

**INDICAZIONI NAZIONALI  
ARTE E IMMAGINE**  
(Estratto dal documento ministeriale 12-12-2025)

**PERCHÉ SI STUDIA ARTE E IMMAGINE**

La disciplina di arte e immagine, che accompagna il percorso scolastico dei bambini e dei ragazzi lungo tutto il primo ciclo in sintonia con il loro naturale sviluppo, è una componente essenziale del curriculum scolastico. Insieme a musica, appartiene all'ambito formativo dedicato ai saperi estetici, distinguendosi per una caratteristica preziosa: offre un linguaggio universale per esplorare emozioni, idee e culture attraverso lo sviluppo della creatività basato sull'apprendimento della tecnica.

I saperi estetici, che nelle culture si intrecciano con i saperi più scientifici e che ne definiscono il profilo più *narrativo*, piuttosto che esprimersi attraverso linguaggi essenzialmente logici e razionali, vivono di simboli, metafore, allusioni, valorizzando anche gli aspetti più irrazionali, indefiniti, emozionali e poetici delle facoltà umane, aspetti intimi spesso inesprimibili a parole e che trovano espressione nelle immagini e nell'*immaginazione creativa*.

Intersecandosi in modo complesso e diversificato con le attività logiche e razionali, questi saperi, nelle culture e nelle civiltà, danno vita all'ambito dell'Arte, di cui l'Italia possiede un patrimonio unico e ricchissimo, da imparare a conoscere e preservare. Questo patrimonio è il cuore disciplinare della storia dell'arte, che la scuola valorizza attraverso l'insegnamento per educare al gusto estetico e al suo significato culturale.

Conoscere la storia dell'arte significa esplorare come l'uomo, attraverso l'immaginazione creativa, abbia dato senso e identità al proprio mondo, costruendo una memoria condivisa che è testimonianza di pensieri, sentimenti e ideali collettivi, come nei miti, antichi o moderni, che sono come sogni lucidi dell'umanità. Non a caso le religioni, come sistemi tradizionali di rappresentazione del mondo interiore, si sono per lo più espresse e condivise attraverso l'arte; in Occidente soprattutto figurativa, mentre in altre culture, ad esempio orientali, prevalgono a questo fine forme poetiche e musicali, come nel caso esemplare delle recitazioni rituali.

Un'opera d'arte, così come un manufatto artigianale, un'opera architettonica, un oggetto di design o un film, presenta sempre due aspetti, che la scuola deve coltivare con cura. Il primo è legato al tempo e al luogo in cui è stata creata: forme, stili, colori e messaggi raccontano la storia e i valori di una comunità e, come un affresco medievale, un calligramma arabo o un video contemporaneo, esprimono la loro epoca. Questo aspetto si esplora attraverso lo studio dei contesti storici all'interno dei quali le opere sono realizzate, passo importante verso la tutela del patrimonio artistico, come sancito dall'art. 9 della Costituzione. Il secondo, più poetico, nasce dalla specificità propria del linguaggio delle immagini, spesso ambiguo e simbolico, dove vive la creatività, audace e imprevedibile, che va indagato nei suoi percorsi di sviluppo e nelle sue regole, ma soprattutto *praticato* nella sua espressione. Nella scuola, lo studio della storia dell'arte ripercorre il passato, mentre la pratica creativa, svolta attraverso l'acquisizione di tecniche artistiche in laboratori inclusivi che sappiano accogliere diversi stili di apprendimento, approfondisce la conoscenza delle stesse opere storiche, e prefigura, grazie all'apertura dei suoi metodi, il futuro degli alunni. L'insegnamento si avvale di un approccio laboratoriale che privilegia metodologie attive, favorendo l'osservazione diretta del patrimonio artistico (es. architetture locali, fregi decorativi) e l'analisi critica delle opere attraverso riflessioni su significati, contesti storici e simboli iconografici. Visite guidate a musei, botteghe artigianali o centri storici, ove possibili, collegano il patrimonio locale a quello globale, facendo attenzione a confrontare le produzioni locali (es. fregi) con espressioni analoghe di altre culture (es. mandala orientali), promuovendo una cittadinanza attiva. La valutazione formativa e l'autovalutazione personalizzano il percorso, valorizzando diversi stili di apprendimento con materiali adattabili (es. strumenti digitali, fogli di grande formato) per alunni con bisogni educativi speciali.

