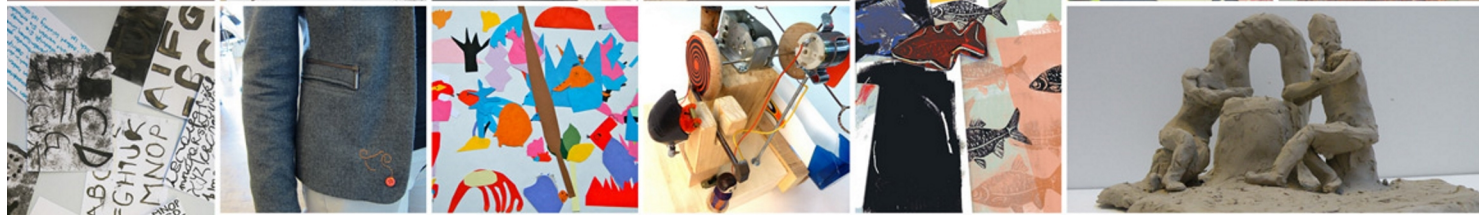




Materie artistiche



Elementi dello sviluppo delle competenze

Ambito di competenza AF.2
A

Processi e prodotti

Processi creativi relativi alle immagini **Attività/tematiche**

Competenza		2.	Individualmente o in gruppo, gli allievi sanno realizzare autonomamente creativi relativi alle immagini e sanno ampliare il proprio linguaggio figurativo.	Rimandi incrociati AOS - Fantasia e creatività (6)	Rimando incrociato
		<i>raccogliere e classificare, sperimentare</i> Gli allievi ...			
Incarico del 1° ciclo	1	1a	<ul style="list-style-type: none"> » sanno raccogliere e classificare materiali, cose e immagini ripresi dal proprio contesto di vita in base a criteri propri o predefiniti e sanno sperimentare con essi. » sanno usare collezioni e sperimentazioni quali fonti d'ispirazione per un ulteriore processo creativo relativo alle immagini. 		Competenza di base
Incarico del 2° ciclo	2	1b	» nel corso di giochi e sperimentazioni sanno affrontare situazioni in modo aperto, sanno scoprire qualcosa di nuovo e quindi ampliare le loro possibilità di espressione figurativa.		Livello di competenza
		1c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno raccogliere e classificare materiali, cose e immagini ripresi dal proprio contesto di vita e da altri ambienti in base a determinati criteri, sanno ordinarli e sperimentare con essi. » sanno usare collezioni e sperimentazioni quali fonti d'ispirazione per un ulteriore processo creativo relativo alle immagini. 		
Incarico del 3° ciclo	3	1d	» nel corso di giochi e sperimentazioni sono in grado di reagire a situazioni inaspettate, riescono ad affinare la loro attenzione per il dettaglio e ampliano il loro linguaggio figurativo.		
		1e	<ul style="list-style-type: none"> » sanno raccogliere e classificare materiali, cose e immagini ripresi da contesti propri o estranei in base a determinati criteri e sanno sperimentare con essi. » sanno usare collezioni e sperimentazioni quali fonti d'ispirazione per un ulteriore processo figurativo. 		
		1f	» nel corso di giochi e sperimentazioni sono in grado di confrontarsi con elementi sconosciuti, sanno scoprire particolarità e legami e differenziare il proprio linguaggio figurativo.		

Ulteriori informazioni relative agli elementi dello sviluppo delle competenze si possono trovare nel capitolo *Panoramica*.

Impressum

Editore: Dipartimento dell'educazione, cultura e protezione dell'ambiente dei Grigioni
 Riguardo al presente documento: Edizione del 15.03.2016
 Immagine di copertina: Iwan Raschle
 Copyright: Titolare dei diritti d'autore e di tutti gli altri diritti: CDPE-D.
 Internet: gr-i.lehrplan.ch

Contenuto

Informazioni sul settore disciplinare		2
Importanza e obiettivi		3
Indicazioni didattiche per le arti figurative		5
Indicazioni didattiche per le arti tessili e tecniche		8
Indicazioni strutturali e contenutistiche		12
Arti figurative		14
AF.1	Percezione e comunicazione	15
A	Percezione e riflessione	15
B	Presentazione e documentazione	17
AF.2	Processi e prodotti	18
A	Processi creativi relativi alle immagini	18
B	Elementi figurativi di base	20
C	Tecniche di rappresentazione e pratiche artistiche	22
D	Materiali e strumenti	25
AF.3	Contesti e orientamento	27
A	Cultura e storia	27
B	Concezione di arte e immagine	28
Arti tessili e tecniche		29
ATT.1	Percezione e comunicazione	30
A	Percezione e riflessione	30
B	Comunicazione e documentazione	31
ATT.2	Processi e prodotti	32
A	Processo creativo e di design	32
B	Funzione e costruzione	34
C	Elementi strutturali	37
D	Tecnica di lavorazione	38
E	Materiale, attrezzi e macchine	40
ATT.3	Contesti e orientamento	41
A	Cultura e storia	41
B	Concezione relativa al design e alla tecnica	42

Informazioni sul settore disciplinare

Il settore disciplinare Materie artistiche comprende le arti figurative e le arti tessili e tecniche. Nei capitoli introduttivi, dove le due discipline appaiono insieme, le arti figurative precedono le arti tessili e tecniche. Seguono poi i capitoli relativi allo sviluppo delle competenze per le arti figurative e quello per le arti tessili e tecniche.

Importanza e obiettivi

Arti figurative

Importanza sociale

Nel settore delle arti figurative e nel confronto con immagini¹ riprese dal mondo dell'arte e dalla quotidianità, i bambini e gli adolescenti vengono sensibilizzati per quanto concerne le diverse forme di espressione visiva. Tramite le proprie rappresentazioni, esprimono le loro aspettative, idee e intenzioni. Nel confronto sia pratico che ricettivo con le forme di comunicazione visive, l'impatto delle immagini e le loro funzioni, i bambini e gli adolescenti sviluppano le proprie competenze visive². Ciò consente loro di orientarsi in una società sempre maggiormente caratterizzata dal prevalere dell'immagine.

I bambini e gli adolescenti sviluppano capacità di giudizio nell'approccio estetico e un atteggiamento positivo rispetto ai valori artistici e culturali. Riferimenti alla cultura e alla storia mostrano loro che la cultura si ricrea costantemente grazie all'interazione tra tradizione e innovazione. Le arti figurative danno un importante contributo alla formazione culturale tramite incontri con artisti e contatti diretti con le opere d'arte in musei, atelier, gallerie e spazi pubblici.

¹Vedi spiegazioni relative al concetto di immagine: concetto di immagine ampliato.

²Vedi Competenze relative alle immagini.

Rilevanza scolastica

Nel settore delle arti figurative, i bambini e gli adolescenti hanno l'opportunità di mettere a confronto le immagini del loro mondo interiore con quelle del mondo esterno e in questo processo includono il proprio contesto di vita. Ampliano così la loro capacità di osservare e ricordare, esercitano associazioni fantasiose e differenziano la propria capacità di immaginare da quella di rappresentare. Gli allievi documentano e descrivono la procedura seguita e i loro prodotti e comunicano ad altri queste informazioni. Tramite esposizioni e presentazioni forniscono un importante contributo alla realizzazione di una cultura di sede.

Nell'azione orientata al processo e al prodotto, gli allievi si pongono domande e sviluppano idee relative a situazioni e temi diversi. Sperimentano elementi figurativi di base, tecniche di raffigurazione e pratiche artistiche³, materiali e strumenti. Tramite la raccolta, l'ordinare, la sperimentazione, l'approfondimento e l'ulteriore sviluppo, i bambini e gli adolescenti realizzano proprie immagini.

Nelle arti figurative gli allievi imparano a conoscere le opere d'arte e immagini di culture e periodi diversi. Imparano a comprenderle e a contraddistinguerle. Nell'osservazione comparativa riconoscono che le immagini hanno impatti e funzioni diversi e sono legate a un contesto culturale e storico. I bambini e gli adolescenti ampliano così la comprensione della propria identità culturale e delle differenze interculturali e storiche.

³Vedi Pratiche artistiche.

Rilevanza personale

Nei bambini e negli adolescenti, le immagini suscitano associazioni ed emozioni diverse. Quando si instaura una situazione di attenzione in cui c'è spazio per la curiosità e la ricerca, gli allievi possono vivere esperienze estetiche. Esse favoriscono la capacità di porsi delle domande e sviluppare vie di soluzione e il coraggio di affrontare ciò che è sconosciuto e non abituale.

Nel settore delle arti figurative gli allievi realizzano proprie figure. Indagano il proprio contesto di vita e ne scoprono nuovi accessi. Scoprono l'autoefficacia e riconoscono il linguaggio iconico personale quale forma di espressione autonoma.

Arti tessili e tecniche

Importanza sociale

Il mondo attuale e la nostra quotidianità sono fortemente caratterizzati dal design e dalla tecnica.⁴ Siamo circondati da prodotti e oggetti artistici e tecnici. Nelle arti

tessili e tecniche i bambini e gli adolescenti si confrontano con prodotti, processi nonché soluzioni creative e tecniche e imparano a conoscere la loro importanza culturale, storica, tecnica, economica ed ecologica. La comprensione del design e della tecnica chiarisce questioni relative al senso e al valore della produzione, della concezione, dell'uso e dello smaltimento dei prodotti. Bambini e adolescenti sono in grado di riconoscere le relazioni all'interno di sviluppi e prodotti tecnici e culturali e di prendere posizione in merito.

Bambini e adolescenti hanno la necessità di dare forma al proprio mondo, di sviluppare qualcosa di nuovo e di trasformare ciò che già esiste in base a nuove esigenze o alle proprie idee. Nei processi di concezione e design gli allievi acquisiscono abilità motorie e manuali di base che possono applicare in vario modo al di fuori della scuola. Insieme ad altre competenze estetiche, creative e tecniche, esse sono di fondamentale importanza per imparare ed esercitare numerose professioni.

⁴Il design mette in evidenza la qualità del processo e il confronto creativo con le funzioni e le forme. La tecnica comprende tutte le attività umane che si occupano della fabbricazione, dell'uso, della valutazione e dello smaltimento di prodotti tecnici e tessili.

Rilevanza scolastica

Durante le lezioni gli allievi si confrontano con attività creative e tecniche e imparano a descrivere e documentare le percezioni, i processi di elaborazione e i prodotti creati. Si confrontano con temi di importanza sociale, questioni di concezione e di tecnica. Imparano a conoscere materiali e tecniche di lavorazione e a tale scopo applicano e utilizzano attrezzi e macchine. Analizzano funzioni e costruzioni, pianificano e sviluppano progetti propri.

Gli allievi comprendono e valutano metodi produttivi artigianali e industriali. Formulano il proprio giudizio e sviluppano una consapevolezza per la qualità. Questo confronto promuove l'interesse e la comprensione per il design e la tecnica.

Rilevanza personale

Nelle arti tessili e tecniche i bambini e gli adolescenti creano prodotti personali in modo autonomo. Sperimentano in modo diretto l'impatto del proprio agire, che promuove il legame emotivo nei confronti del prodotto. Il fatto di aver realizzato e imparato qualcosa di nuovo rafforza la consapevolezza dei bambini e degli adolescenti e permette loro di scoprire l'autoefficacia. Riconoscere i propri limiti o i limiti della fattibilità favorisce il contatto con la realtà.

