

# **ISTITUTO COMPRENSIVO DELLA VALLE DEI LAGHI**

## **PROGRAMMA DI ARTE E IMMAGINE**

# PREMESSA

Abbiamo costruito un curriculum verticale di arte-immagine dalla classe prima della scuola primaria fino alla classe terza della secondaria di primo grado partendo dagli studi relativi allo sviluppo del disegno infantile.

*“Le numerose ricerche che dall’inizio del ventesimo secolo si sono rivolte al disegno infantile hanno proposto diverse classificazioni dell’espressione artistica in stadi organizzativi tendenzialmente contrassegnati da una progressione lineare dal semplice-disorganizzato (tratti, segni, puntini...) al complesso-strutturato (forme riconoscibili, corrispondenza con il reale...).*

*Classificazioni appartenenti a teorie sempre più attente all’evoluzione del disegno in relazione allo sviluppo e alle dinamiche adattative del bambino.*

*Ne sono un esempio gli studi di Goodenough (1926) che attraverso l’analisi del disegno infantile ha proposto di definire una sequenza di stadi evolutivi a cui correlare lo sviluppo dell’intelligenza dei bambini; e di Lowenfeld (1947) che ha definito gli stadi dello sviluppo artistico teorizzando un’analogia di processo con quelli relativi all’organizzazione del pensiero e dello sviluppo delle abilità cognitive ipotizzando l’espressione artistica come indicatore delle abilità emergenti del bambino in aree diverse: motoria, percettiva, linguistica, simbolica, sensoriale, spaziale.*

*Con l’apporto della teoria psicoanalitica il grafismo assume una valenza proiettiva in quanto strettamente connesso con gli aspetti profondi della personalità: quindi non più solo espressione delle caratteristiche e dell’evoluzione intellettuale ma anche delle dinamiche della vita affettiva ed emotiva.*

*Possiamo così affermare che il disegno per il bambino abbia diverse funzioni e sia un’attività spontanea progressivamente sempre più coordinata che contribuisce all’evoluzione psicomotoria, intellettuale e affettiva sviluppando aspetti fondamentali per la crescita della personalità:*

- la consapevolezza e la fiducia nelle proprie capacità
- la competenza comunicativa interpersonale
- la competenza narrativa
- il controllo motorio del gesto grafico
- i prerequisiti della lettura e della scrittura
- la creatività

*Disegnare per acquisire abilità e controllo ma soprattutto per raccontare se stessi e dar forma a pensieri e sentimenti utilizzando una modalità espressiva plastica, flessibile e connotata da ricorrenze cronologicamente e formalmente definite.” (E.Galuppi – Educare.it)*

Noi ci siamo soffermati essenzialmente sugli studi di Lowenfeld e di Luquet

Ecco in sintesi la teoria di Lowenfeld:

Primo: lo stadio dello scarabocchio (da 2 a 4 anni)

- I primi segni sono linee tracciate a caso senza che il bambino abbia il controllo visivo su ciò che produce. In seguito nella fase dello scarabocchio controllato, il bambino scopre che esiste un rapporto tra i suoi movimenti e i segni ottenuti e che esiste la possibilità di un controllo visivo su ciò che produce.
- Il bambino è molto affascinato dai suoi scarabocchi e ne trae una grande soddisfazione (piacere del movimento).
- È importante permettere al bambino di operare in assoluta libertà.
- Il bambino con il tempo inizierà a dare un nome alle sue produzioni (connessione dei movimenti con il mondo che lo circonda).
- Incoraggiare il bambino, che si mostra poco motivato allo scarabocchio.

Secondo: lo stadio preschematico (da 4 a 7 anni)

- Fase caratterizzata dalla creazione consapevole della forma (sta nascendo una vera rappresentazione riferita ad oggetti visivi).
- Importanza del rapporto che si crea fra il disegno e ciò che intende rappresentare.
- Minore importanza alla qualità del disegno, grande importanza nello stabilire un rapporto il più possibile ricco con il proprio mondo.
- Il primo simbolo che il bambino riproduce è la figura umana (riproduzione testa piedi).
- Spazio: il bambino rispetta solo i rapporti topologici (dentro - fuori, vicino – lontano, sopra – sotto).
- Colore: la scelta del colore varia a seconda del significato emozionale.

