

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti <i>(indicazioni nodali)</i>	CLASSE 1 B U.A. 1 Guida per un giorno: il mio quartiere
Obiettivi di apprendimento previsti	Arte e Immagine	T1	A1	<div style="text-align: center; border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Visita guidata per il quartiere </div> <pre> graph TD A[Visita guidata per il quartiere] --> B[Ed. fisica: le regole della strada e del pedone] A --> C[Religione: Simboli e luoghi sacri nel quartiere] A --> D[Musica: musica sacra e popolare] A --> E[Ed Civica: sviluppo sostenibile ed ambientale; conoscenza e tutela del patrimonio del territorio] A --> F[Realizzazione di una mappa interattiva https://padlet.com/gabrielalagioia610/1-6d8fmgx2uwgrllo0] B --> G[Matematica: la misura (distanze)] G --> H[Geografia: orientamento mappe e cartine] H --> I[Italiano: testo espositivo, regolativo e narrativo] I --> J[Lingue straniere: (inglese e spagnolo) lessico relativo a luoghi e monumenti del quartiere] J --> K[Arte/Tecnologia: pianta interattiva del quartiere] F --> K </pre>	
	T2	A3			
	T3	A4			
	T4	A7			
	T5	B3			
		B4			
		B5			
		C1			
Personalizzazioni <i>(eventuali)</i>	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo Gli alunni H svolgeranno attività concordate con l'insegnante di	

				<p>sostegno, dunque relative al PEI pianificato. I BES e DSA, seguendo gli obiettivi della classe debitamente individualizzati, come da PDP, svolgeranno, all'uopo, attività e prove semplificate, con l'ausilio eventuale, di tutte le misure dispensative e compensative necessarie.</p>
	<p>COMPITO UNITARIO**</p>	<p>Realizzazione di una mappa interattiva: visitabile utilizzando il seguente link e Qr Code https://padlet.com/gabriellalagioia610/1-6d8fmgx2uwgrllo0</p> 		
<p>Metodologia</p>	<p>L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Lezione dialogata • Discussione libera e guidata • Lavoro di gruppo • Insegnamento reciproco • Dettatura di appunti • Costruzione di schemi di sintesi <p>Percorsi autonomi di approfondimento</p>			

Verifiche	<p>L'indagine valutativa sarà pertanto indirizzata sulle capacità acquisite e sulle conoscenze ed i concetti. Nel dettaglio gli strumenti di verifica utilizzati saranno i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche scritte (produzione, risposte a domande aperte, test a risposta multipla, domande a completamento, quesiti vero / falso etc.) • Verifiche orali • Prove strutturate risposte a domande aperte, test a risposta multipla, domande a completamento, quesiti vero / falso etc.)
Risorse da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo in adozione • strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo • film, cd rom, audiolibri. • Esercizi guidati e schede strutturate.
Tempi	<p>L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulo strumentale di conoscenze per tutta la durata del primo quadrimestre.</p>
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	<p>A</p> <p>A1- Il rapporto immagine- comunicazione nel testo visivo e narrativo.</p> <p>A2 - Funzioni e caratteri dell'immagine espressiva, emozionale, enfatica, estetica; gli stereotipi e la generatività iconica.</p> <p>A3- Il linguaggio visivo e i suoi codici; segni iconici e simbolici.</p> <p>A4- Gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche; i processi di manipolazione materica; le tecniche di manipolazione tecnologica.</p> <p>A5 -La raffigurazione dello spazio nelle tre dimensioni; la prospettiva intuitiva, la rappresentazione prospettica; proporzione tra le parti di un disegno e le relazioni tra i piani e il fondo; i contrasti luce-ombra e gli effetti cromatici;</p> <p>A6 -Il movimento e la composizione; staticità e dinamismo; il ritmo e l'aritmia.</p> <p>A7- Utilizzare l'immagine fotografica, multimediale ed elettronica (rielaborazione con software interattivi di opere, progettazione di oggetti e di ambienti, ecc.).</p> <p>A8-Inventare e produrre messaggi visivi con l'uso di tecniche e materiali diversi.</p> <p>A9-Rappresentare oggetti piani e solidi, ed ambienti in prospettiva (frontale e d'angolo)</p> <p>B</p> <p>B1 -Paradigmi del percorso dell'arte nei secoli: dalla preistoria al XIX secolo.</p> <p>B2-Analisi di opere d'arte d'epoche storiche diverse attraverso criteri quali: superfici e figure geometriche piane; textures e contrasto materico di superfici; volumi chiusi, volumi aperti e la tridimensionalità volumetrica; il fenomeno cromatico e i colori fondamentali (primari, secondari, terziari); colori acromatici e miscele cromatiche; regole della composizione; effetti del movimento.</p> <p>B3-Riconoscere e leggere le tipologie principali dei beni artistico-culturali (zone</p>