Indicazioni didattiche per le arti figurative

Osservazioni relative alla competenza disciplinare

<p>Concetto ampliato di immagine</p>	<p>Il concetto ampliato di immagine comprende da un lato immagini bidimensionali, statiche e in movimento (ad es. pittura, disegno, grafica, fotografia, video, animazione) e d'altro lato opere tridimensionali dell'architettura, opere plastiche, installazioni e performance.</p> <p>Inoltre si impara a distinguere tra immagini esterne e interne. Le immagini interne comprendono idee, fantasie, sensazioni e associazioni. Le immagini esterne si riferiscono a rappresentazioni, oggetti e fenomeni della natura, della cultura e dell'arte.</p>
<p>Competenze visive</p>	<p>Tra le competenze visive rientrano le abilità, le capacità, le conoscenze e gli atteggiamenti che permettono agli allievi di orientarsi in un mondo caratterizzato dalla comunicazione attraverso le immagini. Durante le lezioni gli allievi vengono abituati a riconoscere gli impatti e i linguaggi iconici come pure a comprendere contesti soggettivo-biografici e storico-culturali.</p> <p>Gli allievi acquisiscono competenze visive quando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • visualizzano immagini nella loro mente, vivono, percepiscono, analizzano e interpretano le immagini (ricezione); • concepiscono e realizzano le proprie immagini (produzione); • classificano, confrontano e comprendono le immagini (riflessione); • comunicano attraverso i linguaggi iconici e si esprimono su raffigurazioni (comunicazione).
<p>Pratiche artistiche</p>	<p>Gli allievi ricorrono a modalità concettuali e operative simili a quelle adottate nel contesto dell'arte (ad es. ristrutturare, variare, combinare, estraniare). Durante le lezioni, tramite pratiche artistiche opportune, essi hanno l'opportunità di vivere incontri e confronti di vario tipo con immagini e opere d'arte. In questo contesto vengono invitati ad assumere prospettive inusuali, a sondare i limiti e a cambiare le proprie abitudini.</p>

Pianificare e avviare processi creativi relativi alle immagini

<p>Campi tematici</p>	<p>Un processo creativo relativo alle immagini viene avviato grazie un interrogativo ripreso da un tema del vissuto e del mondo immaginario dell'allievo. Fenomeni naturali e culturali, opere d'arte moderne e storiche nonché mondi di immagini analogiche e digitali sono la base di interrogativi di questo tipo.</p> <p>Possibili campi tematici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • essere umano, figura, autorappresentazione; • paesaggio, piante, animali; • oggetto, corpo, spazio, architettura; • colori (materiale e fenomeno); • movimento (percezione e rappresentazione); • finzione, desideri, sensazioni; • pubblicità, segno, simbolo.
<p>Compiti</p>	<p>Compiti validi favoriscono un apprendimento orientato alle competenze da parte degli allievi nei tre ambiti di competenza <i>Percezione e comunicazione</i>, <i>Processi e prodotti</i>, <i>Contesti e orientamento</i>. Un'impostazione del compito comprende un interrogativo sulla ricerca dell'immagine nonché criteri relativi al processo e al prodotto e promuove la ricerca autonoma di soluzioni per l'immagine. La messa in atto del processo, il coinvolgimento di elementi figurativi di base (punti, linee, forme; colore; spazi; struttura della superficie; movimento), la scelta di tecniche di rappresentazione, materiali e pratiche artistiche nonché la valutazione rappresentano aspetti della pianificazione del compito. Compiti ben impostati promuovono un confronto aperto, curioso e che incentiva la sperimentazione da</p>

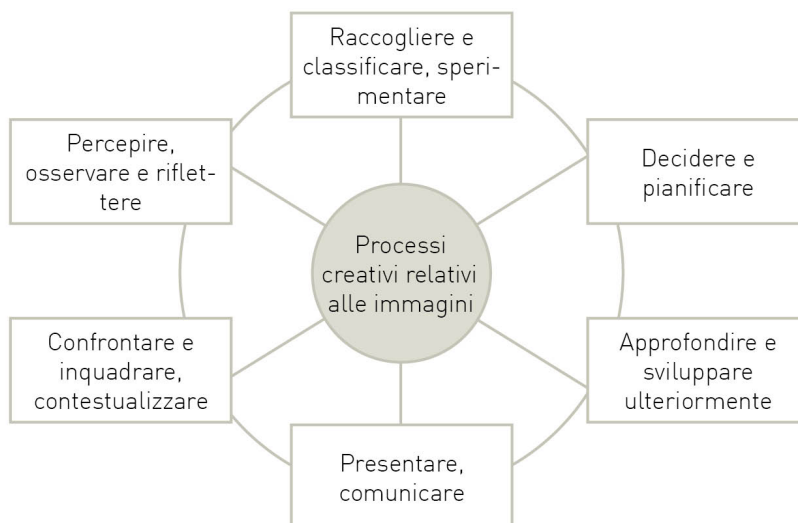
parte degli allievi e favoriscono la loro creatività e il loro linguaggio iconico.

Processi creativi relativi alle immagini

Nel processo creativo relativo alle immagini gli allievi imparano a sviluppare un'idea e a realizzarla attraverso procedure specifiche. Nell'interazione tra percezione, riflessione e azione, gli allievi fanno esperienze estetiche e differenziano quindi la loro capacità di immaginare da quella di rappresentare.

Osservano, descrivono e confrontano fenomeni, oggetti e immagini. Raccolgono e contraddistinguono materiali e informazioni, giocano e sperimentano con gli elementi figurativi di base e con le tecniche di raffigurazione. Si immergono nel processo e sperimentano diversi approcci. Gli allievi scoprono processi creativi in un susseguirsi di momenti di stupore, concentrazione, incognita, decisionalità, progettazione, svago, casualità, ripetizione, rigetto, esitazione, rischio, fallimento, confronto e ponderazione. In questo modo elaborano competenze per lo sviluppo e la realizzazione di proprie soluzioni. Nel contesto di arte e cultura gli allievi imparano a confrontare e valutare i propri lavori.

Illustrazione 1: Processi creativi relativi alle immagini



Approccio alle immagini

Nel confronto con le immagini vanno osservati diversi approcci:

- associativo (ad es. associazioni a catena, trovare un titolo, raccontare una storia, elenco di aggettivi, intervista fittizia);
- descrittivo (ad es. viaggio nell'immagine, gioco *lo vedo qualcosa che tu non vedi*);
- orientato all'azione (ad es. imitare movimenti e ridare posizioni di personaggi, mimare, messa in musica, estraniare, completare e combinare parti delle immagini, dettato di immagini);
- analitico (ad es. motivo, composizione dell'immagine, aspetti formali, tecniche pittoriche).

Accompagnare e valutare processi creativi relativi alle immagini

Ruolo degli insegnanti

Seguendo i processi creativi relativi alle immagini, l'insegnante sollecita e incentiva modalità di espressione individuali dell'allievo assumendo diversi ruoli: Essi comprendono:

- trasmettendo conoscenze specifiche e specialistiche, abilità, modi di riflettere e agire dal punto di vista artistico;
- offrendo istruzioni e favorendo scambi;

- dando consulenza e sostegno;
- dando vita a esperienze estetiche;
- stimolando la riflessione, l'osservazione delle immagini e la comunicazione;
- offrendo apprezzamenti e valutazioni critici.

L'insegnante promuove percorsi di apprendimento basati sulla sperimentazione e sulla scoperta nonché situazioni di apprendimento incentrate sull'apprendimento ricettivo e l'analisi. Sostiene un approccio costruttivo di fronte alle difficoltà e nelle situazioni di stallo e, assumendo un atteggiamento orientato alla promozione, si concentra sulle opportunità di sviluppo. Valuta processi e prodotti secondo i criteri.

Riflessione e documentazione

Le esperienze relative ai processi vengono riflesse, documentate e comunicate in base a studi, bozze, quaderni di appunti o diari di apprendimento. Nel confronto con processi e prodotti, gli allievi sviluppano comprensione e apprezzamento per le diverse modalità di lavoro e i vari linguaggi iconici.

Competenze trasversali e indicazioni relative al 1° ciclo

Aspetti prioritari relativi alle competenze trasversali

Nelle arti figurative emergono molti punti di collegamento in relazione alla promozione delle competenze trasversali. Nel settore delle competenze personali si lavora principalmente su:

- **Autonomia:** gli allievi imparano a organizzare processi creativi relativi alle immagini lavorandovi con concentrazione e perseveranza.

Nel settore delle competenze sociali si lavora principalmente su:

- **Capacità di cooperazione:** gli allievi imparano a realizzare insieme processi creativi relativi alle immagini e a sfruttare il potenziale del gruppo.

Nel settore delle competenze metodologiche si lavora principalmente su:

- **Capacità linguistiche:** gli allievi imparano a descrivere fenomeni relativi alle immagini con termini tecnici e a commentare e presentare processi e prodotti con una terminologia specifica.
- **Risolvere compiti/problemi:** gli allievi imparano a conoscere le diverse strategie volte alla risoluzione di compiti e le impiegano in modo mirato. In questo contesto imparano ad accettare le sfide, a riflettere su soluzioni creative, a sfruttare informazioni e a pianificare le fasi per l'attuazione.

(vedi anche *Basi*, capitolo *Competenze trasversali*)

Indicazioni relative al 1° ciclo

Per quanto riguarda i bambini del 1° ciclo, le procedure di passaggio dalle arti figurative al gioco libero sono fluide. Il confronto con tecniche di realizzazione, in particolare il disegno, la pittura e il modellare permettono al bambino di elaborare e comunicare le esperienze senza l'uso di forme di espressione linguistiche. Nelle attività ludiche con forme, colori e materiali, il bambino struttura le sue molteplici percezioni e sviluppa così propri simboli importanti a livello personale e immagini interne. Essi costituiscono la base per poter comprendere i simboli in immagini, storie e fiabe. (vedi anche *Basi*, capitolo *Tematiche prioritarie del 1° ciclo*)

Indicazioni didattiche per le arti tessili e tecniche

Progettazione didattica

<p>Campi tematici</p>	<p>La progettazione di una sequenza didattica prende spunto dal contesto di vita, dagli interessi e dalle conoscenze pregresse degli allievi. Partendo dai campi tematici gioco/tempo libero, abbigliamento/moda, costruzioni/abitazioni, meccanica/trasporti ed energia/elettricità, gli insegnanti pianificano ambienti di apprendimento concreti e unità d'insegnamento, nei quali gli allievi acquisiscono abilità, conoscenze e capacità manuali e creative. I campi tematici comprendono temi socialmente importanti nell'ambito del design e della tecnica che vengono affrontati tramite l'agire, la realizzazione e la riflessione.</p>
<p>Compiti</p>	<p>Compiti impegnativi, ben impostati, consentono agli allievi di fare esperienze e acquisire conoscenze nei tre ambiti di competenza <i>Percezione e comunicazione</i>, <i>Processi e prodotti</i>, <i>Contesti e orientamento</i>. Il punto di partenza è nella maggior parte dei casi il confronto con la funzione e la costruzione di un prodotto, elementi della composizione artistica, le tecniche di lavorazione o i materiali, i quali vengono osservati attentamente, analizzati o sottoposti a sperimentazioni. In seguito vengono sviluppate insieme o individualmente le fasi di lavoro e le soluzioni.</p> <p>I tipi di compito, da quello chiuso, semiaperto a quello aperto, vengono proposti in diverse varianti. Qui si mira a mettere gli allievi in condizione di confrontarsi con il compito in modo aperto, esplorativo e orientato alla soluzione e di permettere loro di trovare soluzioni individuali.</p> <p>Gli insegnanti definiscono i criteri di un compito o si accordano su di essi. Guidano gli allievi nel confronto approfondito con la problematica.</p> <p>Nell'impostazione del compito va tenuto inoltre conto delle caratteristiche presenti in sede (ad es. grandezza della classe e dell'aula, attrezzatura, eterogeneità).</p>
<p>Il processo di creazione e di design⁵</p>	<p>La formulazione di un compito o di un problema impegnativo crea il nesso con il processo creativo o di design. In tale processo si possono differenziare diverse fasi che solitamente si succedono a dipendenza del progetto in attuazione. Nel corso del processo può essere necessario fare un passo indietro per chiarire questioni parziali non risolte.</p>

Tabella 1: Il processo di creazione e design

Fasi del processo di creazione e design	Indicazioni metodichee
Raccogliere e classificare	<ul style="list-style-type: none"> • Sfruttare diverse fonti d'ispirazione quale motivazione; • raccogliere e classificare informazioni; • abbozzare e analizzare diverse idee e possibilità di azione.
Sperimentare e sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> • Tramite esperimenti creativi e tecnico-funzionali, sviluppare proprie possibilità di soluzione; • tracciare bozze e modelli e ottimizzarli in maniera orientata ai criteri.
Progettare e realizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare esperimenti, bozze e modelli tramite obiettivi; • riflettere sulle esperienze fatte, pianificare e realizzare le fasi di lavoro per la realizzazione.
Giudicare e sviluppare ulteriormente	<ul style="list-style-type: none"> • Giudicare soluzioni e prodotti individuali tramite criteri.
Documentare e presentare	<ul style="list-style-type: none"> • Documentare e presentare processi e prodotti.

⁵Nel piano di studio del 1° ciclo si parla del processo creativo, dal 2° ciclo viene introdotto il concetto di processo di design.

Accompagnare il processo creativo o di design

Ruolo degli insegnanti	Gli insegnanti istruiscono e seguono gli allievi nei loro processi di apprendimento, creativi o di design. Creano uno spazio libero per le proprie esperienze e accompagnano le fasi di riflessione e presentazione.
Orientamento verso l'azione	La lezione avviene in maniera orientata all'azione. Gli allievi non devono solamente riprodurre i processi creativi e tecnici, bensì devono comprenderli, per imparare a valutarli e ad applicarli. In questo modo vengono acquisite competenze operative che possono essere applicate anche a nuove problematiche che emergono durante la lezione e nella quotidianità.
Metodi	Compiti impegnativi, ben impostati, esigono l'impiego mirato di metodi specifici delle arti tessili e tecniche.

