



**Terzo ciclo** Figure in movimento: l'albero antropomorfo

# Educazione visiva



**Traguardi di apprendimento** \_\_\_\_\_ 4



**Situazione problema** \_\_\_\_\_ 7



**Quadro organizzativo** \_\_\_\_\_ 9



**Articolazione operativa** \_\_\_\_\_ 10



**Valutazione** \_\_\_\_\_ 11



**Sperimentazione in classe** \_\_\_\_\_ 12

Il percorso presentato di seguito è stato sperimentato in una classe di I media (3° ciclo, rispettivamente 8° anno di scolarizzazione obbligatoria HarmoS). Qui viene descritta la prima unità dell'itinerario didattico sull'albero antropomorfo che è suddivisa in tre fasi ed è focalizzata a costruire e sviluppare competenze di tipo percettivo, espressivo e rappresentativo. Lo scopo di questo format è descrivere parte di un percorso che porterà l'alunno a sviluppare le competenze necessarie per realizzare un'illustrazione.



# Traguardi di apprendimento

Quali apprendimenti intendo promuovere?

## Traguardo di apprendimento focus

**Espressione e rappresentazione:** evidenziare alcuni aspetti formali che caratterizzano forme naturali per elaborarle e inserirle in un nuovo contesto; selezionare le regole della rappresentazione tridimensionale per analizzare e progettare un manufatto (*Tabella 47, Educazione visiva, PdS, pag. 234*).

## Ambiti di competenza e processi coinvolti

	Focalizzazione del compito	Attivazione di strategie	Autoregolazione
Percezione	Individuare attraverso l'analisi di immagini di alberi elementi riconoscibili e ricorrenti.		
Culture	Riconoscere confrontandosi con i lavori di Bruno Munari la valenza di una strategia di rappresentazione basata su elementi ripetuti (ambito correlato).		
Espressione e rappresentazione		Rappresentare la sensazione corrispondente alla staticità e al dinamismo attraverso un gesto grafico-pittorico (nell'ambito della situazione problematica relativa alla realizzazione di due elaborati con caratteristiche differenti).	Argomentare in fase di presentazione dei propri elaborati motivare le proprie scelte confrontandole con quelle dei compagni e dell'artista.
Tecniche		Pianificare una strategia (nell'ambito della situazione problematica relativa alla realizzazione di due elaborati con caratteristiche differenti).	

## Obiettivi di conoscenza e abilità

### Conoscenze

- Elementi caratterizzanti della struttura di oggetti naturali (forma a “Y” simmetrica e asimmetrica).
- Aspetti formali delle forme naturali (forma a “Y” simmetrica e asimmetrica).
- Regole della rappresentazione (forma a “Y” simmetrica e asimmetrica).
- Tecniche di disegno a matita e a pennarello.
- Caratteristiche degli elementi statici ed in movimento.
- Criteri di qualità di un elaborato (esempio tratto continuo e pulito a matita, uso corretto del pennarello, impaginazione, ecc.).

### Abilità

- **Individuare** gli elementi caratterizzanti della struttura di oggetti naturali per poterli analizzare e tradurre graficamente.
- **Identificare** le nozioni spaziali più complesse per analizzare e descrivere le componenti di un’immagine.
- **Esprimersi** su un’opera sollecitando l’immaginazione e utilizzando un linguaggio specifico per sviluppare il proprio senso critico ed estetico.
- **Affinare** le tecniche di disegno a matita e a pennarello.
- **Evidenziare** alcuni aspetti formali che caratterizzano forme naturali o artificiali per elaborarle ed inserirle in un nuovo contesto.
- **Selezionare** le regole della rappresentazione tridimensionale per progettare un elaborato.
- **Padroneggiare** le tecniche con perizia per ottenere un risultato ottimale e coerente al progetto pianificato.
- **Esprimere** con una terminologia corretta le sensazioni e le emozioni percepite osservando i propri elaborati e quelli dell’artista.
- **Formulare** un giudizio critico e autocritico per definire le qualità tecniche della realizzazione di un elaborato.

