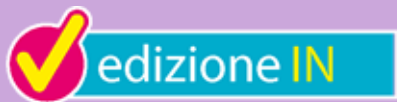


# La didattica di Arte alla luce delle Indicazioni Nazionali 2025

Relatrice:

**Carla Zaffaroni**



INSEGNARE

## Arte e Immagine

Scuola Secondaria di 1° Grado

# La didattica di Arte alla luce delle Indicazioni Nazionali 2025

## SOMMARIO

- ① Indicazioni Nazionali 2025: Evoluzione, non rivoluzione
- ② Arte e Immagine nelle nuove Indicazioni – Perché si studia
- ③ Le parole chiave della riforma delle Indicazioni Nazionali 25
- ④ Esempi di strumenti di didattica estratti dal corso *Incontro con l'arte 26*
- ⑤ Strumenti didattici del «fascicolo riforma» Percorsi di arte per i nostri corsi (*Giotto, Emozioni visive, Il sogno di Artemisia e Incontro con l'arte 25*)

# Indicazioni Nazionali 2025: Evoluzione, non rivoluzione

- Le IN 2025 non presentano particolari novità per Arte e immagine

## CONTINUITÀ

- Sviluppo armonico e integrale della persona
- Coerenza con i principi della Costituzione
- Competenze chiave europee

## CAMBIAMENTO

- Struttura meno organica del documento
- Una probabile maggiore flessibilità
- Libertà di insegnamento e responsabilità

# Indicazioni Nazionali 2025: la struttura del documento

## 7 Sezioni

- Premessa culturale generale delle Indicazioni Nazionali per il curricolo
- Finalità della scuola dell'infanzia e del primo ciclo
- Profilo dello studente
- Obiettivi generali del processo formativo
- L'organizzazione del curricolo
- Indicazioni Nazionali per la scuola dell'infanzia
- **Indicazioni Nazionali per la scuola del primo ciclo**

(Perché si studia arte e immagine-Competenze attese al termine della classe terza-Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe terza - Conoscenze)

# Perché si studia ARTE E IMMAGINE - IN 25

- L'arte appartiene ai **SAPERI ESTETICI**:

«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...» *IN p. 93*

## TRAGUARDI E OBIETTIVI



Espressività /  
Produzione



Comunicazione



Osservazione /  
Lettura



Analisi /  
Comprensione

# Le conoscenze nelle IN 25

1. «**Stili e periodi della storia dell'arte** esplorati attraverso opere chiave che raccontano emozioni, tensioni ed idee del loro tempo»
2. «Contesti interculturali delle creazioni studiate... - ...**funzioni sociali e comunicative dell'arte**»
3. «Cenni di **iconologia**»
4. «Tratti distintivi delle più significative **correnti estetiche** occidentali»
5. «**Tecniche artistiche e di composizione avanzate**»

# Le parole chiave della riforma

- 1 Metodologie didattiche attive come i **diari visivi**, flash card...
- 2 Creatività e **laboratori**
- 3 Approccio **interdisciplinare**
- 4 Patrimonio e **cittadinanza attiva** (Es. confrontare opere di culture diverse per temi)
- 5 **Inclusione** e personalizzazione (stili di apprendimento, valutazione e autovalutazione)
- 6 Strumenti e **competenze digitali**

Altri concetti che Nelle IN 2012 non comparivano, oltre ai diari visivi:

- Iconografia
- Iconologia
- Calligrafia
- Anatomia

# 1. Metodologie attive

- L'insegnamento di Arte privilegia **metodologie attive** e l'analisi critica delle opere attraverso riflessioni su significati, contesti storici e simboli iconografici anche "registrando riflessioni in **diari visivi che integrano tecnica, emozione e contesto culturale**". *IN 25 p. 96*



# Diari visivi

## Che cos'è un diario visivo?

- Si tratta di un elemento «nuovo», che richiama parzialmente il concetto di Portfolio, e che è stato inserito in *Competenze attese al termine della classe terza*. «...lo studente *“raccolge e crea immagini, disegni, collage, schemi, riflessioni e parole legate alle lezioni di arte... Memorizza così gli elementi più importanti di ogni periodo storico-artistico, collegando la storia dell’arte al proprio vissuto personale. ... Integrando «emozioni, tecnica e contesto storico».* IN 25 p. 96

# Diari visivi

## LETTURA DELL'OPERA

### Ultima Cena

Artista: Leonardo da Vinci

Data: 1495-1497 circa

Tecnica: Tempera grassa e olio su intonaco

Dimensioni: 460x880 cm

Collocazione: Milano, Refettorio di Santa Maria delle Grazie

Nel 1495 Leonardo viene incaricato di affrescare la parete della sala del refettorio di Santa Maria delle Grazie a Milano. Per il luogo in cui i frati del convento della chiesa consumano i pasti, Leonardo decide di raffigurare l'episodio dell'Ultima Cena, nel momento in cui Gesù annuncia ai dodici apostoli che uno di loro lo tradirà.