Tabella 2: Metodi incentrati sulla scoperta e sulla comprensione

Metodi incentrati sulla scoperta	Metodi orientati alla comprensione
<p>Analisi Analisi dei materiali, analisi dei prodotti, smontaggio, analisi storica o tecnica, verifica dei materiali ecc.</p> <p>Esperimento Sperimentazione del materiale, esperimenti creativi e tecnici.</p> <p>Metodi intuitivi Orientamento verso caratteristiche specifiche di materiali e oggetti, ad es. collezione o museo, giochi con materiali; raccogliere e disporre in base a criteri di disposizione individuali.</p>	<p>Ciclo di formazione Mostrare/imitare in modo riflessivo ideale per l'introduzione di processi, procedure di lavoro, istruzione relativa a macchine o attrezzi.</p> <p>Programma guida/ciclo di livelli Elaborazione individuale e pre-strutturata con il sostegno di immagini, testi ed esempi che rappresentano il procedimento a tappe.</p> <p>Scoperta Quale introduzione o quale approfondimento in una tematica: ad es. ispezione a un'azienda, escursione, visita a un museo, colloquio con esperti, studio della tecnica.</p>

Sicurezza

Lavorando con attrezzi, apparecchi e macchine devono essere osservate le raccomandazioni dell'Ufficio di prevenzione degli infortuni (upi) della Suva.

Osservare e valutare processi e prodotti**Osservare, esaminare e valutare**

Gli allievi confrontano le loro fasi di lavoro e le soluzioni parziali già durante il processo creativo o di design con i criteri del compito. Espongono le proprie esperienze relative ai materiali lavorati, alle tecniche di lavorazione applicate, alle costruzioni, alle composizioni e alle tematiche. In tal modo affinano la loro capacità di osservazione e sviluppano precise modalità di espressione. Le riflessioni possono essere scritte nel diario di apprendimento o possono essere espresse all'interno del gruppo di apprendimento tramite una serie di valutazioni orientate ai criteri.

Orientamento verso i criteri

I criteri permettono agli allievi di confrontarsi in modo approfondito con l'impostazione del compito e dell'interrogativo. Nella valutazione l'insegnante fa riferimento ai criteri formulati (ad es. in merito alla presentazione, ai colori, alla costruzione e alla funzione o in merito ai contesti di carattere ecologico). L'autovalutazione come pure la valutazione esterna avvengono secondo i criteri e i risultati del processo creativo o di design.

Competenze trasversali e indicazioni relative al 1° ciclo**Aspetti prioritari relativi alle competenze trasversali**

Nelle arti tessili e tecniche emergono diversi punti di collegamento per promuovere le competenze trasversali.

Nel settore delle competenze personali si lavora principalmente su:

- **Autoriflessione:** durante la lezione gli allievi sperimentano diversi processi di apprendimento e risoluzione di problemi e riflettono su di essi. Lavorando con oggetti e prodotti imparano ad analizzare il loro impatto e applicano le loro conoscenze e abilità in altri processi.

Nel settore delle competenze metodologiche si lavora principalmente su:

- **Sfruttare le informazioni:** per realizzare i loro progetti, gli allievi devono raccogliere informazioni da fonti diverse. Inoltre sono in grado di acquisire

informazioni autonomamente, cercando di elaborare e valutare le problematiche.

- Risolvere compiti/problemi: gli allievi raccolgono esperienze nella risoluzione di compiti creativi e tecnici. Svolgono diversi processi e riescono sempre maggiormente a strutturarli in modo autonomo. Realizzando i propri progetti, imparano a gestire le sfide.

(vedi anche *Basi*, capitolo *Competenze trasversali*)

Indicazioni relative al 1° ciclo

Nel 1° ciclo, nel confronto con i materiali, i bambini acquisiscono le proprie capacità percettive. Nelle realizzazioni di progetti impiegano mani e attrezzi in svariati modi. Imparano così a dosare la forza, allenano la coordinazione e la destrezza e sviluppano le conoscenze in merito alle caratteristiche dei materiali e alle procedure connesse. Svariati tipi di schemi motori delle mani e delle braccia promuovono in particolare i requisiti per l'acquisizione della scrittura. I bambini mancini hanno diritto a un accompagnamento che li sostenga nella loro dominanza della mano in tutte le situazioni.

I compiti creativi sono impegnativi anche nel 1° ciclo, ma devono essere adeguati ai requisiti cognitivi, motori ed emotivi dei bambini e offrire opportunità decisionali nel corso del processo.

I materiali che possono essere uniti tra loro infilandoli, unendoli ad incastro, incollandoli, incollandoli a strati o inchiodandoli sviluppano nei bambini un grande stimolo creativo. Attraverso la combinazione graduale dei materiali durante il lavoro nascono a poco a poco idee, visioni o un prodotto.

La spiegazione delle tematiche e dei compiti, nonché l'introduzione delle tecniche di lavorazione e dei procedimenti di lavoro possono essere visti quali momenti di promozione linguistica intensiva e interdisciplinare. Associando parallelamente alle attività (non verbali) il linguaggio (verbale), i termini vengono trasmessi e illustrati ai bambini in un contesto logico e vengono integrati nel loro lessico.

(vedi anche *Basi*, capitolo *Tematiche prioritarie del 1° ciclo*)

Indicazioni strutturali e contenutistiche

Combinazione dei tre ambiti di competenza

I piani di studio dei settori disciplinari Arti figurative e Arti tessili e tecniche hanno la stessa struttura di base. Sono suddivisi negli ambiti di competenza *Percezione e comunicazione*, *Processi e prodotti* nonché *Contesti e orientamento*. Nella struttura interna sono riconoscibili particolarità specifiche per le discipline (vedi tabelle 3 e 4). Tra i tre ambiti di competenza vi sono reciproci rapporti. Nelle sequenze didattiche si lavora con accenti e priorità diversi in tutti e tre gli ambiti di competenza. L'ambito di competenza *Processi e prodotti* richiede di norma un numero di ore maggiore rispetto agli altri due ambiti.

Tabella 3: Struttura delle Arti figurative

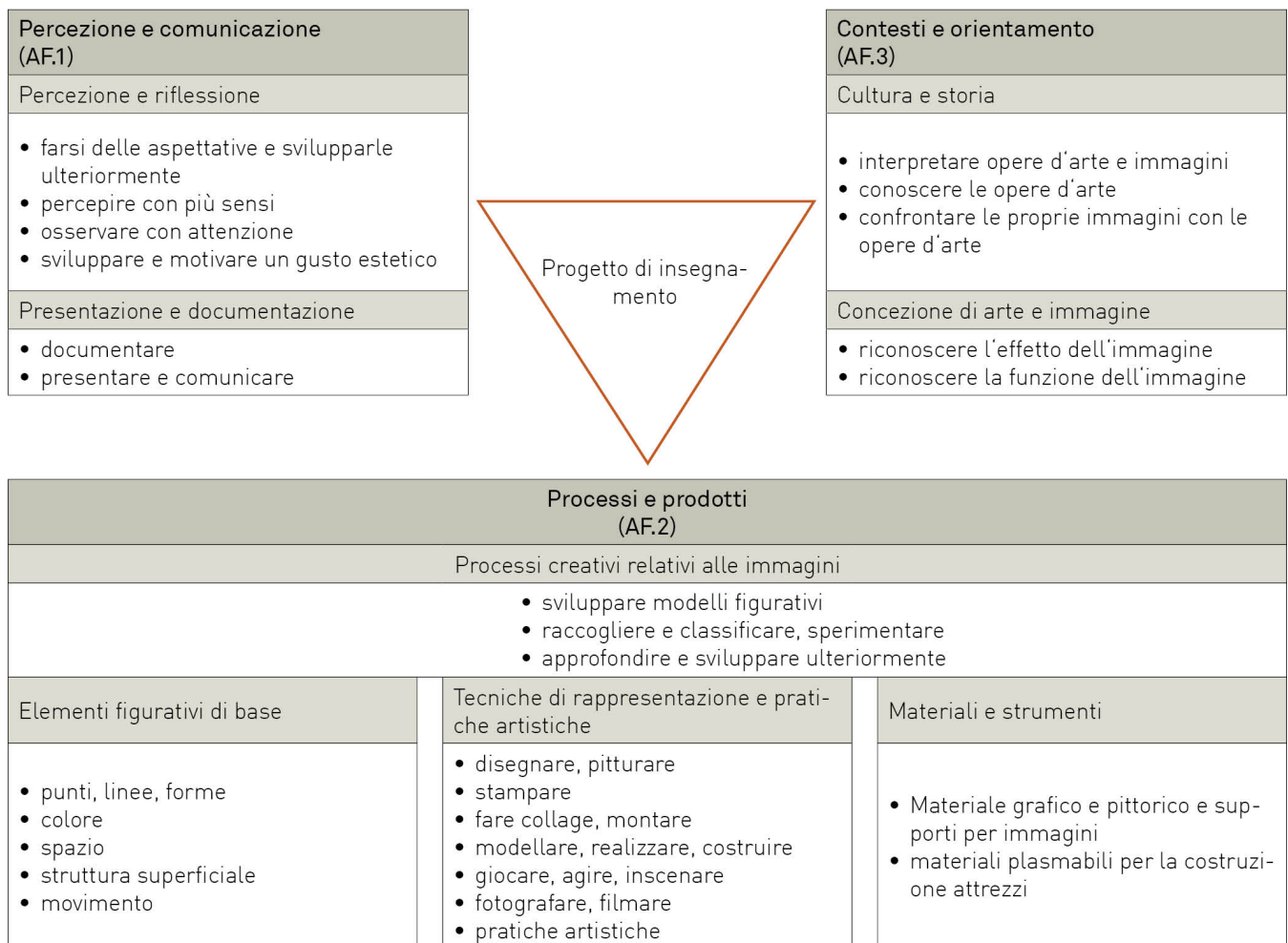
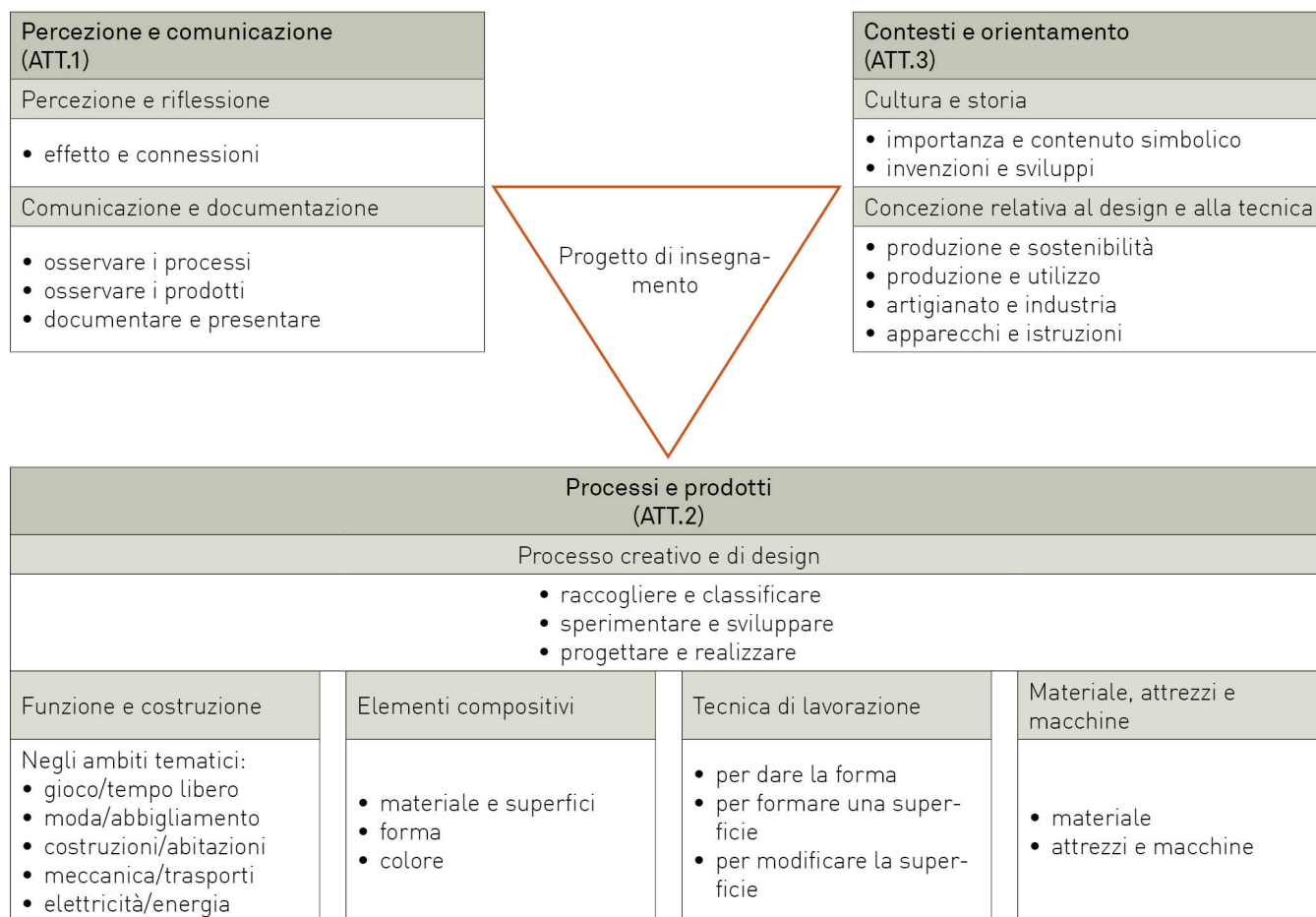


Tabella 4: Struttura delle Arti tessili e tecniche



Punti di riferimento mancanti

Nei piani di studio Arti figurative e Arti tessili e tecniche non sono stati stabiliti punti di riferimento, poiché lo sviluppo delle competenze include solo pochi gradi di competenza che devono essere sviluppati sull'arco dell'intero periodo del rispettivo ciclo.