L'insegnamento intreccia dunque questi aspetti per sviluppare espressività e competenze tecniche, alfabetizzando al linguaggio visivo tradizionale, come il disegno o la pittura, e contemporaneo, come la fotografia o il video. L'uso consapevole degli strumenti digitali, come app di disegno gratuite, programmi di editing grafico o realtà estesa (es. app di realtà aumentata per l'arte), arricchisce il percorso creativo, mentre la materialità del fare artistico bilancia la smaterializzazione del digitale. Attività come la creazione di fumetti digitali stampati, animazioni in *stop-motion* o modellazioni 3D di architetture favoriscono l'alfabetizzazione tecnologica, mantenendo l'equilibrio con la pratica manuale, anche attraverso strumenti inclusivi (es. app con comandi vocali) per bisogni educativi speciali. Promuove in questo modo una

cittadinanza attiva, insegnando a tutelare i beni artistici e a dialogare con culture diverse attraverso l'arte, in un approccio interdisciplinare con discipline come storia, italiano ed educazione civica.

La *calligrafia*, come pratica artistica che unisce mente e mano, riveste un ruolo cruciale nello sviluppo della

motricità fine, della concentrazione e dell'espressività personale. Attraverso il corsivo italiano, gli alunni esplorano un linguaggio visivo pratico, simbolico e culturale, radicandosi nella tradizione rinascimentale italiana e dialogando con altre tradizioni calligrafiche (es. araba, cinese) per promuovere il rispetto della diversità culturale. Coltivare la calligrafia in laboratori inclusivi, con materiali accessibili (es. pennarelli a punta calligrafica, tavolette digitali), permette di sviluppare un segno fluido e personale, integrando narrazione, emozione e identità, in raccordo con discipline come italiano, storia ed educazione civica. L'arte visiva, grazie alle caratteristiche dei suoi linguaggi estetici, parla alla parte più profonda dell'essere umano, e prende nella storia diverse forme, talvolta impreviste. Nelle società moderne, narrazioni visive come il cinema o la fotografia arricchiscono il patrimonio culturale, mentre altre, come la pubblicità o in generale la cultura visiva di massa, richiedono un'analisi critica, per distinguerne il valore artistico, quando presente. L'universo multimediale attuale, che, come nel caso dei videogiochi, aggiunge l'interattività alle rappresentazioni, è a sua volta portatore di nuove forme, inedite anche se talvolta problematiche, di creazione estetica, che non è possibile ignorare. Imparare il codice comunicativo delle immagini, come colori e forme (o inquadrature e sceneggiature), aiuta gli alunni a comprenderne i messaggi e ad usarli consapevolmente. Tuttavia, l'indeterminatezza di fondo dei linguaggi visivi, che l'estetica contemporanea valorizza nel concetto di *interpretazione*, li rende particolarmente delicati: gli stereotipi visivi, che l'odierna cultura di massa diffonde più per condizionare che per stimolare il senso critico, possono per esempio limitare la capacità di guardare al mondo in modo autonomo. La disciplina possiede quindi un valore cruciale nella scuola, proprio perché insegna a leggere le immagini come *testi* storici e contestuali, da decodificare con rigore, ma le considera anche *pretesti* educativi per stimolare la creatività e contribuire a formare l'identità degli allievi, collegandovi il vissuto personale e rendendo così ogni analisi un'esperienza formativa. Essa alfabetizza gli allievi a una libertà, guidata ma autonoma, di comprensione ed espressione, di sé e delle cose, che supera l'ambito specifico delle arti e si riverbera in questo modo su ogni sapere.

La stessa storia dell'arte non va proposta come semplice sequenza di nozioni ma come un racconto vivo di temi anche universali, radicato in un percorso storico e da collegare al proprio vissuto, attraverso processi che sappiano intrecciare emozione, tecnica e contesto culturale. Questo è facilitato soprattutto dallo studio dell'arte moderna e contemporanea, che offre molteplici possibilità di gioco e di racconto, ma anche dell'arte antica, che conserva comunque – e forse a maggior ragione – il suo potenziale inespresso e profondo.