archeologiche, complessi architettonici, collezioni pittoriche);

B4-individuare i beni artistici e culturali presenti nel territorio, compreso l'arredo urbano, riconoscendo le stratificazioni dell'intervento dell'uomo.

B5- Gli elementi fondamentali dei linguaggi audiovisivi, multimediali e informatici: dalla fotografia all'arte elettronica.

C

C1- Il valore sociale e il valore estetico del paesaggio e del patrimonio ambientale e culturale.

C2-Leggere e interpretare i contenuti di messaggi visivi rapportandoli ai contesti in cui sono stati prodotti.

C3-Utilizzare criticamente immagini di diverso tipo; riconoscere e visualizzare le metafore visive, cogliendo il valore simbolico di oggetti, animali, paesaggi; individuare e classificare simboli e metafore utilizzate nel campo dell'arte e della pubblicità.

T Traguardi per lo sviluppo delle competenze

T1 L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.

T2 Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.

T3 Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.

T4 Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.

T5 Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

	<p>N.B.: indicare gli obiettivi, per disciplina, con il numero dell'obiettivo ministeriale di riferimento seguito da una lettera (es.: ITALIANO 3a + formulazione obiettivo).</p>	
<p>Competenze-chiave europee di riferimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ x1 Comunicazione nella madrelingua ○ 2 Comunicazione nelle lingue straniere ○ 3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia ○ x4 Competenza digitale ○ x5 Imparare a imparare ○ x6 Competenze sociali e civiche ○ x7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità ○ x8 Consapevolezza ed espressione culturale <p>N.B.: barrare le voci che interessano.</p>	
<p>Note</p>	<p>* Con riferimento all'elenco dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli OO. AA. (come da Indicazioni Nazionali e PTOF) e a quello degli OO. AA. contestualizzati. / ** Con riferimento alle competenze-chiave europee.</p>	
<p>Seconda parte</p>	<p>Titolo dell'U. A. Guida per un giorno: il mio quartiere</p>	<p>N. 1</p>