Comprensione della tecnica

Le competenze relative alla comprensione della tecnica sono state commisurate alle relative competenze nei settori disciplinari Natura, essere umano e società (NEUS) e Natura e tecnica (NT), pur essendo stati stabiliti distinti aspetti prioritari: se nel piano di studio Arti tessili e tecniche ci si concentra sull'esperienza diretta, sulla sperimentazione pratica, sul collegamento e la valutazione di relazioni scientifico-naturali e tecniche, nel settore Natura, essere umano e società e Natura e tecnica vengono elaborate le basi teoriche necessarie a tali scopi.

Arti figurative

AF.1 | Percezione e comunicazione
A | Percezione e riflessione

<p>1. Gli allievi sanno cercare, raffigurare e sviluppare idee valide e discutere su di esse.</p> <p><i>Formare rappresentazioni e svilupparle ulteriormente</i></p> <p>AF.1.A.1 Gli allievi ...</p>		<p>Rimandi incrociati AOS - Percezione (2)</p>
1	<p>a » sulla base di associazioni, tramite ricordi e desideri sanno cercare e raffigurare idee e sanno combinarle tra loro (ad es. mondo dei giochi, tragitto casa-scuola, forma delle nuvole, personaggi di fantasia, immaginare ciò che è nascosto).</p> <p>» sanno descrivere le loro idee e immaginazioni e sanno scambiarsi opinioni al riguardo.</p>	
2	<p>b » sanno cercare e raffigurare idee associate a situazioni passate, presenti e future, le sanno combinare fra loro e sviluppare ulteriormente anche da diversi punti di vista (ad es. storia a vignette, abitanti delle grotte, visione del futuro).</p> <p>» sanno dare un nome alle proprie idee e sanno comunicare a tal proposito.</p>	
3	<p>c » sanno cercare e raffigurare consapevolmente idee associate a sensazioni, fantasie e conoscenze, le sanno combinare fra loro e sviluppare ulteriormente (ad es. atmosfere diverse, costruzioni, composizioni, storyboard).</p> <p>» sanno analizzare le proprie idee e sanno comunicare a tal proposito.</p>	
<p>2. Gli allievi sanno percepire e osservare le immagini e riflettere su di esse.</p> <p><i>Percepire con più sensi</i></p> <p>AF.1.A.2 Gli allievi ...</p>		<p>Rimandi incrociati AOS - Lingua e comunicazione (8) AOS - Percezione (2)</p>
1	<p>1a » sanno riconoscere le differenze nella percezione visiva, tattile, uditiva e cinestetica e sanno scambiarsi opinioni al riguardo.</p>	
2	<p>1b » sanno riconoscere e descrivere l'influenza reciproca tra percezioni visive, tattili, uditive e cinestetiche e ne sanno discutere.</p>	
3	<p>1c » sanno analizzare la soggettività e la complessità delle percezioni visive, tattili, uditive e cinestetiche e sanno riflettere su di esse confrontandosi con gli altri.</p>	
<p><i>osservare con attenzione</i></p> <p>AF.1.A.2 Gli allievi ...</p>		
1	<p>2a » sanno osservare organismi viventi, situazioni e oggetti, sanno contemplare le immagini e illustrate caratteristiche importanti nonché sensazioni.</p>	<p>NEUS.2.1.a</p>
2	<p>2b » sanno confrontare le loro osservazioni relative a colori, grandezze, movimento e forma con le osservazioni degli altri.</p> <p>2c » sanno osservare organismi viventi, situazioni e oggetti su un arco di tempo prolungato, sanno contemplare le immagini e scambiarsi opinioni in merito alle loro sensazioni e conoscenze acquisite.</p> <p>» sanno confrontare le loro conoscenze pregresse con quanto osservato e riconoscere caratteristiche dell'immagine.</p>	

		Rimandi incrociati
3	2d	» sanno descrivere le proprie osservazioni relative allo spazio, al colore e al movimento (ad es. finzione ottica, anamorfismo, punto di fuga, persistenza retinica delle immagini, zootropio, animazione).
	2e	» sanno osservare organismi viventi, situazioni, oggetti e immagini da prospettive diverse e in contesti diversi. » sanno confrontare le loro conoscenze pregresse con quanto osservato e sanno affinare il loro sguardo. » sanno descrivere e confrontare le proprie sensazioni e conoscenze acquisite.
	2f	» sanno descrivere le proprie osservazioni relative allo spazio, al colore e al movimento (ad es. vicinanza-distanza, luce-ombra, mescolanze ottiche di colori, sequenza di immagini).

3. Gli allievi sanno sviluppare e motivare giudizi estetici.		Rimandi incrociati AOS - Autonomia e comportamento sociale [9]
<i>Sviluppare e motivare un giudizio estetico</i> Gli allievi ...		
AF.1.A.3		
1	a	» sanno descrivere le proprie preferenze per quanto riguarda le caratteristiche e le proprietà delle immagini (motivo, colori, forme e materiali).
2	b	» sanno descrivere e valutare le proprietà e le caratteristiche qualitative delle immagini (ad es. motivo, tonalità di colore, struttura dell'immagine).
	c	» sanno dare un giudizio estetico personale sulla base di criteri, sanno sviluppare una propria opinione e sanno confrontarla con altri punti di vista.
3	d	» sanno analizzare, classificare e valutare le proprietà e le caratteristiche qualitative delle immagini (ad es. espressività dell'immagine, raffigurazione di contenuti e composizione).

AF.1 | **Percezione e comunicazione**
B | **Presentazione e documentazione**

<p>1. Gli allievi sanno documentare e presentare processi e prodotti relativi alle immagini e sanno comunicare in merito ad essi.</p>		<p>Rimandi incrociati AOS - Lingua e comunicazione {8}</p>
<p><i>Documentare</i></p>		
AF.1.B.1	<p>Gli allievi ...</p>	
1	1a	» sanno mostrare i passi del proprio processo (ad es. ordinare le immagini cronologicamente).
2	1b	» sanno registrare e illustrare tracce del proprio processo (ad es. diario, quaderno degli appunti, collezione dei lavori).
3	1c	» sanno documentare le fasi del proprio processo con immagini e parole (ad es. portfolio, diario di apprendimento).
<p><i>Presentare e comunicare</i></p>		
AF.1.B.1	<p>Gli allievi ...</p>	
1	2a	» sanno presentare i propri processi e prodotti a un gruppo ristretto (classe) e in un quadro più ampio (ad es. settimana di progetto, serata genitori) e sanno raccontare qualcosa in merito. » sanno dare importanza alle proprie rappresentazioni e parlare di esse.
2	2b	» sanno mostrare i propri processi ed esporre i propri prodotti (ad es. didascalie e luce). » sanno commentare i propri processi e prodotti con termini tecnici. » sanno mostrare l'importanza soggettiva delle loro rappresentazioni.
3	2c	» sanno illustrare i propri processi e presentare i propri prodotti (ad es. installare, mettere in scena, elaborare in formato digitale). » sanno commentare i propri processi e prodotti e sanno discutere su di essi utilizzando termini tecnici. » sanno illustrare l'importanza soggettiva delle loro immagini e sanno metterla in discussione.

AF.2 | Processi e prodotti

A | Processi creativi relativi alle immagini

<p>1. Individualmente o in gruppo, gli allievi sanno sviluppare autonomamente idee per raffigurazioni in merito a svariate situazioni e tematiche.</p> <p><i>Sviluppare modelli figurativi</i></p> <p>Gli allievi ...</p>		Rimandi incrociati A05 - Fantasia e creatività (6)
AF.2.A.1		
1	a	» sanno sviluppare proprie idee per raffigurazioni usando la fantasia e spunti provenienti dal loro contesto di vita (ad es. famiglia, animali, figure ed esseri fantasiosi).
2	b	» sanno sviluppare proprie idee e raffigurarle e proporre interrogativi che interessano la natura, la cultura e le situazioni quotidiane usando la fantasia e spunti provenienti dal loro contesto di vita (ad es. essere umano, mondo animale e vegetale, storie, scoperte, documenti).
3	c	» sanno sviluppare proprie idee e raffigurarle e proporre interrogativi che emergono dal loro ambito d'interesse e dal loro contesto sociale (ad es. pubblicità, rappresentazione di sé, bellezza, lifestyle, mondi virtuali, street art).
<p>2. Individualmente o in gruppo, gli allievi sanno realizzare autonomamente processi creativi relativi alle immagini e sanno ampliare il proprio linguaggio figurativo.</p> <p><i>raccogliere e classificare, sperimentare</i></p> <p>Gli allievi ...</p>		Rimandi incrociati A05 - Fantasia e creatività (6)
AF.2.A.2		
1	1a	» sanno raccogliere e classificare materiali, cose e immagini ripresi dal proprio contesto di vita in base a criteri propri o predefiniti e sanno sperimentare con essi. » sanno usare collezioni e sperimentazioni quali fonti d'ispirazione per un ulteriore processo creativo relativo alle immagini.
	1b	» nel corso di giochi e sperimentazioni sanno affrontare situazioni in modo aperto, sanno scoprire qualcosa di nuovo e quindi ampliare le loro possibilità di espressione figurativa.
2	1c	» sanno raccogliere e classificare materiali, cose e immagini ripresi dal proprio contesto di vita e da altri ambienti in base a determinati criteri, sanno ordinarli e sperimentare con essi. » sanno usare collezioni e sperimentazioni quali fonti d'ispirazione per un ulteriore processo creativo relativo alle immagini.
	1d	» nel corso di giochi e sperimentazioni sono in grado di reagire a situazioni inaspettate, riescono ad affinare la loro attenzione per il dettaglio e ampliano il loro linguaggio figurativo.
3	1e	» sanno raccogliere e classificare materiali, cose e immagini ripresi da contesti propri o estranei in base a determinati criteri e sanno sperimentare con essi. » sanno usare collezioni e sperimentazioni quali fonti d'ispirazione per un ulteriore processo creativo relativo alle immagini.
	1f	» nel corso di giochi e sperimentazioni sono in grado di confrontarsi con elementi sconosciuti, sanno scoprire particolarità e legami e differenziare il proprio linguaggio figurativo.

		<i>approfondire e sviluppare ulteriormente</i>	
AF.2.A.2		Gli allievi ...	
1	2a	» sanno osservare le proprie produzioni e acquisire così nuovi impulsi per ulteriori lavori.	
2	2b	» sanno osservare l'effetto delle proprie produzioni secondo criteri prestabiliti e acquisire così impulsi per approfondire e procedere a un ulteriore sviluppo.	
3	2c	» sanno valutare l'idea e l'impatto delle proprie produzioni secondo criteri propri o prestabiliti e acquisire così impulsi per approfondire o procedere a un ulteriore sviluppo.	

