

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	<p align="center">Mapa delle attività e dei contenuti <i>(indicazioni nodali)</i></p>	<p>CLASSE 1B U.D.A.</p> <p align="center">L'arte di leggere l'arte: analisi dell'opera e presentazione interattiva</p>
<p align="center">\</p>		T1	A 1-2-3-7	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">La lettura dell'opera d'arte</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">Cosa significa leggere un'opera d'arte</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">Conoscere l'arte Etrusca (mediante presentazione multimediale realizzata con Genially)</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">Il metodo del CHI? COSA? COME PERCHE'?</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">Flipped classroom : videolezione (realizzata dal docente) per imparare a usare Genially</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60%; margin: 10px auto; text-align: center;"> Realizzazione di un'analisi dell'opera mediante presentazione interattiva (realizzata con Genially) </div> </div>	
		T3	B1- 2-3-4-5		
		T4	C 1-2-3		
		T5			
<p>Personalizzazioni <i>(eventuali)</i></p>	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	<p>Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo</p> <p>Gli alunni H svolgeranno attività concordate con l'insegnante di</p>	

			<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 style="text-align: center;">Realizzazione dell'analisi dell'opera etrusca APOLLO DI VEIO attraverso una presentazione animata digitale</p> <p>Gli alunni, seguendo un percorso che li porta gradatamente a conoscere il metodo di analisi dell'opera d'arte e l'uso dell'applicazione Genially, giungeranno a realizzare, individualmente o in piccoli gruppi, una lettura dell'opera interattiva</p> <p style="text-align: center;">Alcuni esempi</p> <p>https://view.genial.ly/6473203530e41c00127bf55e/interactive-image-apollo-di-veio-immagine-interattiva</p> <p>https://view.genial.ly/646b486ffb7c850019601e30/presentation-apollo-di-veio</p> <p>https://view.genial.ly/647763cadf924b0018f5a729/interactive-content-genially-senza-titolo</p> <p>https://view.genial.ly/647afa06e0d5e00013acbb74/interactive-image-immagine-interattiva</p> <p>https://view.genial.ly/6468cc464683650010786b4d/interactive-content-genially-senza-titolo</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 • Flipped classroom • Discussione libera e guidata • Lavoro di gruppo • Insegnamento reciproco • Costruzione di schemi di sintesi 		

	Percorsi autonomi di approfondimento
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: 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 orali • Test interattivi • Rendicontazione delle esperienze partecipate e dei prodotti digitali interattivi creati
Risorse da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> • libri di testo in adozione • strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo • Esercizi guidati e schede strutturate. • Monitor digitale interattivo in dotazione alla classe; pc di classe. <p>Risorse web :Applicazione Genially (web free)</p>
Tempi	L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulo strumentale di conoscenze per tutto il secondo quadrimestre.
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</p>

(zone 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.**

	N.B.: indicare gli obiettivi, per disciplina, con il numero dell'obiettivo ministeriale di riferimento seguito da una lettera (es.: ITALIANO 3a + formulazione obiettivo).	
Competenze-chiave europee di riferimento	<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>	
Note	* 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.	
Seconda parte	Titolo dell'U. A. : L'arte di leggere l'arte: analisi dell'opera e presentazione interattiva	N. 2

Diario di bordo

- interventi specifici attuati
- strategie metodologiche adottate
- difficoltà incontrate
- eventi sopravvenuti
- verifiche operate
- ecc.

Strategia metodologica

- Introduzione al concetto di analisi dell'opera d'arte attraverso l'impostazione di un metodo di lettura (chi, come, cosa, perché).
- Flipped classroom: presentazione dell'applicazione Genially attraverso una videolezione realizzata dal docente da guardare a casa (Genially è uno strumento online multifunzionale per creare presentazioni straordinarie, immagini interattive, infografiche, capaci quindi di creare contenuti visual che consentono al lettore di riassumere in pochi sguardi una grande quantità di dati e informazioni arricchiti con effetti animati)

La scelta del metodo Flipped classroom quindi per realizzare la lettura dell'opera digitale: attraverso una videolezione, realizzata dalla docente, viene spiegato alla classe l'uso dell'applicazione Genially: si è scelto il metodo della classe capovolta in quanto inverte il processo didattico: il "tutorial" realizzato dalla propria insegnante, quindi la videolezione, sostituisce la spiegazione, si guarda a casa e successivamente a scuola si rielabora insieme il contenuto grafico, si svolgono lavori individuali e di gruppo, compiti autentici in modalità collaborativa (aula informatica). In questo modo si rende l'alunno protagonista attivo del processo di insegnamento-apprendimento e il docente riesce a dedicargli più attenzione in virtù del "tempo liberato" dalla lezione frontale; l'apprendimento è facilitato e personalizzabile visto che ciascun alunno potrà guardare il video e consultare il materiale fornito dall'insegnante seguendo il ritmo che gli è più congeniale e in classe vengono assegnate attività su misura per alunni con specifiche esigenze.