## Indicatori di raggiungimento del traguardo

Gli indicatori per definire il raggiungimento del traguardo si costruiscono attraverso opportune domande che focalizzano i traguardi di competenza sviluppati dall’attività nelle sue varie fasi. Per ogni traguardo viene specificata la forma didattica e la condizione operativa nella quale si svolge l’attività. Viene inoltre proposto un campione di domande che si rifanno a manifestazioni di competenza osservabili. L’allievo è in grado di:

- **individuare** elementi riconoscibili e ricorrenti (attraverso l’analisi di immagini – nella forma didattica della discussione collettiva - Fase 1.1);
- **riconoscere** la valenza di una strategia di rappresentazione basata su elementi ripetuti (attraverso il confronto con i lavori di Bruno Munari - nella forma didattica della discussione collettiva - Fase 1.2);
- **pianificare** una strategia realizzativa (attraverso il confronto con la situazione problema relativa alla realizzazione di due elaborati con caratteristiche differenti – nella forma didattica del lavoro individuale – Fase 2.1);
- **rappresentare** la sensazione corrispondente alla staticità e al dinamismo attraverso un gesto grafico-pittorico (attraverso la realizzazione di due elaborati con caratteristiche differenti – nella forma didattica del lavoro individuale – Fase 2.2);
- **argomentare** le proprie scelte confrontandole con quelle dei compagni e dell’artista (attraverso la presentazione e la discussione dei propri elaborati – nella forma didattica della presentazione plenaria – Fase 3.0).

## Altri traguardi di apprendimento disciplinari correlati

(Pds, pag. 234)

- **Percezione/interpretazione:** individuare gli elementi caratterizzanti della struttura di oggetti naturali per poterli valutare, confrontare e tradurre in un dato contesto.
- **Tecniche:** padroneggiare le tecniche con perizia per ottenere un risultato ottimale e coerente al progetto pianificato.
- **Culture:** esprimersi su un’opera sollecitando l’immaginazione e utilizzando un linguaggio specifico per sviluppare il proprio senso critico ed estetico.
- **Culture:** cogliere il valore di un’opera d’arte per attribuire significato alla propria cultura e a culture diverse.

---

## Collegamenti ai traguardi di altre discipline e a competenze trasversali

### Competenze trasversali

- *Comunicazione*: elaborare uno schema preliminare alla produzione di un messaggio (ideazione e pianificazione); produrre in modo autonomo e originale un messaggio sulla base di uno schema preliminare (elaborazione); rivedere l'elaborazione del proprio messaggio e sforzarsi di migliorarlo (revisione).
- *Pensiero riflessivo e critico*: analizzare con sicurezza le informazioni e i dati a disposizione in relazione al proprio scopo (analisi e comprensione); utilizzare autonomamente le connessioni e saper esprimere un giudizio in merito (interpretazione e giudizio); rivedere i propri comportamenti e le proprie opinioni in funzione dell'analisi critica (autoregolazione); riconoscere il valore dei diversi punti di vista su un dato tema (riconoscimento dei diversi punti di vista).
- *Pensiero creativo*: rappresentare con chiarezza il problema da risolvere, i dati disponibili e le condizioni del contesto (messa a fuoco del problema); pianificare e realizzare autonomamente il percorso risolutivo (attivazione di strategie risolutive); adattare flessibilmente la propria azione in funzione dello scopo (autoregolazione).

---

### Eventuali prerequisiti

Conoscenza della simmetria assiale (per la realizzazione della "Y"), conoscenza delle tecniche di base del disegno.



# Situazione problema

Attraverso quale situazione autentica intendo mobilitare gli apprendimenti?

## Descrizione della situazione problema

Gli allievi dovranno, attraverso un percorso diviso in fasi, realizzare un albero antropomorfo per illustrare una fiaba e approfondire il concetto di metafora. In una prima fase l'allievo viene confrontato con immagini di alberi (appartenenti al vissuto quotidiano) e gli viene richiesto di analizzarne la forma alla ricerca di elementi riconoscibili e ripetuti. L'individuazione di una struttura ad "Y" permette di collegarsi direttamente all'artista Bruno Munari il cui percorso di concettualizzazione della rappresentazione di un albero permette di focalizzare la natura della situazione problematica: rappresentare due alberi contraddistinti da una forma statica e da una dinamica. Bruno Munari è stato "uno dei massimi protagonisti dell'arte, del design e della grafica del XX secolo", dando contributi fondamentali in diversi campi dell'espressione visiva (pittura, scultura, cinematografia,