AF.2 | Processi e prodotti

B | Elementi figurativi di base

1. Gli allievi sanno osservare ed analizzare l'impatto di elementi figurativi dell'immagine e sanno integrare le conoscenze acquisite per le proprie idee.		Rimandi incrociati AOS - Apprendimento e riflessione [7]	
<p><i>punti, linee, forme</i></p> <p>AF.2.B.1 Gli allievi ...</p>			
1	1a	<ul style="list-style-type: none"> » sanno tracciare punti e linee, concentrando, disperdendo allineando e sovrapponendo i segni che vanno a formare l'immagine. » sanno tracciare forme aperte, chiuse, ad angolo, rotonde, organiche e geometriche. 	
2	1b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno tracciare e disporre in diagonale, orizzontale e verticale linee e punti che vanno a formare la composizione di proprie immagini. » sanno tracciare e sviluppare forme in contrasto fra loro, con contorni delineati o in relazione di positivo-negativo. 	
3	1c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno comporre punti e linee in modo mirato per creare un effetto di linearità, di bidimensionalità o di tridimensionalità dell'immagine. » sanno collocare la figura in primo o in secondo piano, cambiare le grandezze, sanno fare riduzioni o astrazioni delle forme, e così concretizzare proprie immagini in modo mirato. 	
<p><i>Colore</i></p> <p>AF.2.B.1 Gli allievi ...</p>			
1	2a	<ul style="list-style-type: none"> » sanno mischiare e confrontare i colori in base a preferenze soggettive. 	ATT.2.C.1.3a
2	2b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno mescolare i colori primari e ottenere colori complementari o simili confrontandoli fra loro. » sanno riconoscere la molteplicità di toni di colore diversi, sanno sceglierli e utilizzarli. » sanno mischiare colori in modo appropriato per un dato oggetto e sanno impiegarli. 	ATT.2.C.1.3b
3	2c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno mescolare i colori in base alla luminosità, al tono e alla saturazione per formare delle sfumature e sanno impiegarli in modo mirato. » sanno scoprire le gradazioni dei colori e le relazioni tra i colori, sanno trovare un'armonia tra di essi e sanno impiegarli. 	ATT.2.C.1.3c
	2d	<ul style="list-style-type: none"> » sanno mischiare colori apparenti e impiegarli consapevolmente. 	
<p><i>Spazio</i></p> <p>AF.2.B.1 Gli allievi ...</p>			
1	3a	<ul style="list-style-type: none"> » sanno creare degli spazi tramite il materiale a disposizione e sanno allestirli. » sanno disegnare o dipingere spazi e oggetti tridimensionali su un piano. 	
2	3b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno creare e modificare spazi con mobili, luci-ombre, modelli e installazioni. » sanno analizzare e suddividere lo spazio tramite scaglionamento, rapporto chiaro-scuro e davanti-dietro e sanno rappresentarlo su un piano. 	
3	3c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno osservare e studiare lo spazio nella natura, nell'architettura e negli spazi pubblici e sanno realizzarlo in scala tridimensionalmente. » sanno disegnare o dipingere gli spazi su un piano tramite la prospettiva dall'alto a volo d'uccello, aerea e lineare. 	

<i>Struttura superficiale</i>		
AF.2.B.1 Gli allievi ...		
1	4a	» tramite interventi sulle superfici sanno produrre vari effetti come liscio, ruvido, arricciato e ondulato.
2	4b	» tramite interventi sulle superfici sanno produrre un effetto diversificato dell'immagine o dell'oggetto (ad. es. peloso, spigoloso, spinoso, poroso, bucherellato).
3	4c	» tramite interventi sulle superfici sanno produrre un effetto differenziato dell'immagine o dell'oggetto e sanno impiegarlo in modo mirato (ad es. brillante, squamato, scanalato, spiegazzato).
<i>Movimento</i>		
AF.2.B.1 Gli allievi ...		
1	5a	» tramite disegni ritmici e pennellate gestuali sanno rappresentare tracce di movimento.
2	5b	» nell'action painting o nella stampa con rulli, sanno impiegare l'energia del proprio corpo per raffigurare il movimento sull'immagine. » sanno rappresentare momenti di movimento e sequenze di immagini di figure e oggetti in movimento.
3	5c	» nel light-painting scoprono e sanno tracciare segni di luce in movimento. » sanno raffigurare il movimento sull'immagine attraverso gli effetti di nitido-sfuocato, velocità-lentezza o simili a riprese al rallentatore o all'acceleratore.

AF.2

Processi e prodotti

C

Tecniche di rappresentazione e pratiche artistiche

1. Gli allievi sanno distinguere gli effetti delle varie tecniche di rappresentazione e sanno applicarle per proprie idee.		Rimandi incrociati AOS - Apprendimento e riflessione [7] AOS - Corpo, salute, motricità [1]	
<i>disegnare, pitturare</i> Gli allievi ...			
AF.2.C.1			
1	1a	» sanno disegnare e dipingere in modo ritmico, lineare, coprente, a chiazze, a segni, a spatola o spalmando il colore.	
	1b	» sanno variare il grado di pressione nel disegno e sanno pitturare coprendo e lasciando trasparire.	
2	1c	» sanno disegnare e dipingere in modo espressivo (ad es. con sfrontatezza, attenzione, velocità, lentezza), a strati, a graffi, ricalcando o bagnato su bagnato.	
	1d	» sanno abbozzare e disegnare in modo uniforme o irregolare nonché dipingere a velature o a pasta coprente.	
3	1e	» sanno tratteggiare in modo regolare e irregolare nonché pitturare in modo velato e pastoso.	
	1f	» sanno abbozzare, disegnare e dipingere a tratteggi in parallelo, ad incrocio e in trasversale e sanno variare il proprio tratto pittorico sia con matita, pennello o altro genere di strumento.	
<i>Stampare</i> Gli allievi ...			
AF.2.C.1			
1	2a	» sanno sperimentare ed effettuare degli stampi usando come matrici semplici materiali, o attraverso le tecniche del ricalco o a impronta corporea.	ATT.2.D.1.5a
	2b	» sanno sperimentare e applicare il frottage e la timbratura (ad es. corda, gomma, sughero).	
2	2c	» sanno sperimentare e applicare procedimenti di riproduzione a stampa con mascherine e calcografica sperimentale (ad es. usando come matrice il tetrapack o il polistirolo).	ATT.2.D.1.5b
	2d	» sanno sperimentare e applicare la monotipia, la stampa con rulli e procedimenti di stampo a due colori.	
3	2e	» conoscono diversi tipi di riproduzione a stampa e le loro qualità (ad es. effetto a specchio, a matrice persa, in serie, produzione di multipli) e sanno applicarli intenzionalmente.	ATT.2.D.1.5c
	2f	» sanno sperimentare diversi tipi di stampa come la calcografia, la serigrafia e la linoleografia e li sanno applicare in modo mirato.	

fare collage, montare

AF.2.C.1 Gli allievi ...

1	3a	» strappando, piegando e incollando la carta sanno effettuare lavori di collage e assemblaggio.	
	3b	» sanno sperimentare e assemblare incollando a strati, sovrapponendo, e combinando le varie parti del collage.	
2	3c	» assemblando a strati, tagliando, piegando, e combinando le parti del collage, sanno prestare attenzione ai collegamenti e alla composizione.	
	3d	» sanno effettuare esperimenti con la tecnica del collage e con l'elaborazione digitale (ad es. combinazioni delle immagini, coppie di immagini).	MI - Produzione e presentazione
3	3e	» sanno sfruttare le tecniche del collage e dell'assemblaggio per esprimere intenzionalmente pensieri e azioni (ad es. combinazioni di immagini irreali o surreali).	

modellare, realizzare, costruire

AF.2.C.1 Gli allievi ...

1	4a	» sanno modellare forme in modo additivo e sanno costruire collegando, stratificando le varie parti.	
	4b	» sanno modellare e svuotare forme e sanno combinare e collegare parti di costruzioni legando e avvolgendo.	
2	4c	» sanno plasmare e trasformare forme e sanno costruire assemblando varie parti (ad es. mobile, stabile).	
	4d	» sanno plasmare e ricostruire forme osservando modelli (ad es. corpi e oggetti) e sanno realizzare costruzioni piegando, incollando e legando.	
3	4e	» conoscono tecniche di modellatura additiva, scultorea e di assemblaggio e sanno impiegarle in modo mirato (ad es. corpo umano, spazi e figure).	
	4f	» conoscono le forme in positivo e in negativo, le sculture cave, il tutto tondo, le fusioni, il modellismo e oggetti cinetici e sanno realizzarle.	

giocare, agire, inscenare

AF.2.C.1 Gli allievi ...

1	5a	» sanno entrare in azione con oggetti, figure o materiali e sanno inscenare spazi di gioco (ad es. giocare con la realtà in miniatura, gioco simbolico).	
2	5b	» sanno mettere in scena il proprio corpo, oggetti, figure e spazi (ad es. tableau vivant, maschere, spazi illuminati con luce colorata, teatro delle ombre).	
3	5c	» sanno creare legami tra spazio e corpo tramite performance e azioni (ad es. relazioni inusuali, inscenare se stessi, installazioni spaziali).	

Fotografare, filmare

AF.2.C.1 Gli allievi ...

1	6a	» sanno fotografare situazioni scelte.	
2	6b	» sanno catturare diverse prospettive, condizioni di luce e inquadrature nelle fotografie.	
	6c	» sanno sperimentare e applicare contrasti di luce, vicinanza e distanza nelle fotografie (ad es. romanzo fotografico, film d'animazione).	

		Rimandi incrociati	
3	6d	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono le forme di comunicazione della fotografia e dei film (ad es. prospettive, profondità di campo, piano) e sanno sperimentarle e applicarle in modo mirato. » sanno elaborare immagini e film in formato digitale (ad es. correzioni, taglio, montaggio). 	MI - Produzione e presentazione
	6e	» sanno realizzare in gruppo un reportage, una documentazione o una storyboard.	MI - Produzione e presentazione MU.5.A.1.g

2. Gli allievi sanno applicare pratiche artistiche.		Rimandi incrociati	
<i>Pratiche artistiche</i>			
AF.2.C.2 Gli allievi ...			
1	a	» sanno scoprire possibilità di rappresentazione scomponendo, ingrandendo, rimpicciolendo, ruotando e ripetendo.	
	b	» sanno rappresentare in modo figurativo esperienze uditive, olfattive, gustative, di movimento o tattili (ad es. dipingere la musica).	MU.5.B.1.a
2	c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno sperimentare e applicare possibilità di rappresentazione riproducendo, estraniando, ristrutturando e stratificando. » sanno sperimentare e applicare possibilità di rappresentazione attraverso la reinterpretazione oppure il rispecchiare azioni, situazioni o soggetti. 	
	d	» sanno rappresentare in modo figurativo esperienze uditive, olfattive, gustative, di movimento o tattili (ad es. disegnare il ritmo).	AF.3.A.1.1c MU.5.B.1.d
3	e	» sanno sperimentare possibilità di rappresentazione tramite astrazione, riduzione, combinazione, variazione e demolizione e sanno applicarle in modo mirato.	
	f	» sanno rappresentare in modo figurativo esperienze uditive, olfattive, gustative, di movimento o tattili (ad es. inscenare la musica quale videoclip).	MU.5.B.1.g

AF.2

Processi e prodotti

D

Materiali e strumenti

<p>1. Gli allievi sanno testare le caratteristiche e l'effetto di materiali e strumenti e applicarli nel processo creativo relativo alle immagini.</p> <p><i>Materialie grafico e pittorico e supporti per immagini</i></p> <p>Gli allievi ...</p>		<p>Rimandi incrociati AOS - Corpo, salute, motricità (1)</p>	
1	1a	<ul style="list-style-type: none"> » sanno testare e utilizzare matite colorate, pastelli e colori liquidi. » sanno testare e utilizzare carta di diverso tipo, cartone, tavole e il piazzale quali supporti per disegnare e dipingere. 	
	1b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno testare e utilizzare pigmenti e colori e materiali naturali come pure il carboncino. » sanno testare e sfruttare le caratteristiche dei supporti delle immagini (ad es. assorbente, repellente, liscio, ruvido, poroso). 	
2	1c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno testare e utilizzare matite colorate morbide e dure, gessetti idrosolubili e non, tempera e acquarello. » sanno testare e utilizzare quale supporto per immagini stoffa, legno e vetro. 	
	1d	<ul style="list-style-type: none"> » sanno testare e utilizzare la china, la grafite, i pigmenti e i leganti. » sanno testare e scegliere i supporti adatti (ad es. cartoline, post-it, materiale riciclato, piazzale scolastico). 	
3	1e	<ul style="list-style-type: none"> » sanno testare e utilizzare i colori acrilici. » sanno testare e utilizzare la carta da pacco, il materiale da imballaggio e carta stampata quale supporto per le immagini. 	
	1f	<ul style="list-style-type: none"> » sanno testare vari materiali per il disegno e la pittura (ad es. sanguinella, bombolette spray, colori a olio, acquarelli) e li sanno utilizzare. » sanno scegliere e utilizzare in modo mirato e variare i supporti. 	
<p><i>materiali plastici per costruire</i></p> <p>Gli allievi ...</p>			
1	2a	<ul style="list-style-type: none"> » sanno utilizzare masse plasmabili, colla, materiale riciclato, nastro adesivo, carta, sabbia e acqua per raffigurazioni tridimensionali. 	ATT.2.E.1.1a
	2b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno utilizzare l'argilla, il legno, la stoffa, spago e corda per raffigurazioni tridimensionali. 	ATT.2.E.1.1a
2	2c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno verificare l'uso e le caratteristiche dei materiali plasmabili e sanno utilizzarli per raffigurazioni tridimensionali. 	
	2d	<ul style="list-style-type: none"> » sanno testare e utilizzare il sapone anidro, il gesso, il cartone, i fogli di metallo e sintetici per raffigurazioni tridimensionali. 	ATT.2.E.1.1b
3	2e	<ul style="list-style-type: none"> » sanno verificare l'uso e le caratteristiche di materiali plasmabili e sanno utilizzarli per raffigurazioni tridimensionali. 	
	2f	<ul style="list-style-type: none"> » sanno testare la malleabilità dei materiali e sanno utilizzarli per raffigurazioni tridimensionali (ad es. calcestruzzo aerato autoclavato, cera, lastre ofset). 	ATT.2.E.1.1c

<i>Attrezzi</i>	
Gli allievi ...	
1	3a » sanno usare le mani quali strumenti. » sanno verificare l'uso e le caratteristiche dei pennelli in pelo e in setola (pennello piatto, tondo, per maschera monografica), spugne e rulli.
2	3b » sanno verificare l'uso e le caratteristiche di strumenti fabbricati da sé, della pressa a rulli, delle spatole e dei rulli e li sanno utilizzare intenzionalmente.
3	3c » conoscono l'uso e le qualità degli strumenti e sanno utilizzarli adeguatamente (ad es. strumenti per la modellatura e per l'intaglio di matrici).