<p>Diario di bordo</p> <ul style="list-style-type: none"> - interventi specifici attuati - strategie metodologiche adottate - difficoltà incontrate - eventi sopravvenuti - verifiche operate - ecc. 	<p>Strategia metodologica</p> <p>All'aula, già definita "<i>ambiente di apprendimento</i>" presso la scuola Japigia1 Verga e pertanto per sua natura concepita come spazio condiviso e atto a stimolare la pluralità, il metodo scelto per la creazione del Compito Unitario per l'UDA interdisciplinare della classe 1B, associa all'aula appunto, la creazione di un <i>ambiente virtuale di apprendimento</i>" ovvero la mappa satellitare interattiva nel quali lo studente è incoraggiato a interagire, confrontarsi, scegliere e selezionare così da diventare egli stesso, con la sua individualità, <u>autore dei contenuti che farà propri</u>: attraverso la creazione e lo sviluppo della mappa satellitare del proprio quartiere la classe non si limita a usare il web per visualizzare testi o contributi audio video ma impara a creare e gestire spazi, ambienti digitali appunto, all'interno del quali tutti possono muoversi e operare: fanno parte dell'aula e come tale ne estendono funzionalità e caratteristiche. Le azioni in presenza sono conservate nello spazio comune virtuale, al quale si accede in ogni momento, anche da remoto, e per effettuare azioni di completamento, di aggiornamento e di apprendimento continuo.</p> <p>Un contesto di apprendimento tecnologicamente esteso nel quale l'approccio Social Learning affida agli studenti il compito di creare, gestire ed organizzare i contenuti didattici, consentendo di superare talvolta le logiche trasmissive ed erogative tradizionali.</p> <p>La classe diventa quindi un ambiente di apprendimento educativo sia reale che virtuale in cui gli studenti possono lavorare insieme e aiutarsi a vicenda, imparare a usare una molteplicità di strumenti e risorse digitali che possono svolgere la funzione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • amplificatore socio-relazionale mediante la comunicazione (audio, video-testuale) reciproca tra soggetti anche da remoto; • amplificatore socio-meta-cognitivo mediante la collaborazione e la costruzione di artefatti ; • amplificatore informativo mediante la condivisione, lo scambio e la documentazione di materiali. <p>Situazione di partenza</p> <p>La partecipazione della classe alla costruzione dell'attività è risultata propositiva e vivace e l'impegno regolare, solo in alcuni casi specifici superficiale. Gli alunni hanno dimostrato curiosità e interesse verso il progetto e buona versatilità nell'accogliere i metodi di lavoro proposti: sono in grado di creare in piena autonomia una mappa interattiva con l'applicazione padlet e sfruttarne tutte le proprietà: geolocalizzare i siti di interesse culturale, inserire immagini, contenuti verbalizzati, file autoprodotti, musiche, registrazioni audio e video, link, gif e altre risorse web o autoprodotte.</p> <p>La gestione degli strumenti di lavoro personali e non e degli ambienti scolastici è stata adeguata.</p> <p>Attività</p> <p>Viene presentato il progetto interdisciplinare e spiegato l'importanza della relazione tra "ambiente di apprendimento" nel quale viviamo e operiamo a scuola e l'intenzione di affiancare ad esso altri "ambienti virtuali" nell'ambito della programmazione della disciplina Arte e immagine .</p> <p>Viene prospettato il percorso di studio dell'utilizzo dell' applicazione Padlet web free (vedi Uda Arte e immagine "Ambiente esteso aula e web: relazione e interconnessione")</p> <p>Esperienza di simulazione del progetto interdisciplinare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ISTRUZIONI PER LA CREAZIONE di un ambiente digitale interattivo e partecipativo: <u>la mappa satellitare dell'Italia</u> dove imparare a geolocalizzare i siti archeologici preistorici più importanti: gli studenti sono chiamati a lavorare in
---	--

gruppo per sviluppare ricerche approfondite (testi, immagini, video, audio, link, disegni gif ecc...) e a presentarne i risultati al docente e alla classe

- **VISITA GUIDATA PER IL QUARTIERE JAPIGIA DI BARI**
- **CREAZIONE AUTONOMA di un ambiente digitali interattivo e partecipativo: la mappa satellitare della città di Bari quartiere Japigia e la geolocalizzazione dei siti di interesse turistico del territorio in riferimento all'UDA interdisciplinare "Guida per un giorno: il mio quartiere".**

Gli studenti sono chiamati a lavorare in gruppo e/o individualmente e a mettere in pratica le competenze apprese nell'esperienza di simulazione precedentemente svolta in occasione della mappa di geolocalizzazione di siti di arte preistorica.

Le scelte dei siti geolocalizzati, dei contenuti e la revisione degli stessi sono stati a cura delle discipline coinvolte.

Verifica

Strumenti di verifica sono stati: osservazioni sistematiche e verifica dell'acquisizione delle competenze tecnologiche atte allo sviluppo del prodotto digitale.

L'elaborato completo è stato oggetto di presentazione mediante esposizione orale.

La valutazione ha tenuto presenti i progressi gradualmente di ciascun alunno rispetto alla situazione di partenza e ha tenuto conto del contesto socio- culturale di provenienza, delle relazioni e delle interazioni all'interno del gruppo classe, dell'impegno e della partecipazione durante le attività didattiche e della frequenza. Particolarmente attenzione è stata rivolta alla maturazione di processi di autovalutazione e riflessione sul proprio apprendimento e comportamento: la conoscenza di se stessi, dei propri punti forza e debolezze.

A conclusione dell'unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti.

Japigia1 - Verga Bari

Note

Ins. Frappampina Angela Valentina – Classe1 B Plesso Japigia1 Verga