Per poter sperimentare, modificare e sovrapporre volutamente di colore necessarie a dare morbidezza alle figure, Leonardo realizza il dipinto misto con una **tecnica a secco** (sulla parete asciutta), invece di utilizzare la più adeguata tecnica all'affresco, che richiede però un'esecuzione rapida da fare sull'intonaco ancora fresco. Questa scelta, unita all'umidità della parete che era attigua alla cucina del refettorio, ha compromesso lo **stato di conservazione della pittura** che si presenta oggi **molto danneggiata** e che ha subito nel corso del tempo molti restauri. L'ultimo, del 1999, ha evidenziato le parti originali e consolidato ciò che rimane del dipinto.



Bartolomeo Giacomo Andrea Pietro  
minore

Giuda Giovanni Gesù Cristo Tommaso Giacomo Filippo  
maggior

Matteo Taddeo Simone

#### 1 OSSERVA E DESCRIVI

- In un ampio salone un gruppo di 13 persone siede dietro una tavola imbandita.
- La figura al centro, Gesù Cristo, appare isolata dagli altri personaggi che sono disposti a gruppi di tre. I personaggi hanno volti molto espressivi e fanno gesti diversi con le mani.
- La tavola è ricoperta da una lunga tovaglia bianca con ricami azzurri ed è ricca di stoviglie e piazzerie: piatti, bicchieri pieni di vino, pagnotte e altri cibi.
- Sullo sfondo, attraverso tre grandi aperture si intravede un paesaggio luminoso e lontano.

#### 2 ANALIZZA

- Lo spazio è costruito attraverso una **rigorosa prospettiva centrale**, evidente dalla riduzione delle dimensioni dei cassettoni del soffitto e degli arazzi scuri appesi alle pareti laterali. Il **punto di fuga** corrisponde alla **testa di Gesù**.
- Nel costruire lo spazio prospettico, Leonardo fa sembrare il dipinto una continuazione dello spazio reale del refettorio e, per aumentarne la profondità, dipinge inoltre tre aperture nello sfondo della scena, oltre le quali si intravede un luminoso **paesaggio** realizzato con la tecnica della **prospettiva aerea**.
- Al centro Gesù, isolato dagli altri e in una posa che forma un triangolo, sta con le braccia aperte e ha appena rivelato che uno dei dodici Apostoli presto lo tradirà.
- Gli Apostoli reagiscono con turbamento all'accusa appena

pronunciata da Gesù, come osserviamo nelle **diverse espressioni** dei volti, negli atteggiamenti increduli e sorpresi e nei concitati gesti delle mani. Tommaso alza il dito quasi per dire "Proprio uno di noi?". Filippo porta le mani al petto e con il volto angosciato sembra chiedere: "Sono forse io?". Giuda, il traditore, si riorra spaventato, stringendo la borsa con i 30 denari, simbolo del tradimento, e versando accidentalmente del sale sulla bianca tovaglia; Pietro, invece, tiene tra le mani un coltello, pronto a colpire per difendere Gesù.

I **colori** sono delicati e ormai in **parte svaniti** quelli originali si possono intuire da copie eseguite a olio su tela da parte di allievi di Leonardo e artisti che videro in questa opera un modello da imitare e studiare.

#### 3 LEGGI CRITICAMENTE

Crea il tuo **DIARIO VISIVO**

- Leonardo attraverso i gesti e le espressioni dei volti riesce a rappresentare "i moti dell'anima", cioè le diverse reazioni degli apostoli all'annuncio di Gesù. Osserva attentamente gesti ed espressioni degli apostoli e prova ad elencare le diverse reazioni all'affermazione di Gesù.

#### 4 Crea la tua cena simbolica

Crea una composizione ispirata a questo affresco con figure da te inventate (vedi il modello). Dai un titolo al tuo lavoro.



## 2. Creatività e laboratori

- L'Arte insegna a leggere le immagini ma le “considera anche *pretesti* educativi per stimolare la creatività”. Insieme a tecniche e linguaggi, la creatività va coltivata “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». *IN 25 p. 93*

## 2. Laboratori

Estratto da *Incontro con l'arte Unico* – p. 455

**LABORATORIOCREATIVO**

  
Scansiona il disegno

**MATERIALI**

- Matita
- Cartoncino dorato
- Cartoncini colorati
- Forbici
- Colla
- Pennarelli acrilici

### Un ritratto femminile alla maniera di Klimt

Il pittore austriaco Gustav Klimt è anche un importante ritrattista: le donne da lui dipinte hanno volti e mani realistiche ed espressive, i loro corpi appiattiti e dai contorni appena accennati sono arricchiti da decorazioni preziose che ricordano i mosaici bizantini e i monili egizi. Le sue figure femminili sembrano così somigliare a delle dee.

#### Mani in pasta!

- 1 Cerca la foto di una figura femminile da utilizzare come soggetto del tuo ritratto. Fai attenzione che la donna sia ritratta a figura intera o a mezzo busto e, se possibile, che abbia le braccia scoperte.
- 2 Una volta scelta la foto, stampala in formato A4 e ritaglia la figura seguendo il profilo del busto e delle braccia.
- 3 Scegli un cartoncino colorato e disegnaci la sagoma dell'abito e ritagliala; poi utilizzando cartoncini di altri colori, ritaglia gli elementi che vuoi inserire nello sfondo.
- 4 Incolla tutti i ritagli sul cartoncino dorato e, in ultimo, incolla la foto.
- 5 Prendi spunto dall'opera di Klimt e, con i pennarelli acrilici, crea delle decorazioni con motivi geometrici: triangoli, cerchi, spirali, rettangoli e altri motivi figurativi di tua fantasia. Crea texture differenti per distinguere la figura dagli elementi di sfondo.