Terzo: lo stadio schematico (da 7 a 9 anni)

- Comparsa di schemi grafici ben definiti per ciascun oggetto.
- Gli schemi grafici sono strettamente individuali e variano in relazione allo sviluppo intellettuale.
- Spazio:
  1. Compare la linea di base (il bambino ha conseguito una consapevolezza dei suoi rapporti con l'ambiente);
  2. Compare il folding over (ripiegamento): gli oggetti verticali sono proiettati al suolo, come se fossero visti dall'alto;
  3. Compare il disegno a raggi X: il bambino rappresenta alcuni elementi che in realtà non sono visibili.
- Colore: il bambino ripete i medesimi colori per simboleggiare determinate cose.

Quarto: lo stadio del realismo nascente (da 9 a 11 anni)

- Nelle sue rappresentazioni il fanciullo mostra una maturazione globale (il bambino si scopre membro di una società, sviluppa una maggiore consapevolezza e sensibilità nei confronti del proprio ambiente, è capace di una maggiore critica verso se stesso e verso gli altri, sviluppa un senso della giustizia ed un maggiore interesse per le differenze sessuali...)
- Spazio: lo spazio ha una rappresentazione più naturalistica (il bambino abbandona l'unica linea di base e scopre il piano).

- Colore: si passa da un rigido rapporto oggetto - colore a una precisa caratterizzazione del colore stesso.

Secondo Luquet, il bambino disegna con l'intenzione di rappresentare degli oggetti reali, e si fa guidare sia dalla sua percezione dell'oggetto, sia dalla rappresentazione interna dell'oggetto. Luquet distingue tre stadi, a cui corrispondono tre tipi di realismo:

- **Realismo fortuito**: il bambino nota delle somiglianze tra i segni apposti sul foglio e il mondo esterno. In questo primo stadio il bambino prima fa un disegno, poi cerca di interpretare ciò che ha disegnato.

- **Realismo intellettuale**: il bambino disegna tentando di rappresentare le proprietà dell'oggetto che gli sono intellettualmente note. Ad esempio, in questo secondo stadio, il bambino disegna senza tenere conto della prospettiva, le figure possono essere trasparenti per cui un oggetto nascosto dietro un altro è disegnato come interamente visibile.

- **Realismo visivo**: il bambino disegna le proprietà visibili dell'oggetto. Questo terzo stadio è considerato il punto di arrivo dell'evoluzione del grafismo.

Il lavoro di Luquet influenzò considerevolmente il pensiero di Piaget (1948) che ipotizzò un legame tra l'evoluzione del pensiero ed l'evoluzione del grafismo. Secondo Piaget, lo sviluppo intellettuale procede secondo una sequenza di stadi, dipendenti dall'età cronologica. Quindi, il perfezionamento delle produzioni grafiche con l'avanzare dell'età, sempre più dettagliate, realistiche, proporzionate, procede di pari passo con la crescita intellettuale del bambino.