AF.3 | **Contesti e orientamento**
A | **Cultura e storia**

1.		Gli allievi sanno leggere, datare e confrontare le opere di culture e periodi diversi nonché immagini riprese dalla quotidianità.	Rimandi incrociati AOS - Orientamento temporale (3) ESS - Identità culturali e comprensione interculturale
		<i>interpretare opere d'arte e immagini</i>	
AF.3.A.1		Gli allievi ...	
1	1a	» sanno osservare e descrivere i segni, i colori, le forme e i materiali nelle opere d'arte risalenti a culture e periodi diversi nonché in immagini riprese dalla quotidianità.	
2	1b	» sanno osservare e descrivere i simboli, la composizione e l'espressione nelle opere d'arte risalenti a culture e periodi diversi nonché in immagini riprese dalla quotidianità.	
3	1c	» sanno descrivere e analizzare il linguaggio figurativo e i mezzi stilistici nelle opere d'arte risalenti a culture e periodi diversi nonché in immagini riprese dalla quotidianità.	ERC.3.1.b AF.2.C.2.d
		<i>conoscere le opere d'arte</i>	
AF.3.A.1		Gli allievi ...	
1	2a	» sanno entrare in contatto con le opere d'arte (ad es. visite a musei e atelier).	
2	2b	» conoscono opere d'arte esemplari del presente e del passato nonché di diverse culture (ad es. opere d'arte di Angelika Kaufmann, Alberto e Augusto Giacometti, Giovanni Segantini, Ernst Ludwig Kirchner nonché opere presenti nelle esposizioni attuali di musei e istituti d'arte). » sanno porsi delle domande (ad es. incontrando artisti e osservando opere d'arte originali).	LS1GR.6.A.1.a LS2GR.6.A.1.a
3	2c	» conoscono diverse opere d'arte di culture e periodi diversi e sanno distinguere la loro importanza culturale (ad es. opere d'arte di Alberto e Giovanni Giacometti, Ernst Ludwig Kirchner, Matias Spescha nonché opere presenti nelle esposizioni attuali di musei e istituti d'arte). » sanno descrivere esperienze artistiche e discutere su di esse (ad es. incontrando artisti e osservando opere d'arte originali).	LS1GR.6.A.1.d LS2GR.6.A.1.d LS3GR.6.A.1.a
		<i>confrontare immagini propri con opere d'arte</i>	
AF.3.A.1		Gli allievi ...	
1	3a	» sanno confrontare tematiche e soggetti, colori e materiali ricorrenti in opere d'arte con le proprie immagini e sanno evidenziare le differenze e le similitudini.	
2	3b	» sanno individuare il processo di produzione artistica, il linguaggio delle forme, le raffigurazioni di corpo e spazio nelle opere d'arte, sanno confrontare tali aspetti ed evidenziare le differenze e le similitudini con le proprie immagini.	
3	3c	» sanno riconoscere la riproduzione realistica, la fictio e l'astrazione nelle opere d'arte e fare dei confronti con le proprie immagini evidenziandone le differenze e le affinità.	

AF.3 | Contesti e orientamento

B | Concezione di arte e immagine

1. Gli allievi sanno riconoscere l'effetto e la funzione di opere d'arte e di immagini.		Rimandi incrociati AOS - Correlazioni e regolarità (5)
<i>Effetto dell'immagine</i>		
AF.3.B.1	Gli allievi ...	
1	1a	» sanno descrivere l'effetto generato in loro da opere d'arte e immagini (ad es. sensazioni, ricordi, fantasie).
2	1b	» sanno osservare le opere d'arte e le immagini con riferimento all'intenzione compositiva e impatto dell'immagine (ad es. ruolo di genere, stereotipi, fictio). » riconoscono che le immagini possono essere modificate e trasformate (ad es. prospettive, inquadratura, proporzione, effetto del colore, contrasto, distorsione).
3	1c	» sanno analizzare le opere d'arte e le immagini con riferimento all'intenzione compositiva e all'impatto dell'immagine (ad es. epoche e stili, trend, ideale di bellezza). » conoscono le possibilità di elaborare le immagini nei contesti analogico e digitale.
		MI.1.2.g MI.1.2.h
<i>Funzione dell'immagine</i>		
AF.3.B.1	Gli allievi ...	
1	2a	» riconoscono che le opere d'arte e le immagini possono raccontare e spiegare qualcosa (ad es. storia a vignette, immagine illustrativa).
2	2b	» riconoscono che le opere d'arte e le immagini possono sollecitare, illustrare, documentare e informare (ad es. messaggio pubblicitario, documentazione, istruzioni d'uso, immagini di fantasia).
3	2c	» riconoscono che le opere d'arte e le immagini possono irritare, manipolare, decorare, illustrare, chiarire e divertire (ad es. propaganda, grafico, immagine decorativa, schema).
		MI.1.2.h

Arti tessili e tecniche

ATT.1 | Percezione e comunicazione

A | Percezione e riflessione

1. Gli allievi sanno percepire e riflettere connessioni di genere creativo e tecnico presenti in oggetti specifici.		Rimandi incrociati A05 - Percezione (2) A05 - Correlazioni e regolarità (5)
<i>Effetto e connessioni</i> ATT.1.A.1 Gli allievi ...		
1	a <ul style="list-style-type: none"> » sanno percepire l'impatto di oggetti quotidiani e descriverlo con semplici parole (interazione di funzione, costruzione, elementi strutturali). » sanno sperimentare in modo ludico le connessioni tecniche e sanno descriverle con parole e gesti (ad es. oscillare, dondolare, pesare, rotolare, costruire). 	NEUS.3.1.c
2	b <ul style="list-style-type: none"> » sanno comprendere la funzione e le caratteristiche di oggetti e sanno descriverle (interazione di funzione, costruzione, elementi strutturali). » riconoscono con quali tecniche di lavorazione sono stati costruiti gli oggetti. » sanno riconoscere connessioni tecniche e sanno spiegarle (trasmissione di forza, propulsione, sistema a due fili della macchina per cucire). 	
3	c <ul style="list-style-type: none"> » sanno analizzare in modo mirato le funzioni le caratteristiche degli oggetti (interazione di funzione, costruzione, elementi strutturali). » riconoscono con quali tecniche di lavorazione sono stati costruiti gli oggetti. » sanno riconoscere e spiegare connessioni tecniche (distribuzione di energia, robotica, macchina da cucire overlock, macchine tessili e per maglieria). 	

ATT.1 | Percezione e comunicazione
B | **Comunicazione e documentazione**

<p>1. Gli allievi sanno valutare processi creativi e di design e prodotti e sanno svilupparli ulteriormente.</p> <p><i>Giudicare i processi</i></p> <p>ATT.1.B.1 Gli allievi ...</p>		<p>Rimandi incrociati AOS - Apprendimento e riflessione [7]</p>
1	<p>1a » sanno parlare delle proprie fasi vissute nel processo e sanno confrontarle con le procedure impiegate dagli altri. » sanno riconoscere le proprie abilità e conoscenze presenti e quelle appena acquisite.</p>	
2	<p>1b » sanno confrontare i propri processi di design con quelli degli altri, sanno descrivere le differenze e formulare possibilità di sviluppo.</p>	
3	<p>1c » sanno analizzare processi di design e formulare le relative conseguenze per i processi seguenti.</p>	
<p><i>Giudicare i prodotti</i></p> <p>ATT.1.B.1 Gli allievi ...</p>		
1	<p>2a » raccontano se e perché sono soddisfatti del proprio prodotto. » sanno osservare singoli aspetti del proprio prodotto e sanno indicare miglioramenti concreti.</p>	
2	<p>2b » sanno confrontare le aspettative relative al proprio prodotto con il risultato raggiunto e con i criteri dell'incarico e sanno formulare interventi di ottimizzazione.</p>	
3	<p>2c » sanno osservare, valutare e ottimizzare i prodotti in maniera orientata ai criteri (ad es. confrontandoli con prodotti creati in modo professionale).</p>	
<p>2. Gli allievi sanno documentare e presentare processi creativi e di design e i prodotti.</p> <p><i>Documentare e presentare</i></p> <p>ATT.1.B.2 Gli allievi ...</p>		<p>Rimandi incrociati AOS - Lingua e comunicazione [8]</p>
1	<p>a » sanno raccontare il processo vissuto e mostrare i propri prodotti (ad es. portfolio, diario di apprendimento, esposizione). » sanno utilizzare primi termini tecnici (ad es. attrezzi, materiale, relazioni con lo spazio, forma, colore, carattere della superficie).</p>	<p>MI - Produzione e presentazione</p>
2	<p>b » sanno ricordare le fasi del processo di design, sanno illustrarle e sanno presentare i prodotti (ad es. portfolio, diario di apprendimento, esposizione). » conoscono termini tecnici di attrezzi, macchine, materiali e tecniche di lavorazione e sanno impiegarli.</p>	
3	<p>c » sanno documentare in maniera comprensibile le fasi del processo di design e sanno presentarle (ad es. portfolio, diario di apprendimento, esposizione). » sanno comunicare in merito ai propri processi e prodotti utilizzando una terminologia specifica.</p>	

ATT.2 | Processi e prodotti

A | Processo creativo e di design

1. Gli allievi sanno comprendere un incarico creativo e tecnico e a tal proposito sanno raccogliere, ordinare e valutare idee e informazioni.		Rimandi incrociati AOS - Fantasia e creatività (6)
<i>Raccogliere e classificare</i> Gli allievi ...		
ATT.2.A.1		
1	a	» sanno focalizzare la loro attenzione su un tema, raccogliere idee e ordinarle.
2	b	» sanno comprendere un incarico, raccogliere idee e informazioni e sanno ordinarle secondo criteri propri o prestabiliti.
3	c	» sanno sviluppare idee in merito all'incarico o a propri interrogativi e sanno ricercare, strutturare e valutare le informazioni.
2. Gli allievi effettuano sperimentazioni e possono così sviluppare idee per prodotti propri.		Rimandi incrociati
<i>Sperimentare e sviluppare</i> Gli allievi ...		
ATT.2.A.2		
1	a	» sanno esaminare materiali e oggetti del proprio contesto di vita giocando e sperimentando e sanno sviluppare idee per prodotti propri. » sanno integrare in modo consapevole un aspetto della composizione nel proprio progetto (ad es. per quanto concerne la funzione, la costruzione, la forma e il colore, le procedure, il materiale).
2	b	» sanno cercare soluzioni per aspetti specifici e sviluppare idee per prodotti propri (ad es. funzione, costruzione, la forma e il colore, tecniche di lavorazione, materiale). » sanno ricavare da sperimentazioni soluzioni per idee per prodotti propri.
3	c	» sanno formulare idee per prodotti propri sulla base di criteri da loro stessi sviluppati e sanno svilupparli in maniera sperimentale, prendendo in considerazione funzione, elaborazione, elementi della composizione, procedure e materiali.