A Gustav Klimt, *Adele Bloch-Bauer I*, 1907, olio su tela, 138x138 cm, New York, Neue Galerie.



UNITÀ 14 | L'arte del secondo Ottocento 455

I laboratori sono pretesti educativi per stimolare la creatività, non solo luoghi di produzione tecnica

- Integrazione tra sapere e saper fare
- Ritorno alla manualità
- Contesti inclusivi

# Laboratori tematici: il disegno dal vero

## Tema 6 IL VOLTO

PDF  
L'esperienza del viso  
di Roberto di Santoro di Roma  
in accordo con Roberto di Santoro

### Il volto di profilo

La visione del volto più difficile da osservare in noi stessi è quella di profilo, difficilmente la si osserva allo specchio o la si cattura con i selfie, eppure è molto caratterizzante.



#### METITI ALLA PROVA!

Per disegnare un volto partiamo dalla struttura ossea, da essa tracciamo le dimensioni, le proporzioni e il posizionamento di tutti gli elementi del viso.

1. Le ossa del cranio e della mandibola, viste di profilo, possono essere incise in un quadrato.
2. Naso, orecchie e occhi, non essendo di materiale osseo, non sono presenti nella riproduzione del cranio, disegnali tu seguendo queste istruzioni.
3. Dal setto nasale traccia una linea diagonale per creare il naso, arrotonda la punta e crea una narice.
4. L'occhio si trova all'interno dell'orbita ed è proiettato in parte dalla palpebra e nella parte superiore del sopracciglio.
5. L'orecchio, collocato alla fine della mandibola, ha la medesima dimensione del naso.
6. La bocca chiusa tocca i denti e sporge dalla mandibola in base alla sua carnosità, se si somigliano scoprono alcuni denti, mai tutti.
7. I capelli sono un elemento molto caratterizzante, disegnali facendo attenzione a coprire tutta la scatola cranica e una piccola parte, corta, davanti alle orecchie, sono le basette.
8. Il collo è in diagonale, più lungo dietro che davanti, dove si trova la mandibola.



Materiali: matita HB - matita 6B - gomma pane

158

### Il volto di fronte

La visione frontale del volto è la più osservata, è quella che risulta più espressiva perché mette in evidenza gli occhi e la bocca. Risulta però più difficile per la realizzazione del naso, ma nelle pagine precedenti hai già sperimentato come realizzarlo.



#### METITI ALLA PROVA!

Disegna il volto visto di fronte aiutandoti con la struttura del teschio.

1. Gli occhi si trovano all'interno dell'orbita, sono simmetrici e sono sormontati dalle sopracciglia.
2. Le orecchie si trovano dopo gli zigomi, hanno la medesima dimensione del naso e sono viste di scorcio.
3. La bocca dista poco dal naso (circa la misura di un labbro) e in quello spazio si crea un piccolo invallimento detto arco di cupid.
4. I capelli coprono parte delle ossa frontali e possono avere differenti lunghezze e andamenti.



Materiali: matita HB - matita 6B - gomma pane

159

## UNITÀ 5

### Le parti del volto osservate di fronte

#### OCCHIO RI-CREA

Segui i quattro step del riquadro a fianco e disegna un occhio visto di fronte.



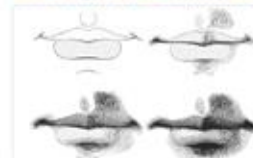
#### NASO RI-CREA

Disegna un naso visto di fronte. Per iniziare traccia tre cerchi con una matita leggera. Il primo, centrale e più grande, è la punta del naso, gli altri due definiscono le narici. Sotto realizza un'ombreggiatura per creare i buchi leggermente ovali, dal un'ombreggiatura maggiore in un lato.



#### Bocca RI-CREA

Disegna una bocca vista di fronte. Segui gli step del riquadro a fianco e, quando il disegno ti soddisfa, fai il chiaroscuro, incrocia e infittisci i segni per ottenere le parti più scure.



157

### 3. Interdisciplinarietà

- Attraverso l'arte si insegna “a tutelare i beni artistici e a dialogare con culture” in un approccio che integra...  
... narrazione, emozione e identità, in raccordo con Italiano, Storia ed Educazione civica.

*IN 25 p. 93*

#### 3-Step Strategy





## 4. Interdisciplinarietà

### LABORATORIO CREATIVO

#### ATELIER



**Mappare i luoghi pubblici**

Divisi in gruppi, stilate un **elenco dei luoghi pubblici** che conoscete della zona attorno alle scuole. Definisci tali luoghi, osservate su una **mapa digitale** dove sono collocati. Scegliete un'icona segnaletica e un colore per ogni tipologia di luogo pubblico; ve ne forniamo alcune che potete utilizzare, oppure disegnate voi stessi rispettando le caratteristiche stilistiche.