Ma la dimensione storica e poetica non è tutto. Nell'antica Grecia, l'arte era chiamata *téchnē*, un termine che univa sia ciò che oggi chiamiamo "arte" in senso stretto sia ciò che chiamiamo tecnica. Questo ci suggerisce quanto l'aspetto operativo e materiale sia essenziale per dare forma compiuta alla creatività, anche rispettando canoni consolidati, pur reinventabili nell'arte contemporanea. Coltivare il fare artistico tradizionale, come il disegno o la modellazione, sviluppa la *manualità* fine e la passione per le arti, permettendo agli alunni di esprimere emozioni e pensieri in modo efficace e personale. Il disegno spontaneo, coltivato sin dalla prima infanzia attraverso esercizi guidati, è la base per sviluppare creatività e capacità espressive. Dal XIX secolo, inoltre, fotografia, cinema e videoarte hanno arricchito l'ambito culturale ed artistico, consentendo lo sviluppo di competenze visive ed espressive anche attraverso lo studio di immagini tecnologiche, come inquadrature o montaggi. Tutte le tecniche artistiche, nel loro insieme, costituiscono la base ineludibile (sintattico-grammaticale) dei grandi testi visivi dell'umanità.

Il bambino spontaneamente disegna (e plasma, modella, costruisce, aggrega) perché questi linguaggi riescono ad unire visibile e invisibile, realtà esterna e realtà interna. Sviluppare abilità manuali specifiche, a partire dall'impugnatura della matita o dal ritaglio, è in questo senso fondamentale, specie in primaria, per sostenere l'espressività. Crescendo, però, queste pratiche vengono spesso abbandonate, non solo per la prevalenza dei linguaggi razionali, ma anche perché la scuola tende a trascurare la didattica tecnica ed operativa dei linguaggi visivi, limitandola a un'espressione generica. Invece, coltivare queste pratiche con cura all'interno di laboratori che sappiano essere inclusivi, rispettando le inclinazioni personali e soprattutto cercando di valorizzare il processo creativo più del risultato, favorisce una crescita armonica e completa della personalità dello studente.

Il disegno (o la modellazione), sistema di rappresentazione e configurazione del pensiero, risponde al desiderio espressivo degli allievi di "imparare a", disegnare o modellare, specie nel primo livello della secondaria. Proponendo queste tecniche in modo non direttivo, attraverso esercizi graduali e modelli semplificati, aiuta a razionalizzare le emozioni e ad interpretare i messaggi visivi, favorendo inoltre il manifestarsi precoce di predisposizioni personali. Architettura e artigianato locale, confrontati con opere di culture diverse, come possono essere un'icona bizantina o un dipinto giapponese, oppure – nel disegno realistico – un approccio graduale all'anatomia artistica umana o animale, diventano occasioni preziose per

imparare a leggere e “scrivere” il mondo delle forme, con l’obiettivo anche di collegare il patrimonio locale a quello globale, al fine 94

di promuovere, in questo modo, una cittadinanza autenticamente attiva.

In sintesi, l'insegnamento di arte e immagine persegue finalità essenziali: stimolare le potenzialità espressive e creative attraverso il gioco simbolico e il racconto visivo; sviluppare competenze tecniche per educare il gesto artistico; alfabetizzare ai saperi estetici tramite opere che arricchiscono l'immaginario; promuovere la crescita cognitiva ed emozionale con simboli e metafore; illustrare la storia dell'arte per sensibilizzare al valore del patrimonio culturale, con *focus* su quello locale; formare una cittadinanza attiva, consapevole del ruolo delle arti nella tutela e nel dialogo culturale

## **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

### **COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA**

*Espressività/Produzione.* Applicare conoscenze e tecniche artistiche di base (es. prospettiva centrale, chiaroscuro, teoria dei colori) in modo consapevole, creando progetti visivi e audiovisivi (digitali o tradizionali) ben strutturati, integrando altre discipline in laboratori inclusivi con tecniche specifiche, miste o digitali scelte consapevolmente.

*Comunicazione.* Usare l'arte per descrivere la realtà e raccontare esperienze e impressioni, esprimere idee personali complesse con un pensiero creativo autonomo, valorizzando l'autonomia espressiva.

*Osservazione/Lettura.* Leggere testi visivi e audiovisivi complessi (es. dipinto rinascimentale, sequenza filmica), riconoscendone significati espliciti e impliciti, collegandoli a contesti storici e culturali attraverso un'analisi guidata che intreccia osservazione, dimensione tecnica e narrazione, analizzandone il codice comunicativo (es. prospettiva per profondità, montaggio per narrazione). Analizzare opere d'arte e testi visivi (es. dipinti rinascimentali, sequenze filmiche) come testi storici, utilizzando cenni di iconografia per decodificarne i simboli, registrando riflessioni in diari visivi che integrano tecnica, emozione e contesto culturale.

*Analisi/Interpretazione/Comprensione.* Riconoscere e confrontare linguaggi artistici differenti (es. un'icona bizantina con un dipinto contemporaneo) come strumento di dialogo interculturale, collegando opere artistiche a contesti storici e culturali, anche di altre tradizioni, valorizzandone il ruolo come fonti storiche.