3. Gli allievi sanno progettare e realizzare prodotti creativi e tecnici.		Rimandi incrociati AOS - Apprendimento e riflessione [7]
<i>Progettare e realizzare</i>		
ATT.2.A.3 Gli allievi ...		
1	a	<ul style="list-style-type: none"> » sanno collegare le proprie idee alle fasi prestabilite di un processo. » se supportati, sanno realizzare prodotti personali a determinate condizioni.
2	b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno tener conto delle condizioni formali, funzionali e costruttive dell'incarico e sanno applicarle nella pianificazione del processo (ad es. schizzo, piano, organizzazione del lavoro, cartamodello, modello). » con un sostegno puntuale, sanno realizzare il prodotto in base alla progettazione.
3	c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno progettare prodotti tenendo conto delle condizioni formali, funzionali e costruttive (ad es. piano di costruzione, cartamodello in più parti, schema dei circuiti). » sanno realizzare il prodotto in base alla progettazione.
		NT.1.2.b

ATT.2 | Processi e prodotti

B | Funzione e costruzione

1. Gli allievi sanno comprendere le funzioni e sviluppare proprie costruzioni nei campi tematici gioco/tempo libero, moda/abbigliamento, costruzioni/abitazioni, meccanica/trasporti ed elettricità/energia.		Rimandi incrociati AOS - Fantasia e creatività (6) NEUS.5.3
<p><i>Gioco/tempo libero</i></p> <p>ATT.2.B.1 Gli allievi ...</p>		
1	1a	» sanno modificare gli oggetti di gioco a seconda della situazione e sanno completarli.
	1b	» sanno inventare e creare figure (ad es. bambole, figure per gioco di ruolo, animali di stoffa). » per le loro idee di gioco, sanno inventare e creare oggetti (ad es. gioco di destrezza, campanelle a vento, piano di gioco).
2	1c	» sanno riconoscere le funzioni e le costruzioni di oggetti per il gioco e il tempo libero e sanno applicarle nelle proprie idee di gioco (ad es. aquilone, gioco tecnico, allestimento dei piazzali pausa).
3	1d	» sanno analizzare principi di funzionamento e costruzione di oggetti per il gioco e il tempo libero e sanno impiegarli per le proprie realizzazioni (ad es. attrezzo sportivo, rampa da skate, flipper).
<p><i>Moda/abbigliamento</i></p> <p>ATT.2.B.1 Gli allievi ...</p>		
1	2a	» nel gioco, sanno integrare le funzioni di capi d'abbigliamento sia di tipo quotidiano che di genere specifico. » sanno giocare e sperimentare con teli e vecchi materiali tessili.
	2b	» sanno riflettere sulla funzione dei capi d'abbigliamento, sanno modificarli in modo giocoso e sanno travestirsi (ad es. gioielli, protezione).
2	2c	» sanno riconoscere e interpretare le funzioni dei capi d'abbigliamento o degli accessori e sanno ricavarne idee per i propri progetti (ad es. costumi grigionesi, vestiti di culture diverse, abiti da lavoro, abbigliamento sportivo, indumenti di protezione, abbigliamento giovanile).
	2d	» sanno comprendere il passaggio da cartamodelli bidimensionali a capi d'abbigliamento o accessori tridimensionali e, se guidati, sanno realizzarli.
3	2e	» sanno ricostruire cartamodelli ripresi da oggetti o vestiti e se guidati sanno realizzare modelli più complessi. » sanno riconoscere trend e forme di capi d'abbigliamento e accessori e sanno utilizzarli per i propri prodotti.
	2f	» sanno scegliere cartamodelli adeguati e sanno adattarli per propri progetti.

		<i>Costruzioni/abitazioni</i>		
ATT.2.B.1		Gli allievi ...		
1	3a	<ul style="list-style-type: none"> » sanno integrare nel gioco le funzioni di costruzioni di loro fantasia e riprese dal loro contesto di vita. » sanno trasformare in modo giocoso le funzioni degli oggetti nel settore abitativo quotidiano. » sanno giocare con i materiali e realizzare semplici costruzioni (ad es. materiale d'imballaggio, sassi, listoni, corde, teli). 		
	3b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno riconoscere la relazione tra funzione e costruzione di contenitori e recipienti e sanno utilizzarli in situazioni quotidiane. » sanno inventare oggetti funzionali per l'abitazione o per il posto di lavoro e sanno realizzarli con semplici costruzioni (ad es. scatola portaoggetti, cornice). 		
2	3c	<ul style="list-style-type: none"> » sanno riconoscere le funzioni di elementi stabilizzanti in costruzioni e opere edilizie e sanno applicarle (ad es. appoggio, tensione, rinforzo, profilo). » sanno formulare le proprie necessità in merito a oggetti di arredamento e, se guidati, sanno realizzare le proprie idee (ad es. cuscini, vasi, contenitori). 		
	3d	<ul style="list-style-type: none"> » sanno formulare le proprie necessità in merito a oggetti di arredamento e sanno realizzare autonomamente proprie idee e semplici costruzioni. 		
3	3e	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono gli elementi funzionali e costruttivi dei fabbricati e dell'organizzazione dell'architettura di interni (ad es. isolamento termico, costruzione a telai o a graticcio, divisori, lampade). » partendo da un'analisi della situazione degli spazi interni, del colore e del materiale, sanno articolare i propri bisogni e le proprie idee e le sanno realizzare. 		
	3f	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono materiali, elementi funzionali e costruttivi dei fabbricati e dell'architettura di interni e sanno utilizzarli (ad es. panchine, modelli di casa). 		
		<i>Meccanica/trasporti</i>		
ATT.2.B.1		Gli allievi ...		
1	4a	<ul style="list-style-type: none"> » raccolgono esperienze con oggetti che rotolano, galleggiano, fluttuano e volano. 		
	4b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno sperimentare in tema movimento (ad es. pista delle biglie, zattera, paracadute). » raccolgono esperienze con la leva ed elementi per la trasmissione di forza (ad es. altalena a bilico, martello, pinza). 	NEUS.3.1.d NEUS.5.1.c	
2	4c	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono il funzionamento di semplici propulsori e sanno applicare le loro conoscenze a proprie creazioni (ad es. motore ad elastico, elica, contraccolpo). » si confrontano con basi tecnico-meccaniche e sanno applicarle in modo funzionale e costruttivo (formazione specialistica nei settori tessitura, ruota, trasmissione). 	NEUS.3.1.h NEUS.5.1.e NEUS.5.1.f	
	4d	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono il funzionamento di propulsori e sanno applicare le loro conoscenze a proprie creazioni (motore elettrico). » si confrontano con le basi tecniche-meccaniche e sanno applicarle (trasmissione di forza con motore). 	NEUS.3.1.h NEUS.5.1.e NEUS.5.1.f	
3	4e	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono macchinari e mezzi di trasporto e sanno costruire modellini funzionanti. 		
	4f	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono determinate regolarità tecnico-meccaniche e sanno applicarle nei prodotti (ad es. controllo, trasmissione, trasferimento di movimento). 		

		<i>Elettricità/energia</i>	
ATT.2.B.1		Gli allievi ...	
1	5a	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono le regole di sicurezza nella gestione dell'elettricità per uso domestico (presa) e della corrente a bassa tensione (batteria). » fanno esperienze in modo ludico con le fonti di luce (ad es. candela, torcia elettrica). 	ESS - Salute NEUS.5.2.1a NEUS.5.2.1b
	5b	<ul style="list-style-type: none"> » sanno utilizzare una fonte di illuminazione a batteria con interruttore. » fanno esperienze nel settore della forza eolica e idrica sulla base di un esempio (ad es. ruota idraulica che muove il maglio). 	NEUS.5.2.1b
2	5c	<ul style="list-style-type: none"> » si confrontano con le caratteristiche dei circuiti elettrici (diodi a emissione luminosa, collegamento in serie o in parallelo) e sanno applicarle nei propri prodotti. 	NEUS.5.2.1d NEUS.5.2.1e NEUS.5.2.1f
	5d	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono gli accumulatori e i trasformatori di energia e con essi sanno sviluppare dei prodotti (batteria o accumulatore, cella solare o generatore). 	NEUS.3.2.d NEUS.3.2.e NT.5.2.e NEUS.3.2.c
3	5e	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono le caratteristiche di apparecchi a corrente a bassa tensione e sanno utilizzarli (ad es. comandi, robotica, illuminazioni con diodi a emissione luminosa, piegatrice termica). 	NT.5.2.a NT.5.3.a NT.5.3.b NT.5.3.d
	5f	<ul style="list-style-type: none"> » conoscono le forme in cui viene messa a disposizione l'energia (ad es. fotovoltaico, forza eolica, idrica, termica) e sanno integrare i relativi elementi nei loro prodotti. 	NT.4.2.c NT.4.2.d NT.5.2.e NT.4.1.a

ATT.2 | **Processi e prodotti**
C | **Elementi strutturali**

<p>1. Gli allievi sanno impiegare in modo consapevole gli elementi compositivi in relazione al materiale, alle superfici, al colore e alla forma.</p>		<p>Rimandi incrociati A05 - Percezione [2] NEUS.3.3.a NEUS.3.3.b NEUS.3.3.c</p>	
<p><i>materiale e superfici</i></p>			
<p>ATT.2.C.1 Gli allievi ...</p>			
1	1a	» sanno osservare le particolarità dei materiali e delle superfici, sanno descriverle sotto forma di racconto e sanno trovare relative analogie (ad es. ruvido, luminoso, analogia tessuto tenda/griglia).	
2	1b	» sanno descrivere in modo appropriato gli le particolarità di materiali e superfici e sanno sceglierle in modo consapevole per il proprio prodotto.	AF.2.B.1.4b
3	1c	» sanno considerare le particolarità di materiali e superfici e sanno impiegarle in modo mirato nella realizzazione del proprio prodotto.	AF.2.B.1.4c
<p><i>Forma</i></p>			
<p>ATT.2.C.1 Gli allievi ...</p>			
1	2a	» sanno distinguere forme, grandezze, ordini e modelli e sanno descriverli sotto forma di racconto.	MA.2.A.1
2	2b	» sanno ideare e disporre forme sulla superficie in modo mirato (ad es. allineare, specchiare, spargere, concentrare). » sanno impiegare forme tridimensionali in modo consapevole nei loro prodotti (ad es. forme geometriche, organiche e irregolari).	MA.2.A.1
3	2c	» sanno concepire forme e motivi e sanno ordinarli in modo consapevole sulla superficie (ad es. logo, ornamento). » sanno impiegare concretamente forme tridimensionali (ad es. forma completa, parte della forma).	MA.2.A.1
<p><i>Colore</i></p>			
<p>ATT.2.C.1 Gli allievi ...</p>			
1	3a	» sanno distinguere e denominare i colori e sanno sceglierli in modo mirato per incarichi semplici.	AF.2.B.1.2a
2	3b	» sanno accostare proprie combinazioni di colori e sanno sceglierle per la creazione dei prodotti (ad es. chiaro-scuro, contrasto complementare, contrasto qualitativo, contrasto quantitativo).	AF.2.B.1.2b
3	3c	» sanno sviluppare combinazioni di colori e sanno impiegare in modo mirato gli effetti del colore (ad es. contrasto saturazione, analisi del tipo di colore).	AF.2.B.1.2c

ATT.2

D

Processi e prodotti

Tecnica di lavorazione

1. Gli allievi sanno eseguire tecniche di lavorazione e sanno applicarle in modo consapevole.		Rimandi incrociati AOS - Corpo, salute, motricità (1)
<i>Procedimenti per dare la forma: dividere</i> Gli allievi ...		
1	1a	» sanno riconoscere le tecniche di lavorazione, e se guidati sanno comprenderle ed esercitarle:- tagliare, strappare, perforare (carta, feltro, stoffa, polistirolo espanso);- segare, trapanare (listelli di legno, compensato).
2	1b	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione e sanno svolgerle ed esercitarle in modo sempre più autonomo ed esatto: tagliare (cartone, tessili, polistirolo, PET); segare, trapanare (legno massiccio morbido, pannelli di legno e lastre di fabbricazione industriale).
3	1c	» sanno applicare ed esercitare le tecniche di lavorazione in modo sempre più autonomo e mirato:- tagliare (lamiera, filetto, teloni sintetici, doppio strato di stoffa, pelliccia ecologica);- segare, trapanare (legno massiccio, metallo semilavorato, vetro acrilico).
<i>Procedimenti per dare la forma: trasformare</i> Gli allievi ...		
1	2a	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione, se guidati sanno comprenderle ed esercitarle:- impiegare tecniche per rafforzare il filo (ad es. intrecciare, annodare, intrecciare, torcere);- piegare (ad es. carta), raspare, limare e levigare (legno);- modellare (ad es. sabbia, cartapesta, argilla).
2	2b	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione e sanno svolgerle ed esercitarle in modo sempre più autonomo ed esatto:- limare, levigare (ad es. materiali a base di legno);- piegare (polistirolo), colatura (ad es. stagno, gesso);- modellare (ad es. tecnica a piastre).
3	2c	» sanno applicare ed esercitare le tecniche di lavorazione in modo sempre più autonomo e mirato:- levigare, lucidare (ad es. materiale sintetico);- piegare (lamiera, vetro acrilico), imbutire (materiale sintetico);- modellare, colatura (ad es. cera, gesso, argilla).
<i>Procedimenti per dare la forma: legare</i> Gli allievi ...		
1	3a	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione, se guidati sanno comprenderle ed esercitarle:- cucire a mano (carta, tessili);- inchiodare, incollare (carta, cartone, legno).
2	3b	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione e sanno svolgerle ed esercitarle in modo sempre più autonomo ed esatto:- cucire (cucitura, rifinitura dei bordi, chiusure, rinforzi);- incollare (polistirolo), avvitare, inchiodare borchie, brasatura dolce.
3	3c	» sanno applicare ed esercitare le tecniche di lavorazione in modo sempre più autonomo e mirato:- cucire (materiali tessili innovativi, stoffe a maglia).- incollare (vetro acrilico, materiale tessile sintetico, vlies);- eseguono la brasatura forte o la saldatura (ad es. saldano con gas inerte, foglio sintetico trasparente).