Assegnate una **tipologia di luogo** a ogni gruppo ed evidenziateli con il colore previsto sulla mappa digitale o sulla mappa che avrete ricopiato, sovrapponendo un foglio di carta da forno o da lucido a questa cartacea. (Nel caso del lavoro in digitale fate uno screenshot). Poi inserite un titolo ad esempio le piazze del quartiere.

Individuate con un **sondaggio** quelli più frequentati da voi, dai vostri compagni di scuola e dai ragazzi della vostra età.

Domanda di questionario associata alla collezione di vostri cartelloni



### Il giardino dei desideri: progettare uno spazio per il tempo libero

Chi meglio di voi può ideare uno spazio per giocare? Anche se forse avete smesso di usare giochi e attutire, conservate ancora vivo il ricordo di com'era piacevole il loro utilizzo e sapete bene quali giochi amate fare ora e quali sono gli spazi e le strutture necessarie per attuarli. Allora mettetevi al lavoro e progettate un giardino.

1. Per prima cosa dividetevi in gruppi di lavoro di 3-4 persone.
2. Confrontatevi sul vostro ideale di spazio ludico: utilizzate un brainstorming di idee, non mettete nessun vincolo e realizzate un cartellone con tutte le idee che vi sono venute, non censurate nessuna proposta e sognate in grande. Nel realizzare l'elenco, abbiate l'accortezza di suddividere le attività secondo due criteri: quelle che si svolgono al chiuso e quelle che si svolgono all'aperto.
3. Procuratevi un grande foglio e stabilite una scala di proporzioni che riporterete ai piedi del foglio: per esempio, se scegliete una scala 1:100, un campo regolamentare da basket che misura 28 x 15 metri risulterà un rettangolo di 28 x 15 centimetri. Ogni componente del gruppo si occuperà di progettare alcuni elementi che ha concordato con il resto del gruppo.
4. Con cartoncini realizzate gli elementi in pianta, ovvero visti dall'alto: se per esempio decidete di inserire una fontana, potete realizzarla con un cartoncino azzurro.

Non posizionare i differenti spazi a caso, ma pensate alle esigenze di chi li frequenterà: per esempio, collocate lo spazio con i giochi per i bambini più piccoli lontano dalla strada dove passano le automobili in modo da evitare rischi, valutatelo se sono necessarie recinzioni e di quale materiale realizzarle.

**Realizzare un modellino**

Quando il progetto in pianta è terminato, potete passare alla realizzazione di un modellino. Molti sono i materiali che si prestano al vostro progetto: se volete realizzare una forma plastica, potete utilizzare das, creta, pongo, filo di ferro, se al contrario la forma è geometrica, cartoncini, polistirolo o polipiat fanno al caso vostro.

**Realizzare un disegno illustrativo e condividerlo**

7. Con l'intelligenza artificiale di un programma (gratuito di disegno, realizzate un disegno del progetto per ottenere un buon risultato descrittivo nel modo più dettagliato possibile le vostre idee.
8. Presentare il vostro prodotto alla classe, ai vostri genitori e alla zona chiusa mai che il vostro progetto non ricuota l'attenzione e sia preso in considerazione per piani futuri.



Foto del Parco Culler, vista dall'alto. Nell'ingrandimento si notano gli scolari di varie dimensioni che compongono i capelli del gigante. Valenza.



Estratto da «Laboratori delle competenze», *Incontro con l'arte Unico e Percorsi di Arte*

## 4. Cittadinanza attiva

- **Promuovere una cittadinanza attiva per** tutelare il patrimonio artistico e a dialogare con culture diverse attraverso l'arte. *IN 25 p. 92*



# 4. Cittadinanza attiva

CAPOLAVORI DAL MONDO: Cina

## Strumenti di difesa

Tra le manifestazioni più famose della millenaria e raffinata arte cinese ci sono la Grande Muraglia e l'Esercito di terracotta, ideati come strumenti di difesa.

### La Grande Muraglia Cinese

La Grande Muraglia è una delle più imponenti opere architettoniche della storia, misura oltre 21.000 km e fu realizzata per proteggere la Cina dalle invasioni delle popolazioni nomadi del Nord (soprattutto Mongoli). La sua costruzione iniziò nel III secolo a.C. sotto l'imperatore Qin Shihuang, famoso anche per aver fatto modellare l'Esercito di terracotta di Xian. La costruzione è continuata fino alla dinastia Ming (1368-1644), quando la Grande Muraglia è diventata la più grande struttura militare del mondo (XIV-XVI secolo).



A La Grande Muraglia Cinese, 221 a.C. - XVI secolo.

### Perché è "Patrimonio mondiale"?

La sua importanza storica e strategica è pari solo alla sua importanza architettonica. Il suo tratto segue le montagne e le valli. È costruita in mattoni, pietra e terra battuta, con torri di avvistamento ogni 500 metri. La larghezza media è di circa 6-7 metri, sufficiente per il passaggio di soldati e cavalli. L'altezza varia tra i 7 e gli 8 metri,

con punti più elevati per il controllo strategico. L'architettura della muraglia combina funzionalità e monumentalità. Le torri di guardia e i bastioni creano un ritmo visivo che esalta la vastità dell'opera. La muraglia si integra perfettamente con il paesaggio montuoso, esprimendo il concetto taoista di armonia tra costruzione umana e natura.