**PROGRAMMA DI ARTE E IMMAGINE**

**PER LA CLASSE PRIMA**

**DELLA SCUOLA PRIMARIA**

## CLASSE PRIMA

<b>CAPACITÀ</b>	Forma dell'essere <u>potenziale</u> . Ciò che una persona <u>può</u> fare, agire, pensare
<b>PROFILO</b> (competenze da raggiungere ai 14, 16 anni):	<p>Un soggetto è riconosciuto <u>competente quando mobilita tutte le sue capacità intellettuali, estetiche, espressive, motorie, operative, sociali, morali per arricchire il suo personale modo di essere al mondo, di incontrare la complessità dei sistemi simbolici.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identità unitaria rispetto allo spazio e al tempo.</li> <li>▪ Autonomia: comprensione del mondo e di sé per poter agire compiendo scelte.</li> <li>▪ Capire messaggi orali e visivi.</li> <li>▪ Esprimersi e comunicare con codici diversi.</li> <li>▪ Essere consapevole della propria identità attraverso la conoscenza delle proprie radici.</li> <li>▪ Avere strumenti culturali per poter arrivare alla creazione di <u>modelli</u>, alla scoperta di <u>analogie</u>, <u>dissonanze</u>, <u>relazioni</u>.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI GENERALI DEL PROGETTO EDUCATIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Valorizzazione dell'esperienza.</li> <li>▪ Corporeità.</li> <li>▪ Esplicitazione di idee e valori presenti nell'esperienza.</li> <li>▪ Dal mondo delle categorie empiriche al mondo delle categorie formali.</li> <li>▪ Confronto interpersonale di natura logica, morale, sociale.</li> <li>▪ Diversità come ricchezza.</li> <li>▪ Pratica dell'impegno sociale e della solidarietà.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI FORMATIVI: COMPETENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Forma dell'essere <u>attuale</u>.</b></li> <li>▪ <b>Ciò che una persona è <u>effettivamente</u> in grado di fare, agire, pensare.</b></li> <li>▪ Forma del progetto educativo risultante dalle combinazioni degli Obiettivi Generali del Progetto Educativo e Obiettivi Specifici di Apprendimento.</li> </ul>
<b>STRATEGIE PER IL PASSAGGIO DALLE CAPACITÀ ALLE COMPETENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Esempio.</li> <li>▪ Esercizio.</li> <li>▪ Apprendimento- insegnamento</li> </ul>

<b>SOGGETTO IN ETÀ EVOLUTIVA (4-7 anni)</b>	<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ E CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE IN USCITA</b>
<p><u>Studi di Lowenfeld:</u></p> <p>Rappresentazione simbolica della figura umana progressivamente più dettagliata.</p> <p>Passaggio da una visione egocentrica dello spazio (come qualcosa che ruota attorno al bambino) alla linea di terra.</p> <p>Capacità di seriazione .</p> <p><u>Studi di Luquet:</u></p> <p>Nel disegno manca il rispetto delle proporzioni Si può rilevare la mancata tangenza (es.: gambe staccate dal corpo), la mancata inclusione</p>	<p>Distinguere i colori primari e secondari.</p> <p>Scoprire la tridimensionalità degli oggetti</p> <p>Scoprire e riprodurre le differenze di forma degli oggetti.</p> <p>Scoprire relazioni spaziali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sovrapporre veline</li> <li>- Miscelare colori: es: gocce di china diluite in acqua</li> <li>- Utilizzare pennarelli, pastelli a matita, acquerelli, colore a dita.</li> <li>- Usare il colore per differenziare e riconoscere oggetti.</li> <li>- Esplorare oggetti, forme e immagini presenti nell'ambiente e coglierne le proprietà attraverso l'uso dei cinque sensi.</li> <li>- Utilizzare materiali plastici (argilla, plastilina, pasta sale, cartapesta...) e materiali bidimensionali (carta, pennarelli, pastelli, tempere...) per riprodurre elementi reali o fantastici</li> <li>- Riprodurre paesaggi attraverso l'osservazione diretta.</li> <li>- Riordinare paesaggi messi in disordine (es.: case sottosopra, destra – sinistra, sovrapposte)</li> <li>- Ritagliare, ricostruire, ricomporre, sovrapporre figure ed elementi di fotografie e riproduzioni d'opere d'arte.</li> <li>- Osservare la figura umana e le sue</li> </ul>	<p>Uso creativo del colore.</p> <p>Utilizzo materiali plastici per rappresentare figure tridimensionali</p> <p>Utilizzo delle relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori); rapporto orizzontale, verticale, figure e contesti spaziali.</p> <p>Utilizzo di linea terra e linea cielo con inserimento di elementi paesaggistici fra le due linee.</p> <p>Rappresentazione della figura umana con schema corporeo strutturato.</p> <p>Distinzione figura - sfondo.</p>

<b>SOGGETTO IN ETÀ EVOLUTIVA (4-7 anni)</b>	<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ E CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE IN USCITA</b>
(particolari riprodotti all'esterno dell'oggetto), errori nelle relazioni di posizione (es.: dita disposte lungo il braccio) e nell'orientamento dei dettagli (es.: comignolo perpendicolare al tetto)		parti: autoritratto e ritratto reciproco; assemblare sagome viso – capelli; completare mezza fotografia. - Ritagliare oggetti o ritratti e incollarli su sfondi diversi. - Mettere in relazione figure geometriche e oggetti (es.: grappolo – triangolo)	