disegno industriale, grafica) e non visiva (scrittura, poesia, didattica) con una ricerca poliedrica sul tema del movimento, della luce e dello sviluppo della creatività e della fantasia nell'infanzia attraverso il gioco. Nella seconda fase gli allievi realizzano i due alberi attraverso un percorso di scoperta partendo da un elemento predefinito, ciò permette di attivare opportune strategie. Nella terza fase gli allievi confrontano con i compagni le proprie realizzazioni discutendo le caratteristiche che contraddistinguono una forma di tipo statico rispettivamente in movimento. In seguito analizzano criticamente il proprio processo realizzativo confrontandolo con il percorso ideativo di Munari, attivando così i processi di autoregolazione.

## Motivazione della situazione problema

Questo percorso serve a sviluppare la capacità di trasformare una rappresentazione mentale (di natura intuitiva e dai contorni sfumati) in una realizzazione grafico-pittorica (che sfrutta delle tecniche per metterle al servizio dell'espressività artistica) attraverso un percorso di presa di coscienza, pianificazione, attivazione di strategie e tecniche. L'allievo svilupperà inoltre la capacità di riflettere criticamente rispetto al linguaggio e al messaggio oggetto della situazione problematica.

---

## Cornice di senso

Lo sguardo attento nei confronti della natura costituisce per la persona fonte di ispirazione e di confronto. L'essere umano per sua natura cerca di attribuire un significato a ciò che osserva. Nel momento in cui i significati debbono essere comunicati anche internamente a chi osserva (per divenire presenti alla mente conscia) questi assumono natura simbolica. I significati possono dunque essere codificati attraverso dei simboli, e i codici che ne derivano sono utili strumenti per comunicare l'essenza dei significati. Un tipico esempio di questo processo è l'attribuzione di significato attraverso la personificazione di oggetti in contesti dove apparentemente ciò non è necessario. Scoprire come un albero possa assumere espressioni facciali, posture dinamiche, simulando emozioni umane e perfino movimenti veri e propri, costituisce un ambito di esperienza stimolante e va a costituire un ulteriore strumento nel bagaglio comunicativo della persona sia a livello di decodifica di significati sia a livello di produzione autonoma di un messaggio capace di utilizzare canali espressivi alternativi al linguaggio parlato o scritto.

---

## Manifestazione di competenza/prodotto atteso

I prodotti attesi sono dei disegni capaci di esprimere le intenzioni comunicative dell'autore (attivazione delle risorse). Ciò comporterà la progettazione di un manufatto e l'utilizzo di tecniche idonee rivolte a sviluppare modalità espressive differenti a seconda della loro combinazione (richiamo e sviluppo di risorse, capacità di interpretazione). Infine il confronto tra i prodotti realizzati e le intenzioni comunicative permetterà una valutazione critica dell'intero processo (autoregolazione).





---

# Quadro organizzativo

Come posso organizzare il lavoro didattico?

---

L'attività è organizzata secondo una modalità di lavoro individuale con la possibilità di interscambio in funzione della realizzazione finale.

**Attrezzatura grafica:** matite HB/F/2H, carta da schizzo, fogli A4 quadrettati e non, forbici, nastro adesivo, pennarello fine nero.

**Materiali di supporto:** immagini di alberi proiettate con il beamer che scorrono durante il lavoro.

La durata complessiva stimata è di 2-3 lezioni di 2 ore ciascuna.



# Articolazione operativa

Quale sequenza di attività prevedo con gli allievi?