### Il concetto: L'arte millenaria della Cina



8

La Cina ha una storia antichissima. L'arte cinese è stata espressione delle ricche parti imperiali, ed qui intorno vivevano intellettuali e artisti, in un contesto culturale influenzato dal confucianesimo, dal taoismo e dal buddismo. Filosofie che enfatizzano l'armonia tra uomo e natura. I settori artistici più rappresentativi della Cina imperiale sono la calligrafia, la pittura, la ceramica, la poesia e la musica. La scultura presenta statue del Buddha e piccole stucche cinesi e decorative. Le dinastie imperiali danno il nome a diversi

periodi artistici. Tra le principali dinastie:

- **Dinastia Tang (VII-X secolo)** - Sviluppo della pittura e della ceramica.
- **Dinastia Song (X-XIII secolo)** - Espansione della pittura e dei paesaggi in calligrafia.
- **Dinastia Ming (XIV-XVI secolo)** - Costruzione della Città Proibita e rilancio della Grande Muraglia.
- **Dinastia Qing (XVII-XIX secolo)** - Raffinata produzione artigianale e diffusione internazionale dell'arte cinese.

### L'Esercito di terracotta

L'Esercito di terracotta fu realizzato per il mausoleo di Qin Shihuang, primo imperatore della Cina, composto da oltre 6000 statue di guerrieri, cavalli, tutti a grandezza naturale. Le statue sono di un realismo sorprendente, con espressioni facciali e posture diverse. Sono realizzate in argilla e modellate a stampo, con finiture manuali, per rendere ogni figura unica. In origine erano dipinte a colori vivaci, ma il tempo ha sbiadito le tonalità. La disposizione ordinata riflette la disciplina militare e l'ordine gerarchico dell'epoca del sovrano.

### Le arti visive

La Cina è famosa anche per le sue delicate pitture su carta e seta e per le sue meravigliose porcellane. Durante la dinastia Song (960-1279), per esempio, si afferma la pittura di paesaggio, che avrà molta fortuna. Vengono rappresentate montagne, corsi d'acqua e nebbie, e l'armonia tra uomo e natura, sotto l'influenza del taoismo e del buddismo. Tra le ceramiche, gli esempi più raffinati

### Un concetto fondamentale, il Tao

Uno dei principi fondamentali della filosofia cinese, e che ha influenzato tutta la sua cultura, è il Tao. Visivamente è composto da un cerchio diviso in due parti curve. Yin e Yang, bianca e nera, con un punto dell'altro colore in ciascuna. Esprime l'equilibrio tra le forze opposte della natura: luce e ombra, maschile e femminile. Ogni cosa contiene il seme del suo contrario: nel pieno c'è il vuoto, nel giorno nasce la notte. È un concetto usato in filosofia, medicina, spiritualità, arte e ricorda che nulla è fisso e tutto è in continuo cambiamento.

## UN TEMA A CONFRONTO

### LA PROTEZIONE SCOLPITA

#### Un guerriero di terracotta

In molte culture del mondo antico e moderno esistono figure simboliche e spirituali che hanno il compito di accompagnare e proteggere i defunti e non abbandonarli. Un esempio sono le piccole statue dei guerrieri cinesi, dell'antico Egitto, nella tradizione cristiana esistono angeli custodi e spirituali come gli angeli custodi.

#### Come venivano realizzati i guerrieri?

Il guerriero cinese è il guerriero dell'impero, non è solo, pronto a difendere il suo dominio anche dopo la morte. La sua forza è ideale, armonia, disciplina e coesione.



Il guerriero cinese, l'Angelo custode di Vincenzo Vela.

Angelo custode di Vincenzo Vela.

L'angelo è il simbolo dello scultore Vincenzo Vela (1820-1899) sono due figure di guerrieri e di guerrieri. La bellezza dell'angelo è la sua forza, protegge con la sua presenza eterna, non con le armi. Entrambe le figure incarnano il bisogno umano di protezione nell'aldilà.

### CONFRONTO

a. In che modo ciascuna scultura comunica l'idea di protezione? (Postura, sguardo, gesto, materiali)

b. Quale delle due figure ti sembra più vicina alla tua idea di "protezione"? Perché?

10



A Un paesaggio che esprime l'armonia tra natura ed uomo, armonia tra uomo e natura. Dinastia Song, XII secolo.



## LABORATORIO CREATIVO

### Modella un esercito di pace



#### MATERIALI

- Clay, plastilina o pasta di modellare
- Colla
- Spugna
- Pennelli
- Colla per legno
- Vetro

#### TECNICA

- Modellazione

### Lavoriamo sui video

1. Guarda su un panorama di pace da modellare una parte, una scena, per la tua.
2. Crea la tua prima parte, quella centrale serve per la testa e i piedi, quelle laterali vanno sotto.
3. Crea due figure uguali e attaccale alla centrale con la colla per legno. Modella le braccia, le gambe, le mani, i piedi, sempre togliendo dalla mano prima il pezzo che vuoi far assumere al tuo soldato, dalla parte.
4. Crea quattro parti per realizzare il busto e il torso, modella l'armatura, le mani e i piedi che vuoi aggiungere e attaccali. La testa deve essere più larga del busto.
5. Se il busto della tua scultura è molto spesso, scultore, affondalo con la punta del dito nella testa.
6. Modella le gambe, ricordando del nostro gesto di protezione di chi, sempre aggrappato da chi, è attaccato con la sua mano, sotto le mani al busto.
7. Se vuoi dare una maggiore stabilità alla statua, crea un piedistallo e modella la tua scultura.
8. Una volta finita la tua scultura, puoi dare colore, con la pittura, o con la colla, in modo che non restino troppi spazi vuoti. I colori più morbidi danno un'idea di pace e di armonia, mentre i colori più scuri danno un'idea di guerra e di conflitto.