### **OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA**

*Espressività/Produzione*

Disegnare dal vero soggetti realistici (es. elementi vegetali come una foglia, oggetti semplici come un vaso) con tecniche tradizionali (es. matite o carboncino), attraverso esercizi propedeutici graduali; modellare a tuttotondo con materiali come argilla; realizzare elaborati complessi con tecniche diverse (es. acrilici e carta ritagliata in un collage narrativo), fotografiche (es. scattare e modificare immagini con app gratuite) o digitali (es. creare un breve video ispirato a un dipinto moderno), anche usando materiali di recupero (es. cartone, tessuti, piccoli oggetti personali).

Creare composizioni e assemblaggi personali bilanciando elementi decorativi, figurativi e iconici; sperimentare tecniche tradizionali e digitali (es. studiare proporzioni architettoniche tramite schizzi o modelli digitali) per progetti anche narrativi.

Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o un'architettura locali, per sviluppare contemporaneamente consapevolezza storica, espressività e tecnica.

*Comunicazione*

Esprimere idee personali attraverso progetti visivi strutturati; usare il linguaggio visivo per comunicare emozioni complesse.

Descrivere la realtà e raccontare esperienze attraverso un codice visivo consapevole; integrare testi e immagini per messaggi chiari e creativi, valorizzandone l'autonomia espressiva.

*Osservazione/Lettura*

Leggere un'opera d'arte come un testo storico (es. un dipinto rinascimentale, un film), descrivendone stile,

significato e aspetti formali (es. equilibrio, composizione, sceneggiatura), cogliendone il contesto culturale e il codice comunicativo (es. prospettiva per profondità, montaggio per narrazione).

- Riconoscere tecniche e materiali usati in opere storiche e contemporanee; leggere testi visivi, inclusi audiovisivi, identificandone il contesto d'uso (es. narrazione, comunicazione).

#### *Analisi/Interpretazione/Comprensione*

Analizzare un testo visivo (es. dipinto rinascimentale, video contemporaneo) per il suo contesto storico, per rafforzarne la comprensione e arricchire i propri linguaggi espressivi.

Confrontare opere di culture diverse, individuando temi comuni o ricorrenti.

Interpretare il significato simbolico di opere in base al contesto storico e ad elementi iconici ed iconografici.

### **CONOSCENZE**

Stili e periodi della storia dell'arte (es. Medioevo, con i suoi simboli religiosi; Rinascimento, con la scoperta della prospettiva; Novecento, con le avanguardie storiche e l'esplosione della sperimentazione), esplorati attraverso opere chiave che raccontano emozioni, tensioni ed idee del loro tempo. Contesti interculturali delle creazioni studiate (es. funzioni sociali e comunicative dell'arte). Cenni di iconologia, per l'interpretazione dei significati storici e culturali delle opere (es. simboli religiosi in un dipinto medioevale). Tratti distintivi delle più significative correnti estetiche occidentali (es. Rinascimento, dadaismo, arte concettuale; dalle proporzioni di Leonardo al ready-made di Duchamp). Caratteristiche dell'astrattismo e sue influenze culturali (es. Kandinskij, scuola del Bauhaus, motivi geometrici e aniconici dell'arte non occidentale, come i pattern decorativi islamici). Tecniche artistiche avanzate: prospettiva centrale (es. disegno con squadra e righello su carta da disegno), chiaroscuro (es. matite di differente durezza per sfumature, principi di teoria delle ombre nel disegno dal vero), modellazione a tuttotondo (es. argilla per sculture), tecniche miste (es. acrilici e collage), fotografia e video (es. montaggio con app gratuite). Principi di disegno realistico dal vero (es. luci, ombre, proporzioni) con modelli semplificati. Nozioni di proporzioni corporee e di rappresentazione del movimento attraverso esercizi semplificati; anatomia umana ed animale di base per la creazione artistica. Strumenti per il disegno, la grafica e la composizione plastica (es. matite, pennarelli, pennelli per pittura o grafica, stecche e spatole per modellazione, scalpelli per scultura di base). Teoria dei colori (primari, secondari, complementari). Elementi di composizione avanzata (es. ritmo, equilibrio, armonia, codice comunicativo dei colori o delle inquadrature). Materiali artistici e loro evoluzione (es. dal carboncino al digitale). Architettura (es. conoscenza dei monumenti cittadini o di esemplari costruzioni nazionali ed internazionali).