Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti *(indicazioni nodali)*	CLASSE 1F U.D.A. **Relazione e interconnessione**
Obiettivi di apprendimento previsti	**Arte e immagine**				
		T1	A1-2-3-4-7-8-9-10-11		
		T2	B1-2-3-4-5-6		
		T3	C 1-2		
		T4			
		T5			

AMBIENTI VIRTUALI DI APPRENDIMENTO COLLABORATIVO
per sviluppare le attività di Arte e immagine

Ambienti virtuali

Contenuti

BACHECA VIRTUALE atta a raccogliere e condividere materiale di studio e produzioni grafiche del primo e secondo quadrimestre

Pillole di sé (esercizio di allenamento all'ascolto attivo)
Gli strumenti base del disegno
Il disegno dal vero e le ombre proprie e portate
Grammatica visiva: Punto (addensamento e rarefazione
Linea (disegno a china; polimaterico con corda e fili di lana)
Texture (frottage)
Pubblicazione di ricerche e esercizi di storia dell'arte

MAPPA SATELLITARE INTERATTIVA atta a geolocalizzare siti di interesse storico artistico → -"Arte geolocalizzata" ricerca dei siti archeologici preistorici più importanti d'Italia

MAPPA CONCETTUALE interattiva → Mappe concettuali : arte cretese e micenea

La TIME LINE digitale interattiva → Time line digitale e interattiva relativa alla storia dell'arte delle antiche civiltà trattate

c Japigia 1 - Terra Ba

Persona lizzazioni *(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.

IC Japigia1 - Verga Bari

	COMPITO UNITARIO**	**Creazione e gestione di ambienti virtuali interattivi e compartecipativi per sviluppare le attività di Arte e immagine** COMPITI COMPARTECIPATI Creazione e gestione della BACHECA DIGITALE DI CLASSE come ambiente di condivisione e archivio delle attività individuali e dispense relative all'anno scolastico https://padlet.com/valefrappa/1f-wfbzqbtf3vo229lc Creazione di MAPPE GEOGRAFICHE DIGITALI INTERATTIVE DI CLASSE per geolocalizzare siti di interesse storico artistico e sviluppare per ognuno ricerche approfondite (testi, immagini, video, audio, links, disegni gif ecc…) https://padlet.com/valefrappa/archeologi-di-1f-sgcljkuvwgkwizjk Creazione di MAPPE CONCETTUALI INTERATTIVE DI CLASSE per organizzare, condividere ed elaborare gli apprendimenti di Storia dell'arte Creazione e gestione di una TIME LINE INTERATTIVA DI CLASSE delle antiche civiltà affrontate nel programma di storia dell'arte (in fase di elaborazione) COMPITI INDIVIDUALI Realizzazione di elaborati grafici 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. Leggere le opere più significative dell'arte antica collocandole nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.
Metodologia	L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: • **Lezione frontale** • **Lezione dialogata** • **Discussione libera e guidata** • **Lavoro di gruppo**	

C. Japigia 1 - Verga Bari

	• **Insegnamento reciproco** • Dettatura di appunti • **Costruzione di schemi di sintesi** **Percorsi autonomi di approfondimento**
Verifiche	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: • 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.)** • **Valutazione di elaborati grafici individuali** • **Rendicontazione delle esperienze compartecipate e dei prodotti digitali interattivi creati e autogestiti (gestione bacheca, geolocalizzazioni , mappe concettuali, time line)**
Risorse da utilizzare	• **libri di testo in adozione** • **strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo** • film, cd rom, audiolibri. • **Esercizi guidati e schede strutturate.** • **Monitor digitale interattivo in dotazione alla classe; pc di classe.** • **Risorse web** • **Applicazione Padlet web free**
Tempi	L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulo strumentale di conoscenze per tutta la durata del primo quadrimestre dell'anno scolastico 2024/2025.
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	**A** **A1- Il rapporto immagine- comunicazione nel testo visivo e narrativo.** **A2 - Funzioni e caratteri dell'immagine espressiva, emozionale, enfatica, estetica; gli stereotipi e la generatività iconica.** **A3- Il linguaggio visivo e i suoi codici; segni iconici e simbolici.** **A4- Gli strumenti, i materiali e le metodologie operative delle differenti tecniche artistiche; i processi di manipolazione materica; le tecniche di manipolazione tecnologica.** 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; A6 -Il movimento e la composizione; staticità e dinamismo; il ritmo e l'aritmia. **A7- Utilizzare l'immagine fotografica, multimediale ed elettronica (rielaborazione con software interattivi di opere, progettazione di oggetti e di ambienti, ecc.).**

Jaigia 1 – Verga Bari

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)
A10 Il fenomeno cromatico e i colori fondamentali (primari, secondari, terziari); colori acromatici e miscele cromatiche; regole della composizione; effetti del movimento.
A11- Gli elementi fondamentali dei linguaggi audiovisivi, multimediali e informatici: dalla fotografia all'arte elettronica.

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;
B3-Riconoscere e leggere le tipologie principali dei beni artistico-culturali (zone archeologiche, complessi architettonici, collezioni pittoriche);
B4-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.
B6-Leggere e interpretare i contenuti di messaggi visivi rapportandoli ai contesti in cui sono stati prodotti.

C
C1- Il valore sociale e il valore estetico del paesaggio e del patrimonio ambientale e culturale.
C2 individuare i beni artistici e culturali presenti nel territorio, compreso l'arredo urbano, riconoscendo le stratificazioni dell'intervento dell'uomo.

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.