11

Estratto da Incontro con l'arte Unico - e Percorsi di Arte pp. 8-9

## 5. Inclusione

- «L'idea di inclusione scolastica si basa, infatti, sul riconoscimento della rilevanza della piena partecipazione alla vita scolastica da parte di *tutti* i soggetti» *IN 25 p. 10*

# 5. Inclusione

## 14 L'ARTE DEL SECONDO OTTOCENTO

Nella seconda metà del XIX secolo si affermano alcuni movimenti artistici che, in pochi decenni, portano a una nuova concezione dell'arte: Impressionismo, Postimpressionismo, Art Nouveau.

**Verso la Belle Époque**

Nella seconda metà dell'Ottocento, dopo le rivolte popolari del '48, in tutta Europa si consolidano le monarchie nazionali: in **Francia** nel 1853 Luigi Bonaparte diventa imperatore con il nome di **Napoleone III**, nel 1861 nasce il **Regno d'Italia**, guidato dai Savoia, in **Germania** nel 1871 si forma il **Reich**, l'impero tedesco.

In questo stesso periodo, la **Rivoluzione Industriale** raggiunge il suo culmine: la meccanizzazione del lavoro consente un incremento della produzione che porta benessere a più larghi strati della popolazione, ma ha anche gravi conseguenze sociali come la formazione del proletariato, masse di lavoratori che vivono in condizioni precarie nelle periferie industriali.

Le **Esposizioni Universali** celebrano i progressi industriali e tecnologici. Nuove fonti di energia, come l'elettricità, cambiano il volto delle città e modificano gli stili di vita. Tra la fine dell'Ottocento e i primi anni del Novecento, l'Europa vive una **situazione di benessere** diffuso tra gli strati **borghesi** della popolazione. Questo periodo è riciclato come Belle Époque, la "Bella Epoca".

**L'architettura simbolo di modernità**

In questo contesto i nuovi materiali da costruzione rinnovano l'architettura che diventa simbolo di modernità. Si distinguono i ruoli tra ingegnere e architetto: l'**ingegnere** ha il compito di sperimentare nuove tecniche costruttive e di progettare le strutture; l'**architetto** studia la forma degli edifici in relazione alla loro funzione e allo stile.

**Impressionismo e oltre**

In Francia, gli **Impressionisti** sperimentano un nuovo modo di osservare e rappresentare la realtà: dipingono all'aria aperta paesaggi e soggetti di vita quotidiana, cercando di cogliere l'impressione del momento. Intorno alla fine del secolo le loro ricerche si evolvono verso i movimenti postimpressionisti come **Puntinismo** o **Divisionismo**, mentre alcuni artisti – **Cézanne**, **Van Gogh** e **Gauguin** – seguono percorsi autonomi e originali. Alla fine del secolo in tutta Europa si diffonde l'**Art Nouveau**.

Principali città dell'arte del secondo Ottocento.

**La Parasolella**

In questo quadro Claude Monet ritrae la moglie Camille e il figlio Jean mentre passeggiano all'aria aperta. Le pennellate rapide e fluide dell'artista rendono il movimento del vento e la luce che filtra tra le nuvole. La combinazione di colori vivaci, come il verde dell'erba e il blu del cielo, trasmette un senso di libertà e spensieratezza. Claude Monet, 1875, olio su tela, Washington, National Gallery of Art.

**VIDEO PODCAST INFORMATICO SUMMARI**

- PRESENTAZIONE DELL'UNITÀ
- VALORIZZAZIONE DELLE OPERE
- ATTIVITÀ DI CURA DEL TEMPO DIDATTICO
- SARACIN 2020

**Federico Gianoli**

Il accompagnamento nella visita virtuale dell'Unità. Segui la traccia dei Video Podcast:

- 1 La presentazione
- 2 La cartolina di Roma (p. 416)
- 3 L'Unità (p. 416)
- 4 Una domenica pomeriggio sull'isola della Grande Isola (p. 416)
- 5 La camera di Giuseppe Verdi (p. 416)
- 6 Il Quarto Stato (p. 416)
- 7 Il bacio (p. 417)

**STORIA**

**1851** Prima Esposizione Universale di Parigi

**1863** Napoleone III imperatore dei francesi

**1861** Unità d'Italia sotto il regno dei Savoia

**1871** Proclamazione dell'impero tedesco

**seconda metà XIX secolo**

**1863** Milano: La colazione nell'hotel

**1872** Roma: Impressionismo, stile nascente

**1876** Firenze: Busto di Michelangelo

**1887-89** Costanza: L'Unità, la Torre Eiffel

**1889** Van Gogh: Il bacio

**1904** Stadio, il pannello

**1907-08** Il bacio



VIDEO  
PODCAST



GALLERIA  
DELLE OPERE



CARTA  
INTERATTIVA  
A

Estratto da *Incontro con l'arte Unico* – pp. 416-417



## 5. Inclusione

**UNA STORIA PER INIZIARE INSIEME** di Davide Morosinotto

**"Abbasso la galleria. O no?"**  
Un nuovo spazio coperto per la vita cittadina

Io non lo so davvero cosa vogliono questi. E che idea gli è venuta. Anche il re: come ha potuto approvare una simile assurdità?

