svolgimento di ore di lezione in collegamento con la pratica di lavoro.

Esempi di collegamenti:

Italiano: comunicazione nella difesa del proprio lavoro, ricerca di somiglianze e differenze tra linguaggio visivo e verbale.

Lingue straniere: traduzione di termini professionali chiave, lessico professionale in lingua straniera.

Scienze sociali: collegamento tra eventi sociali e storia dell'arte; conseguenze nell'arte e nell'aspetto degli oggetti d'uso comune, collocazione spazio-temporale delle opere d'arte, dei monumenti e degli autori più importanti, concetto di bellezza nell'estetica.

Matematica: relazioni numeriche nelle proporzioni, simmetria nell'arte e nella matematica; l'arte come portatrice del significato simbolico dei numeri.

Educazione sportiva: l'estetica del movimento si manifesta sia nella danza che in altri sport; l'estetica va ricercata sia nello sport che nell'arte.

Scienze naturali: struttura e caratteristiche dei materiali artistici, struttura dei corpi, basi fisiologiche della percezione dello spazio.

Eventuali collegamenti interdisciplinari sono indicati nella tabella precedente alle pagine dalla 7 alla 12 con gli obiettivi; questi sono contrassegnati da numeri. I numeri indicano le materie elencate o le competenze chiave:

1	ITALIANO
2	MATEMATICA
3	LINGUA STRANIERA
4	EDUCAZIONE SPORTIVA
5	SCIENZE NATURALI
6	SCIENZE SOCIALI
7	MATERIE PROFESSIONALI
8	PRATICA DI LAVORO

VI. ELENCO BIBLIOGRAFICO GENERALE E FONTI PER IL DOCENTE

Bibliografia e fonti:

Bibliografia specialistica e fonti:

Butina, Milan, Slikarsko mišljenje, CZ, Ljubljana 1996

Butina, Milan, Prvine likovne prakse, Debora, Ljubljana 1997

Butina, Milan, Uvod v likovno oblikovanje, Debora, Ljubljana 1997

Butina, Milan, O slikarstvu, Debora, Ljubljana 1997

Butina, Milan, Mala likovna teorija, Debora, Ljubljana 1999

Chevalier, Jean in Gheerbrant, Alain, Slovar simbolov, miti, sanje, liki, običaji, barve in števila, Ljubljana 1993

Didek, Zoran, Raziskovanje oblikotvornosti, DDU Univerzum, Ljubljana 1982

Golob, Nataša in Frelih Tone, Podobe Preteklosti, Orion film d.o.o., VHS, Ljubljana 1997

Golob, Nataša, Umetnostna zgodovina, DZS, Ljubljana 2003

Hollingsworth, M., Umetnost v zgodovini človeštva, Ljubljana 1993

Katalog razstave likovnih del dijakin in dijakov slovenskih gimnazij, srednjih in poklicnih šol, Zavod RS za šolstvo, Ljubljana 2000

Karlavaris, Bogomil, Metodika likovnog vaspitanja (III. deo), likovno vaspitanje učenika u školama drugog stupnja, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 1978

Likovna vzgoja v srednjih šolah, zbornik prispevkov s posveta v Cankarjevem domu, Ljubljana, 22. maj 1996, Zavod Republike Slovenije za šolstvo, 1996

Muhovič, Jože, Vstop v likovno logiko I, II, ALU, Ljubljana 1986

Republiška predmetna komisija za likovno teorijo: Predmetni izpitni katalogi za maturo. Likovna teorija, Republiški izpitni center, Ljubljana 1993 - 2005

Revija Likovna vzgoja, Debora, Ljubljana 1997 - 2007

Revija Likovne besede, zbirka, Zveza društev slovenskih likovnih umetnikov, Ljubljana

Sproccati, S., Vodnik po slikarstvu, Ljubljana 1994

Tacol, Tacol, Učbeniki za 5., 6., 7., 8. in 9. razred, Likovno izražanje, Debora, Ljubljana 1995 - 2003

Tacol, Tonka, Likovno izražanje – didaktična izhodišča za pouk likovne vzgoje, Debora, Ljubljana 2003

Tacol, Tonka, Didaktični pristop k načrtovanju likovnih nalog, Debora, Ljubljana 1999

Tavčar, Lidija, Nevidne strani vidne umetnosti, Ljubljana 1991

Germ, Tine, Podobe antičnih bogov v likovni umetnosti od antike do izteka baroka, DZS, Ljubljana 2001

Germ, Tine, Simbolika števil, Mladinska knjiga, Ljubljana 2003

Germ, Tine, Simbolika cvetja, Mladinska knjiga, Ljubljana 2003

Germ, Tine, Podoba in pomen v likovni umetnosti: osnove ikonografije, Založba Pivec, Maribor, 2006

Umetnost svetovne zgodovine, DZS, Ljubljana 2000

Umetnost slikarske, kiparske in arhitekturne umetnosti, Modrijan, Ljubljana 1998

Umetnost na Slovenskem, Mladinska knjiga, Ljubljana 1998