

		sostegno, coerenti con quanto previsto dal PEI. Gli alunni BES svolgeranno tutte le attività e prove previste, con l'ausilio eventuale delle misure dispensative e compensative necessarie e previste dai relativi PDP.
<p style="text-align: center;">COMPITO UNITARIO**</p>	<p>Realizzazione di un erbario digitale, partendo dal riconoscimento delle specie vegetali presenti nel nostro orto nel giardino dei cinque sensi. Dopo aver selezionato e riconosciuto le specie di maggior interesse da parte dei ragazzi, verranno realizzate tavole di erbario usando diversi programmi di grafica. Alla grafica, resa accattivante per la fruizione di tutti gli alunni dell'istituto, verranno affiancate brevi descrizioni delle più importanti caratteristiche biologiche, gli adattamenti, la distribuzione e gli usi delle specie in esame, anche nelle diverse lingue straniere.</p> <p>Infine, le schede stampate e opportunamente plastificate potranno arricchire la nostra Aula Verde per essere consultate da tutti gli alunni della scuola.</p> <p>https://padlet.com/valefrappa/1f-costruiamo-un-erbario-digitale-7lbnxfzheu0cw2zf</p> 	

Personalizzazioni (eventuali)	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 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.
Metodologia	<p>L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flipped Classroom • Lezione frontale • Lezione dialogata • Discussione libera e guidata • Lavoro di gruppo • Insegnamento reciproco <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"> • Elaborati grafici individuali e di gruppo prodotti a mano e/o con strumenti digitali 			
Risorse da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> • Video tutorial prodotti dal docente per l'uso dell'applicazione di grafica vettoriale Sketches • Applicazione multimediale (per device touch) Sketches • Strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo • Esercizi grafici guidati. 			
Tempi	L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulo strumentale di conoscenze per tutta la durata del 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>			

A7- Utilizzare l'immagine fotografica, multimediale ed elettronica (rielaborazione con software interattivi di opere, progettazione di oggetti e di ambienti, ecc.).

A8-Inventare e produrre messaggi visivi con l'uso di tecniche e materiali diversi.

A9-Rappresentare oggetti piani e solidi, ed ambienti in prospettiva (frontale e d'angolo)

B

B1 -Paradigmi del percorso dell'arte nei secoli: dalla preistoria al XIX secolo.

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.

B3-Riconoscere e leggere le tipologie principali dei beni artistico-culturali (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.

	<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 ○ 4x Competenza digitale ○ 5x Imparare a imparare ○ 6 xCompetenze sociali e civiche ○ 7 xSpirito di iniziativa e imprenditorialità ○ 8 xConsapevolezza 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.: Costruiamo un erbario digitale Visita al giardino dei cinque sensi, cura delle piante dell'orto</p>	<p>N. 1</p>

<p>Diario di bordo</p> <p>- interventi specifici attuati</p> <p>- strategie metodologiche adottate</p> <p>- difficoltà incontrate</p> <p>- eventi sopravvenuti</p> <p>- verifiche operate</p> <p>- ecc.</p>	<p>Strategia metodologica</p> <p>Il metodo scelto si articola in tre fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Introduzione agli strumenti, i materiali e le metodologie operative atte ad acquisire le competenze necessarie per eseguire la della tecnica dell'acquerello (dispense teoriche, produzione di tavole propedeutiche alle quali seguono tavole di allenamento e consolidamento delle competenze acquisite, teoria del colore, indici spaziali, fenomeno della percezione visiva). 2- Introduzione all'applicazione del metodo di costruzione dell'immagine partendo dalle forme geometriche solide che compongono lo scheletro strutturale (come da lezione di Cezanne). 3- Fipped classroom per realizzare il disegno digitale: attraverso una videolezione realizzata dalla sottoscritta viene spiegato l'uso dell'applicazione Sketches . Si è scelto il metodo della classe capovolta in quanto inverte il processo didattico: il "tutorial" realizzato dalla propria docente, 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. 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 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. <p>(Gli alunni che presentano difficoltà di accesso agli strumenti informatici eseguiranno il lavoro in classe)</p> <p>Come nel trascorso primo quadrimestre la classe si conferma propositiva e 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 il progetto interdisciplinare e generalmente un'ottima versatilità nell'accogliere i metodi di lavoro proposti: sono risultati in grado di creare in autonomia (in alcuni casi in modo guidato) un prodotto grafico con la tecnica pittorica dell'acquerello, sia nell'ambito della pittura tradizionale che nella versione digitale.</p> <p>La gestione degli strumenti di lavoro personali e non e degli ambienti scolastici è stata adeguata.</p> <p>Situazione problematica di partenza</p> <p>Nessuna conoscenza nella maggior parte dei casi delle applicazioni di grafica digitale e programmi di presentazione animata digitale</p> <p>Non tutti strumento digitale a casa</p> <p>Attività</p> <p>- Viene presentato il progetto interdisciplinare " La mia anima green: realizzazione di un erbario digitale" ed esposta l'attività programmata per la disciplina: la classe osserva la selezione delle immagini delle piante individuate dal docente di scienze finalizzate alla realizzazione dell'erbario digitale.</p> <p>- viene introdotta la tecnica dell'acquerello ed eseguite due tavole grafiche propedeutiche all'acquisizione di cinque metodi espressivi quali la campitura, la velatura, la sfumatura, il dripping e lo spruzzo (su superfici asciutte e bagnate)</p> <p>segue la distribuzione una dispensa l'approfondimento delle conoscenze relative alla tecnica</p>
--	---

**dell'acquerello (leganti, diluenti, supporti, formati e consistenze ecc...)
successivamente vengono eseguite una serie di elaborati grafici atti a allenare le capacità espressive e migliorare la qualità della resa pittorica.**

- **viene introdotto il metodo di costruzione (guidato) dello scheletro dell'immagine attraverso la giustapposizione di forme geometriche (come da insegnamento di Cezanne): seguono esercizi strutturati grafici di consolidamento.**

- viene presentata l'applicazione grafica gratuita Sketches , spiegati gli strumenti e le risorse disponibili (attraverso un video tutorial prodotto dalla docente) : la classe è invitata alla realizzazione, durante le vacanze di Pasqua, a realizzare bozzetti grafici digitali di allenamento con la richiesta di pubblicare di volta in volta i progressi su padlet di classe.

Fase realizzativa del prodotto grafico: attingendo dalla selezione di immagini delle piante, si procede in classe e a casa , individualmente e in gruppo, alla realizzazione di elaborati pittorici che potranno avere natura fisica , digitale o una commistione tra i due linguaggi. (E' stato scelto uno stile espressivo unitario al fine di fare risultare la presentazione del prodotto finale esteticamente più omogenea possibile)

Tutta la produzione viene condivisa mediante pubblicazione nella bacheca digitale di classe padlet in uso dall'inizio e dell'anno quindi tutti possono osservare, confrontarsi

Visita naturalistica oasi naturalistica protetta Torre Guaceto

Verifica

Realizzazione di un erbario digitale visibile attraverso un qr code da applicare nell'orto

Realizzazione di un erbario digitale su Padlet

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

Note

Ins. Frappampina Angela Valentina – Classe 1F Plesso Verga