Una Galleria a Milano. Costosissima e inutile. E a che serve? So già cosa mi risponderai tu: che serve a collegare piazza Duomo e piazza della Scala. E che nelle città moderne i vicoli non vanno più bene, servono strade ampie e negozi. Come a Napoli. E va bene, fin qui d'accordo. In effetti sono vent'anni che parlavano di sistemare la zona, fin dai tempi del patriota Carlo Cattaneo. Però si sa come vanno queste cose. Il Comune, i bandi... E alla fine hanno scelto il progetto di questo Mengoni. E si sono messi fretta, perché tra qualche anno qui a Milano ci sarà la prima **Esposizione** nazionale italiana, inviteremo il mondo intero a visitare le nostre industrie e Milano deve mostrarsi all'altezza. Però hanno cominciato a costruire una galleria in forma di croce, ampia come i boulevard di Parigi, e coperta con quei materiali nuovi che vanno di moda adesso: **acciaio e vetro**. Così passa la luce e la pioggia sta fuori. Ma, dico io, non bastava un semplice orribello?

Alla fine noi del comitato dei contrari abbiamo deciso di venire qui in cartiere a fare una bella dimostrazione di protesta. Io ho portato anche un cartello, e abbiamo chiamato il fotografo, perché si sa, di questi tempi, se non c'è un fotografo a immortalare la scena, sembra quasi che una cosa non esista.

E quindi eccoci qui, a guardare questa famosa galleria... Oh! In effetti, passa davvero un bel po' di luce, sembra di stare all'aperto, e questi palazzi in stile **Art Nouveau** fanno la loro figura. E i mosaici sul pavimento...

Degni di una città grande e moderna come la nostra. Già mi immagino quando qui sotto sarà pieno di gente, e ci saranno caffè, e dame e passaggio, uomini d'affari...

"Gino" mi ha detto un amico "perché stai mettendo via il cartello?" Perché, perché. Mi pare ovvio. Che figura ci facciamo, col cartello, in un posto bello come questo? Viva la galleria di Milano!

**Cerca e trova in questo disegno**  
7 dettagli dell'arte del Secondo Ottocento

Il progettista, ingegnere Mengoni	Vetrine di negozi
LUNETTA e mosaico dei quattro continenti	Ottagono centrale
Due statue	Stemma del Savoia

418

UNITÀ 14 | L'arte del secondo Ottocento 419





AUDIO



TAVOLA  
INTERATTIV  
A

Estratto da *Incontro con l'arte Unico*  
– pp. 418-419

## 5. Personalizzazione

- «Particolare attenzione è data alla **personalizzazione** del percorso di studio attraverso la valutazione formativa, l'autovalutazione e la valorizzazione dei diversi stili di apprendimento.» *IN p. 92*

## 6. Competenze e strumenti digitali

- «Si incentiva l'uso consapevole degli strumenti digitali per arricchire il percorso creativo. **E anche per favorire l'inclusione e la personalizzazione.**» (IN 25 p. 11).

«Strumenti come la realtà aumentata e la realtà virtuale consentono esperienze di apprendimento immersive e interattive, così come tecnologie assistive basate sull'IA permettono agli studenti con disabilità o con DSA di meglio partecipare alle attività educative e didattiche, garantendo pari opportunità di apprendimento. 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 (IN 25 p. 11 p. 93).

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 (IN 25 p. 11 p. 93).

Interessante e nuovo è anche l'esplicito richiamo al “valido supporto” offerto dalle tecnologie “nella creazione e gestione di prove di valutazione affidabili”.

# 6. Strumenti digitali

IMMAGINI, SOCIAL E IA

## 1. I social media

**Sai che cosa sono i social media?**

I social media sono **piattaforme online** dove le persone possono connettersi, condividere e produrre testi, immagini o video. La comunicazione veicolata dai social è capillare e "democratica", nel senso tutti possono fruire e costruire contenuti per informare o intrattenere. È un tipo di comunicazione che si considera "tra pari" perché, diversamente da quanto accade per televisione, radio o giornali, non si basa su una trasmissione di contenuti a senso unico tra chi emette e chi riceve.