<i>Procedimento tessile per formare superfici</i>		
ATT.2.D.1 Gli allievi ...		
1	4a	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione, se guidati sanno comprenderle ed esercitarle:- realizzare superfici (ad es. tricotin, intrecciare, infeltrire, applicazione a strati della carta).
2	4b	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione e sanno svolgerle ed esercitarle in modo sempre più autonomo ed esatto:- lavorano a maglia, a uncinetto e sanno tessere.
3	4c	» sanno applicare ed esercitare i procedimenti in modo sempre più autonomo e mirato:- lavorano a maglia (ad es. con ferro circolare, lavorare forme 3D a maglia) o fanno uncinetto (ad es. lavorano delle forme 3D a uncinetto).
<i>Procedimento per modificare la superficie</i>		
ATT.2.D.1 Gli allievi ...		
1	5a	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione, se guidati sanno comprenderle ed esercitarle:- applicano la carta a strati, ricamano (ad es. punto a nodino, punto catenella, punto croce grigionese), infeltriscono con l'ago;- bucano;- oliano, lucidano, laccano (lacca acrilica), stampano (ad es. con oggetti casuali), pitturano.
2	5b	» sanno analizzare le tecniche di lavorazione e sanno svolgerle ed esercitarle in modo sempre più autonomo ed esatto:- ricamano (ad es. a mano), eseguono applicazioni (ad es. materiali tessili);- colorano, verniciano a velatura, stampano (ad es. stampa con mascherine o con propria matrice).
3	5c	» sanno applicare ed esercitare i procedimenti in modo sempre più autonomo e mirato:- ricamano (ad es. macchina da cucire, macchina per ricamare), applicano, stratificano, ritagliano (ad es. quilt);- stampano (ad es. stampa transfer, serigrafia).

ATT.2 | Processi e prodotti

E | Materiale, attrezzi e macchine

1. Gli allievi conoscono i materiali, gli attrezzi e le macchine e sanno usarli in maniera adeguata.		Rimandi incrociati AOS - Apprendimento e riflessione [7] ESS - Salute	
<i>Materiale</i>			
ATT.2.E.1 Gli allievi ...			
1	1a	» conoscono materiali scelti e sanno dare loro una forma (carta, cartone, legno, argilla, polistirolo espanso, tessuti).	AF.2.D.1.2a AF.2.D.1.2b
2	1b	» sanno elencare le caratteristiche dei materiali e sanno utilizzarli consapevolmente (materiali a base di legno, polistirolo, filo, lamina sottile, pelle, materiali tessili).	AF.2.D.1.2d
3	1c	» conoscono le caratteristiche dei materiali e sanno utilizzarli in maniera adeguata (legno massiccio, vetro acrilico, metallo semilavorato, vlies, telone, stoffa, stoffe a maglia).	AF.2.D.1.2f
<i>Attrezzi e macchine</i>			
ATT.2.E.1 Gli allievi ...			
1	2a	» se guidati e sorvegliati, sanno utilizzare le loro capacità di motricità fine sviluppate in relazione ad attrezzi e semplici macchinari tecnici (forbice, sega manuale, trapano a mano, coltello a lama calda, dispositivo di bloccaggio). » sanno regolare la pressione, la forza, la velocità e la resistenza durante l'attività e prestare attenzione alla sicurezza sul lavoro.	
2	2b	» sanno utilizzare correttamente gli attrezzi e le macchine in maniera responsabile e corrispondente allo sviluppo della motricità fine (macchina da cucire, macchina per tessere, sega da traforo, trapano elettrico e a colonna).	
3	2c	» sanno impiegare attrezzi e macchine in maniera responsabile e sanno utilizzarli in modo adeguato (ad es. macchina da cucire overlock, macchina per ricamare, levigatrice a disco, sega a coda e a nastro, fresatrice per linguette).	
	2d	» sanno scegliere autonomamente gli attrezzi e le macchine per la lavorazione di materiali e sanno utilizzarli in maniera adeguata.	

ATT.3 | **Contesti e orientamento**
A | **Cultura e storia**

<p>1. Gli allievi sanno riconoscere oggetti di diverse culture ed epoche e sanno individuarne il loro valore simbolico (ambiti tematici gioco/tempo libero, moda/abbigliamento, costruzioni/abitazioni, meccanica/trasporti, energia/elettricità).</p> <p><i>importanza e contenuto simbolico</i></p> <p>ATT.3.A.1 Gli allievi ...</p>		<p>Rimandi incrociati AOS - Orientamento temporale (3)</p>
1	<p>a</p> <ul style="list-style-type: none"> » sanno riconoscere le differenze e le affinità degli oggetti tra ieri e oggi o tra culture diverse (ad es. abbigliamento, modo di costruire, ruota idraulica ed eolica). » sanno individuare il valore simbolico di oggetti o sanno interpretarli in modo innovativo nel gioco (ad es. corona, gioielli, spada). 	
2	<p>b</p> <ul style="list-style-type: none"> » conoscono gli aspetti culturali e storici degli oggetti e sanno valutare la loro importanza per la quotidianità (ad es. abbigliamento, abitazione, gioco, mobilità, elettricità). » nella quotidianità, sanno riconoscere oggetti che hanno un valore simbolico (ad es. copricapo, gioielli). 	
3	<p>c</p> <ul style="list-style-type: none"> » sanno svolgere una ricerca sugli aspetti culturali e storici e sanno presentare i relativi risultati (ad es. abbigliamento, moda, tempo libero, macchine, distribuzione di energia). » sanno riconoscere il valore simbolico di oggetti di design e tecnici e sanno interpretare il loro impatto nella quotidianità (ad es. cultura giovanile, simbolo di una marca, logo). 	
<p>2. Gli allievi sanno comprendere sviluppi tecnici e artigianali e sanno valutare la loro importanza nella quotidianità.</p> <p><i>invenzioni e sviluppi</i></p> <p>ATT.3.A.2 Gli allievi ...</p>		<p>Rimandi incrociati AOS - Correlazioni e regolarità (5)</p>
1	<p>a</p> <ul style="list-style-type: none"> » conoscono le scoperte relative al proprio contesto di vita e sanno esprimersi sul loro significato (ad es. ago, chiodo, carta). 	<p>NEUS.5.1.a NEUS.5.3.a</p>
2	<p>b</p> <ul style="list-style-type: none"> » sanno valutare gli effetti delle scoperte nella quotidianità (ad es. macchina da cucire, telaio, trapano, ruota, ruota dentata). » sanno valutare le innovazioni tecniche e le loro conseguenze (ad es. immagazzinamento di energia, trasformazione di energia). 	<p>NEUS.5.3.c NEUS.5.3.d NEUS.5.3.g NEUS.5.3.f</p>
3	<p>c</p> <ul style="list-style-type: none"> » sanno comprendere e valutare le scoperte e le loro conseguenze (ad es. materiali sintetici, bionica, distribuzione di energia, robotica). » sanno analizzare gli sviluppi e le innovazioni nell'ambito del design e della tecnica nel loro insieme e sanno valutare le relative conseguenze sulla quotidianità (ad es. macchina per ricamare, macchina CNC, stampante 3D). 	

ATT.3 | Contesti e orientamento

B | Concezione relativa al design e alla tecnica

1. Gli allievi sanno riconoscere le implicazioni economiche, ecologiche e sociali al momento dell'acquisto e dell'utilizzo di prodotti.		Rimandi incrociati ESS - Ambiente e risorse naturali	
<p><i>produzione e sostenibilità</i></p> <p>ATT.3.B.1 Gli allievi ...</p>			
2	a	» conoscono argomenti economici, ecologici e sociali per l'acquisto e l'utilizzo di materiali, materie prime e prodotti (tessili, legno, materiali a base di legno, materiali sintetici).	
3	b	» sanno valutare la sostenibilità dell'estrazione di materie prime e della produzione (tessili, mobili, elettronica).	
	c	» sanno ricercare informazioni in merito a implicazioni economiche, ecologiche e sociali nell'ambito dell'estrazione di materie prime per riuscire a soppesare vantaggi e svantaggi al momento dell'acquisto e dell'utilizzo dei prodotti.	
2. Gli allievi sanno come vengono prodotti e smaltiti correttamente i materiali e sanno motivare il loro utilizzo.		Rimandi incrociati AOS - Correlazioni e regolarità [5] ESS - Ambiente e risorse naturali	
<p><i>produzione e utilizzo</i></p> <p>ATT.3.B.2 Gli allievi ...</p>			
1	a	» sanno esprimersi sulla provenienza e sulle modalità di produzione di materiali vari utilizzati durante le lezioni (carta, lana, legno). » sanno spiegare, facendo esempi, perché determinati materiali vengono utilizzati nella quotidianità o per un progetto creativo e come devono essere smaltiti correttamente (ad es. carta, vetro, tessili, colori).	
2	b	» sanno descrivere come ottenere e produrre determinati materiali e sanno trarre conclusioni sul loro utilizzo nella quotidianità (materiali a base di legno, materiale sintetico, tessili). » sanno distinguere i materiali e sanno assegnarli a specifiche categorie di smaltimento (batterie, colori, solventi, lampadine, PET).	
3	c	» sanno spiegare i processi di produzione e l'uso dei materiali e sanno valutarli secondo criteri di sostenibilità (metallo, fibre tessili). » conoscono i materiali che richiedono particolari misure di smaltimento e conoscono modi per continuare a utilizzarli o riciclarli adeguatamente (vecchi vestiti, apparecchi elettronici, materiali a base di legno).	NT.1.3.a NT.1.3.b NT.1.3.c

3. Gli allievi sanno confrontare produzioni artigianali e industriali.		Rimandi incrociati ESS - Economia e consumi
<i>artigianato e industria</i> ATT.3.B.3 Gli allievi ...		
1	a » sanno confrontare singoli aspetti della produzione artigianale con il processo industriale e sanno descriverli (ad es. argilla e mattone, lana e filo, cellulosa e carta).	
2	b » sanno confrontare manufatti singoli con prodotti in serie, sanno riconoscere e menzionare le differenze (ad es. conseguenze dell'automatizzazione).	
3	c » sanno osservare e descrivere prodotti di fattura artigianale o industriale da diverse prospettive (articolo esclusivo e prodotto di massa). » sanno comprendere e spiegare la relazione tra innovazione tecnica e il cambiamento in ambito lavorativo e nella realtà quotidiana (ad es. confezione in serie, linea di produzione industriale).	NT.1.3.a NT.1.3.b NT.1.3.c

4. Gli allievi sanno far funzionare apparecchi elettrici e prodotti di uso quotidiano e sanno ottenere le conoscenze necessarie in base a istruzioni d'uso, piani di montaggio e informazioni disponibili su internet.		Rimandi incrociati ESS - Salute
<i>apparecchi e istruzioni</i> ATT.3.B.4 Gli allievi ...		
1	a » sanno maneggiare gli apparecchi di uso quotidiano in maniera adeguata e con sicurezza (ad es. pistola per colla a caldo, fon, batteria).	
2	b » se istruiti adeguatamente, sanno far funzionare apparecchi tecnici e semplici prodotti e sanno basarsi sulle istruzioni d'uso (ad es. camera digitale e videocamera, giocattoli tecnologici, box per gli esperimenti).	MI - Ricerca e sostegno all'apprendimento
3	c » sanno far funzionare con sicurezza apparecchi tecnici e prodotti sulla base delle istruzioni d'uso e di piani di montaggio (ad es. ferro da stiro, montaggio di un mobile, macchine fai da te).	NT.1.2.a NT.1.2.b MI - Ricerca e sostegno all'apprendimento