- **Fase 1.1:** Condivisione di senso - attraverso l'analisi di immagini di alberi l'allievo è in grado di individuare elementi riconoscibili e ricorrenti (30 min.).
- **Fase 1.2:** Condivisione di senso - confrontandosi con i lavori di Bruno Munari l'allievo è in grado di riconoscere la valenza di una strategia di rappresentazione basata su elementi ripetuti (15 min.). Modalità dialogata.
- **Fase 2.1:** Realizzazione - nell'ambito della situazione problematica relativa alla realizzazione di due elaborati con caratteristiche differenti l'allievo è in grado di pianificare una strategia realizzativa (20 min.).
- **Fase 2.2:** Realizzazione/allenamento - nell'ambito della situazione problematica relativa alla realizzazione di due elaborati con caratteristiche differenti l'allievo è in grado di rappresentare la sensazione corrispondente alla staticità e al dinamismo attraverso un gesto grafico-pittorico (4 ore lezione).
- **Fase 3.0:** Riflessione - in fase di presentazione dei propri elaborati l'allievo è in grado argomentare le proprie scelte confrontandole con quelle dei compagni e dell'artista (90 min.). Modalità dialogata.

## Condivisione di senso

### Attività:

- Individuare attraverso l'osservazione di immagini alcuni elementi importanti per la realizzazione dello schema/scheletro di un albero (*EdVi3a – Allegato 3*).
- Provare ad “immaginare” lo schema dell'albero in funzione espressiva dinamico/statico.

### Metodologia:

- Osservazione d'immagini, discussione condivisione collettiva.
- Metodo Munari (schema a “Y” simmetrica e asimmetrica; emersione spontanea dello schema a “Y”, che non viene mostrato e spiegato preventivamente).

**Tempi indicativi:** 0.5 ore lezione.

## Allenamento - Realizzazione

**Attività 1:** Disegnare una struttura arborea stilizzata con l'ausilio della Y simmetrica, rifinita con il pennarello nero e a discrezione decorata con texture che evocano la corteccia (*EdVi3a – Allegato 4*).

**Metodologia:** Attività individuale, ogni alunno sviluppa la sua strategia con i materiali a disposizione in aula.

**Tempi indicativi:** 1.5 ore lezione.

**Attività 2:** Disegnare in modo schematico una struttura arborea stilizzata con l'ausilio della Y asimmetrica, rifinita con il pennarello nero e a discrezione decorata con texture che evocano la corteccia (*EdVi3a – Allegato 4*).

**Metodologia:** Attività individuale, ogni alunno sviluppa la sua strategia con i materiali a disposizione in aula.

**Tempi indicativi:** 1.5 ore lezione.

## Riflessione

**Attività:** Scoprire e attribuire una valenza di dinamicità e staticità ai propri elaborati, discuterne in modo attivo e confrontare le varie posizioni per definire delle regole precise di rappresentazione di un albero (*EdVi3a – Allegato 4*).

**Metodologia:** Discussione, condivisione collettiva.

**Tempi indicativi:** 0.5 ore lezione.



# Valutazione

Quali strumenti di valutazione iniziali/  
in itinere/conclusivi intendo impiegare?

Ogni fase del percorso focalizza un differente traguardo di apprendimento, per ognuno di essi è indicata la modalità e la tipologia di strumento valutativo utilizzata. In linea generale il docente dovrà dotarsi di un'opportuna rubrica valutativa che vada a testimoniare l'avvenuta manifestazione di competenza osservata.

– **Fase 1.1/1.2** – *individuare elementi riconoscibili e ricorrenti* – la valutazione del raggiungimento del traguardo specifico avviene tramite un'analisi e una discussione collettiva – si tratta di una modalità di valutazione autoriflessiva per l'allievo, mentre per il docente di una modalità osservativa (*EdVi3a – Allegato 5*).

– **Fase 2.1/2.2** – *pianificare e messa in atto di una strategia realizzativa* - la valutazione del raggiungimento del traguardo avviene confrontando la strategia realizzativa scelta dall'allievo rispetto a quanto discusso in apertura. Oltre a questo viene valutato l'elaborato in base alla consegna (rappresentazione statica e dinamica) - si tratta per il docente di una modalità osservativa (*EdVi3a – Allegato 6*).

## **Modello di manifestazione osservabile**

– **Fase 3.0** – *argomentare* - la valutazione del raggiungimento del traguardo avviene in base alla qualità delle argomentazioni in relazione alle attività di autoregolazione rispetto al proprio elaborato - si tratta di una modalità di valutazione autoriflessiva per l'allievo, mentre per il docente di una modalità osservativa (*EdVi3a – Allegato 7*).