**L'algoritmo**

Alla base del funzionamento di ogni piattaforma social c'è un algoritmo, cioè un insieme di regole che determinano cosa viene mostrato nella tua pagina principale. Ogni social network (Facebook, Instagram, TikTok ecc.) ha un proprio algoritmo ma, in generale, tutti si basano su:

- **personalizzazione:** l'algoritmo memorizza e analizza ciò che condividi, commenti e visualizzi: se metti molto like a foto di cani o gatti, l'algoritmo te ne mostrerà altre;
- **interazione:** il sistema favorisce i post con più interazioni (like, commenti, condivisioni);
- **aggiornamento:** i post recenti sono di solito mostrati più in alto nel tuo feed;
- **relazioni:** i contenuti degli amici e delle pagine seguite sono privilegiati rispetto a quelli di sconosciuti.

**Gratis, ma in cambio di cosa?**

Molti social sono gratuiti ma, in cambio del servizio, noi lasciamo:

- **i dati personali:** quando ti iscrivi e usi una piattaforma, condividi obbligatoriamente molte informazioni personali come nome, età, interessi, posizione e altro (che possono essere rivenduti);
- **le abitudini di navigazione:** le piattaforme registrano come usi il loro servizio, quali post visualizzi e quanto tempo trascorri su certi contenuti.

**OSSERVA L'IMMAGINE**



«Attraverso i social network oggi è possibile entrare in contatto con contenuti che visualizzo spesso messaggi commerciali».

**BRAINSTORMING**

**Sottolineate le parole per voi più appropriate per commentare l'immagine e aggiungetene altre. Create una mappa.**

social network • like • parola chiave • pubblicità • piacevolenza dell'immagine • post • follower • feed • reel

- **le preferenze:** i tuoi dati sono utilizzati per mostrarti pubblicità mirate: se cerchi spesso articoli su giochi, vedrai più pubblicità sui giochi.

## Le funzioni di ricerca

I social hanno funzioni di ricerca che ti permettono di trovare persone, pagine, gruppi e contenuti specifici. Ecco come funzionano:

- **Indicizzazione:** così come i motori di ricerca, anche i social organizzano i contenuti in modo da essere facilmente trovati;
- **parole chiave:** quando cerchi qualcosa, l'algoritmo utilizza le parole chiave che hai inserito per trovare i risultati più pertinenti;
- **personalizzazione:** i risultati di ricerca vengono "influenzati" dalle tue precedenti ricerche.

## Come i social fidelizzano gli utenti

I più comuni sistemi per fidelizzare un utente a un social sono:

- **Le filter bubbles** sono "ambienti" creati dagli algoritmi che selezionano il contenuto da mostrarti in base alle preferenze espresse in precedenza: in questo modo l'utente finisce in una "bolla", cioè in uno spazio in cui vede soprattutto contenuti che confermano le sue opinioni e interessi.

**Le echo chambers**

L'"camera d'eco" sono contesti in cui le persone si trovano esposte solo a opinioni e informazioni che confermano le loro idee. Così, l'utente finisce per pensare che i suoi pensieri siano gli unici o i soli accettabili. Riducendo l'esposizione a informazioni diverse, le echo chambers limitano la capacità delle persone di comprendere altri punti di vista e di accedere ad argomenti complessi. Secondo la psicologia, questi meccanismi fanno leva su necessità umane molto comuni, come il **bisogno di appartenenza** e la **necessità di riconoscimento** in un gruppo di simili.



«La vignetta rende in maniera efficace che cosa significa finire in una echo chamber: il mancato confronto con altre idee porta a trovare la conferma delle nostre convinzioni».

**Sai riconoscere una pubblicità?**

Per riconoscere la pubblicità sui social media presta attenzione a questi elementi:

- **Etichette e indicazioni** Spesso i post sponsorizzati sono etichettati con "Sponsorizzato" o "Ad" (abbreviazione di advertising/pubblicità) oppure con l'espressione "in partnership con...".
- **Contenuto del post** La pubblicità tende ad avere frasi che invitano all'azione, come "Compra ora", "Scopri di più" o "Iscriviti". Se vedi un link a un sito esterno per fare acquisti od ottenere maggiori informazioni, probabilmente si tratta di un annuncio.
- **Influencer** Quando collaborano con le aziende gli influencer pubblicano contenuti basati su prodotti che sono chiamati a promuovere.
- **Comportamento del feed** Se noti che il tuo feed mostra ripetutamente contenuti simili a ciò che hai cercato recentemente, è probabile che si tratti di una campagna pubblicitaria mirata.

**LAB • Creare**

Con l'aiuto dell'insegnante, mettetevi alla prova cercando alcuni esempi di pubblicità sui social e, seguendo gli indizi, schedati, confrontati e discutatene in classe.

IMMAGINI, SOCIAL E IA 111

Estratto da «Laboratori delle competenze», *Incontro con l'arte Unico*, Deascuola

# Spazio alle domande!



DEASCUOLA



# Guarda le videolezioni

- Trova più informazioni e accedi alle videolezioni sulla [pagina dedicata](#)

Insegnare Arte e Immagine  
nella Scuola Secondaria di Primo Grado

# Scopri *Incontro con l'arte*

Consulta la [scheda sul sito](#)

Richiedi copia digitale:

<https://deascuola.it/work/evaluate/incontro-con-l-arte-volume-compatto-23655/>

Novità



# Scopri la proposta editoriale completa in linea con le nuove Indicazioni Nazionali

Consulta il [sito dedicato](#)