Bonghi 1 - Venga Bari

	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	○ 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 **N.B.: barrare le voci che interessano.**	
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.: Relazione e interconnessione**	**N. 1**

IC Japigia - Verga Bari

Diario di bordo

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

Strategia metodologica

All'aula, già definita "*ambiente di apprendimento*" 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 classe 1F in riferimento alla disciplina Arte e immagine associa la creazione, come compito unitario, di quattro "***ambienti virtuali di apprendimento***" nei quali lo studente è incoraggiato a interagire, confrontarsi, scegliere e selezionare così da diventare egli stesso, con la sua individualità, autore dei contenuti che farà propri: la bacheca, la mappa satellitare, la mappa concettuale, la time line; la classe pertanto 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.
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.
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:

- 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.

Le attività connesse al versante pratico della disciplina sono state eseguite quasi interamente in classe per consentire all'insegnante di valutare obiettivamente lo sviluppo delle competenze e il livello di autonomia così da individuare bisogni specifici e attuare eventuali interventi di supporto e sostegno(solo in poche occasione si è richiesto il completamento dell'attività grafica, già ampiamente avviata, a casa) .

Situazione di partenza

Dai risultati riscontrati nelle prime attività proposte i ragazzi hanno dimostrato di possedere mediamente una più che buona acquisizione dei prerequisiti di base propri del grado scolastico e dell'età e un buon livello di versatilità e sensibilità nell'affrontare il versante grafico della disciplina e la proposta di nuovi strumenti di lavoro e metodi di apprendimento.
La partecipazione della classe è risultata attiva, gli interventi disciplinati, l'impegno generalmente regolare (solo in alcuni casi specifici superficiale o assente il lavoro a casa); la gestione degli strumenti di lavoro personali e non e degli ambienti scolastici è stata adeguata.
Alla conclusione del primo quadrimestre gli alunni sono in grado di esprimersi attraverso la comunicazione per immagini, sanno realizzare elaborati personali e creativi con un buon grado di autonomia e seguire le regole e le modalità di svolgimento impartite.
Stanno imparando a leggere e apprezzare le opere artistiche tra le prime esaminate e orientarsi per collocarle nei contesti storici e geografici.
Dal punto di vista del comportamento il gruppo classe si è presentato con un temperamento tranquillo a tratti un po' vivace in occasione soprattutto delle attività di carattere pratico/grafiche:

Japigia 1 - Verga Bari

Attività

- **Viene presentata la disciplina Arte e immagine, spiegato l'importanza del concetto di ambiente di apprendimento nel quale viviamo e operiamo a scuola e l'intenzione di affiancare ad esso altri ambienti virtuali e per farlo ci avvarremo dello studio dell'applicazione Padlet (web free)**

- ISTRUZIONI PER LA CREAZIONE e presentazione del primo ambiente digitale interattivo e compartecipato: la bacheca di classe.

Istruzioni per la procedura di pubblicazione di tutti gli elaborati che volta per volta verranno prodotti nel corso dell'anno.

Ad oggi la bacheca vede pubblicate le seguenti attività

-Attività di benvenuto "Pillole di sé" : conoscere meglio gli altri compagni, potenziare le capacità di ascolto attivo, valorizzare l'interdipendenza positiva.

-Verifica di ingresso (prove parallele) individuazione dei prerequisiti di base grafico espressivo, versatilità e capacità di problem solving in entrata.

-"Vero più vero del vero": attività teorico/grafiche per intraprendere il percorso di superamento dello stereotipo, allenamento all'osservazione analitica;
-la teoria delle ombre e tipologie di illuminazione finalizzata alla realizzazione del disegno dal vero: applicazione delle stesse per migliorare la resa grafica oggettiva delle immagini .
-Conoscere le caratteristiche e le proprietà di tecniche e strumenti dell'arte: la matita di grafite e la gomma pane per imparare ad usarli consapevolmente.
-Gli elementi della grammatica visiva
Il punto: esercizio grafico di addensamento e rarefazione.
La linea: elaborato grafico a inchiostro di china e pennino stilografico ed elaborato polimaterico spago e lana.
La superficie: ricerca fotografica di texture naturali e artificiali .
La tecnica del frottage per creare texture originali e approcciarsi al concetto di produzione creativa generata dall'automatismo psichico.
Iniziare ad imparare a gestire consapevolmente un progetto grafico,
orientarsi nello spazio del foglio, comunicare graficamente una percezione (profondità , tridimensionalità ecc…)

- **ISTRUZIONI PER LA CREAZIONE di un secondo ambiente digitali interattivo e compartecipativo: la mappa satellitare dell'Italia 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 alla classe**

-ISTRUZIONI PER LA CREAZIONE di un terzo ambiente digitali interattivo e compartecipativo: la mappa concettuale dell'arte Cretese; creazione guidata di una mappa concettuale costruita contesualmente alla lettura in classe del capitolo di storia dell'arte e il compito da integrarla a casa e ricostruirne una personale.

	• STRUZIONI PER LA CREAZIONE di un quarto ambiente digitali interattivo e compartecipativo: la time linee: delle antiche civiltà affrontate nel programma di storia dell'arte la classe gestirà in autonomia l'aggiornamento temporale in itinere parallelamente agli argomenti trattati di storia dell'arte. - **Verifica** Strumenti di verifica sono stati: osservazioni sistematiche; prove oggettive, esposizioni orali ed elaborati grafici individuali; presentare e relazionare circa un'esperienza e/o un prodotto individuale o come risultato del lavoro di un gruppo. La valutazione ha tenuto presenti i progressi graduali di ciascun alunno rispetto alla situazione di partenza e ha tenuto conto del contesto socio- culturale, 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 debolezza. **A conclusione dell'unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti.**
Note	**Ins. Frappampina Angela Valentina – Classe1F Plesso Japigia1 Verga**

IC Japigia1 - Verga Bari