Situazione di partenza

Come nel trascorso primo quadrimestre la classe si conferma propositiva e intellettivamente vivace, l'impegno risulta generalmente regolare, solo in alcuni casi specifici superficiale il lavoro di approfondimento e consolidamento richiesto a casa. Gli alunni hanno dimostrato curiosità e interesse verso gli argomenti e i temi scelti e generalmente più che buona versatilità nell'accogliere i metodi di lavoro proposti: alla conclusione del secondo quadrimestre gli alunni sono in grado di esprimersi attraverso la comunicazione per immagini, sanno realizzare elaborati personali e creativi generalmente con un buon grado di autonomia e seguire le regole e le modalità di svolgimento impartite.

Hanno imparato a leggere e apprezzare le opere artistiche, in proporzione al grado scolastico e all'età, e a orientarsi per collocarle nei contesti storici e geografici.

Dal punto di vista del comportamento il gruppo classe ha generalmente mantenuto un temperamento tranquillo e collaborativo, leggermente vivacizzato in occasione soprattutto delle attività di carattere pratico/grafiche.

Situazione problematica di partenza

Limitata conoscenza pregressa (in alcuni casi assente) dell'uso di applicazioni di grafica digitale e programmi di presentazione animata multimediale.

Non tutti gli alunni possiedono uno strumento digitale a casa.

Si è pertanto sopperito usufruendo dei device della scuola nell'aula informatica e con gli strumenti digitali personali messi a disposizione dal docente o in condivisione con i compagni

Era accolta naturalmente anche la realizzazione della lettura dell'opera scritta sul quaderno.

Attività

Le attività si sono articolate in cinque fasi:

- Introduzione al concetto di analisi dell'opera d'arte e impostazione di un metodo di lettura (chi, come, cosa, perché).
- Studio dell'arte Etrusca attraverso una presentazione multimediale realizzata con l'applicazione Genially dal docente (alla quale segue una dimostrazione di analisi

dell'opera per la scultura etrusca Chimera di Arezzo)
<https://view.genial.ly/5ea70bf7ab2ca80dbec74502/interactive-content-etruschi-una-storia-italiana>

- Flipped classroom: presentazione dell'applicazione Genially, attraverso una videolezione realizzata dal docente da guardare a casa, nella quale è spiegata passo passo la procedura per realizzare un'analisi dell'opera presentata in formato interattivo
<https://youtu.be/IJbDLWGOeUM>.
 - Attività guidate relative all'uso dell'applicazione ,svolte in aula informatica, finalizzate a far prendere familiarità con il supporto multimediale Genially
5. **Compito di realtà:** produrre la lettura dell'opera Apollo di Veio attraverso una presentazione digitale con Genially (gli alunni che hanno dichiarato di avere difficoltà di accesso agli strumenti informatici in ambito domestico potranno eseguire il compito in collaborazione con un compagno ,usufruire degli strumenti informatici messi a disposizione dalla scuola nelle ore curriculari di arte e immagine o eseguire il lavoro in formato cartaceo dispensati dall'inserimento di immagini)

Alcuni esempi di lettura dell'opera APOLLO DI VEIO dei ragazzi di 1B

<https://view.genial.ly/6473203530e41c00127bf55e/interactive-image-apollo-di-veio-immagine-interattiva>

<https://view.genial.ly/646b486ffb7c850019601e30/presentation-apollo-di-veio>

<https://view.genial.ly/647763cadf924b0018f5a729/interactive-content-genially-senza-titolo>

<https://view.genial.ly/647afa06e0d5e00013acbb74/interactive-image-immagine-interattiva>

<https://view.genial.ly/6468cc464683650010786b4d/interactive-content-genially-senza-titolo>

Verifica

- Quiz interattivo di ripasso e consolidamento delle conoscenze
- Creazione di mappe concettuali
- Verifica orale degli apprendimenti
- ANALISI DELL'OPERA D'ARTE

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

Note

Ins. Frappampina Angela Valentina– Classe 1B Plesso Verga