# Sperimentazione in classe

## Esperienze in aula

Il percorso sulla prima parte del percorso didattico *L'albero antropomorfo* ha previsto due attività che potevano concludersi all'interno dell'unità didattica singola (quattro ore lezione). Il lavoro in aula è stato caratterizzato da un'impostazione didattica sperimentale, per stimolare il gruppo a ricercare e proporre costantemente soluzioni espressive il più possibile personali. Nella prima fase di osservazione delle immagini è stato interessante che i ragazzi rievocassero memorie di lavori svolti alle elementari, senza riuscire a definire con precisione l'artista e il metodo applicato, emersione spontanea del metodo Munari. Nella fase realizzativa il lavoro individuale si è trasformato in alcuni casi in lavoro collettivo condiviso spontaneamente. Sempre in questa fase è stato interessante osservare come alcuni alunni abbiano sentito la necessità di arricchire i loro disegni con dettagli che ricordassero in modo grafico le cortecce degli alberi come a voler rendere i propri manufatti più vicini alla realtà e più personali. Spesso si sono attivate strategie collettive frutto della messa in comune dei propri progetti e schizzi, di fatto dunque la fase di autoregolazione è stata spontanea e *in itinere*. In conclusione l'attività ha permesso agli allievi di tutta la classe di realizzare un prodotto (composto di due disegni) che fosse in grado di comunicare staticità e dinamicità. L'attenzione al processo ha permesso all'alunno di prendere coscienza delle proprie strategie e dei criteri utili ad apprezzarne l'efficacia. Questa stessa attenzione al processo è stata sottolineata durante tutto il percorso realizzativo nell'ottica di responsabilizzare e rendere consapevole l'allievo rispetto al proprio apprendimento.

## Riflessioni critiche

La situazione relativa alla realizzazione di un albero antropomorfo ha suscitato interesse da parte della classe in quanto costituiva un contesto sfidante e dalla soluzione non ovvia (siamo capaci di realizzare un prodotto che abbia le caratteristiche richieste? Come si può realizzare un manufatto che sia espressivo?) in funzione di una precisa finalità come l'illustrazione di una fiaba. L'attività può essere ulteriormente sviluppata in ottica interdisciplinare coinvolgendo la disciplina *Italiano* in modo da sfruttare le competenze esercitate per l'illustrazione di una fiaba elaborata dagli allievi.

## Materiali di lavoro

Per la fase 1.1 e 1.2 verranno utilizzate immagini tratte da libri e organizzate in una presentazione. Per le fasi di realizzazione i materiali stimolo rimangono a disposizione e i ragazzi utilizzano carta e matita per l'elaborazione dei propri prodotti. Tutta l'attività è documentata in modo fotografico nel capitolo "Articolazione operativa".

---

## **Riferimenti bibliografici e sitografici**

Arnheim, R. (1989). *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*. Trad. it. *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli.

DECS (2015). *Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese*. Bellinzona.

Munari, B. (1978). *Disegnare un albero*. Mantova: Corraini.

Per la contestualizzazione iconografica sono state consultate varie banche immagini in rete. In particolare Pinterest.





**Riferimento del documento: EdVi3a**

Allegati reperibili sul portale  
didattico ScuolaLab  
<https://pianodistudio.edu.ti.ch>  
(ricerca tramite riferimento indicato)

Repubblica e Cantone Ticino  
Dipartimento dell'educazione della  
cultura e dello sport  
Divisione della scuola  
6501 Bellinzona  
091 814 18 11  
[decs-ds@ti.ch](mailto:decs-ds@ti.ch)

Percorso elaborato all'interno dei laboratori "Progettare per competenze" organizzati in collaborazione con il Dipartimento Formazione e Apprendimento della SUPSI nell'ambito della messa in atto del nuovo Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese.

Coordinatori  
Sibilla Altepost,  
Cristiana Canonica Manz

Autori  
Valérie Morelli Osterwalder

Progetto grafico  
Luca Belfiore  
Corso di laurea in Comunicazione visiva  
(SUPSI/DACD)

Impaginazione  
Jessica Gallarate  
Servizio risorse didattiche, eventi  
e comunicazione (SUPSI/DFA)

Stampa  
Tipografia Fontana Print SA

Anno di stampa  
2017