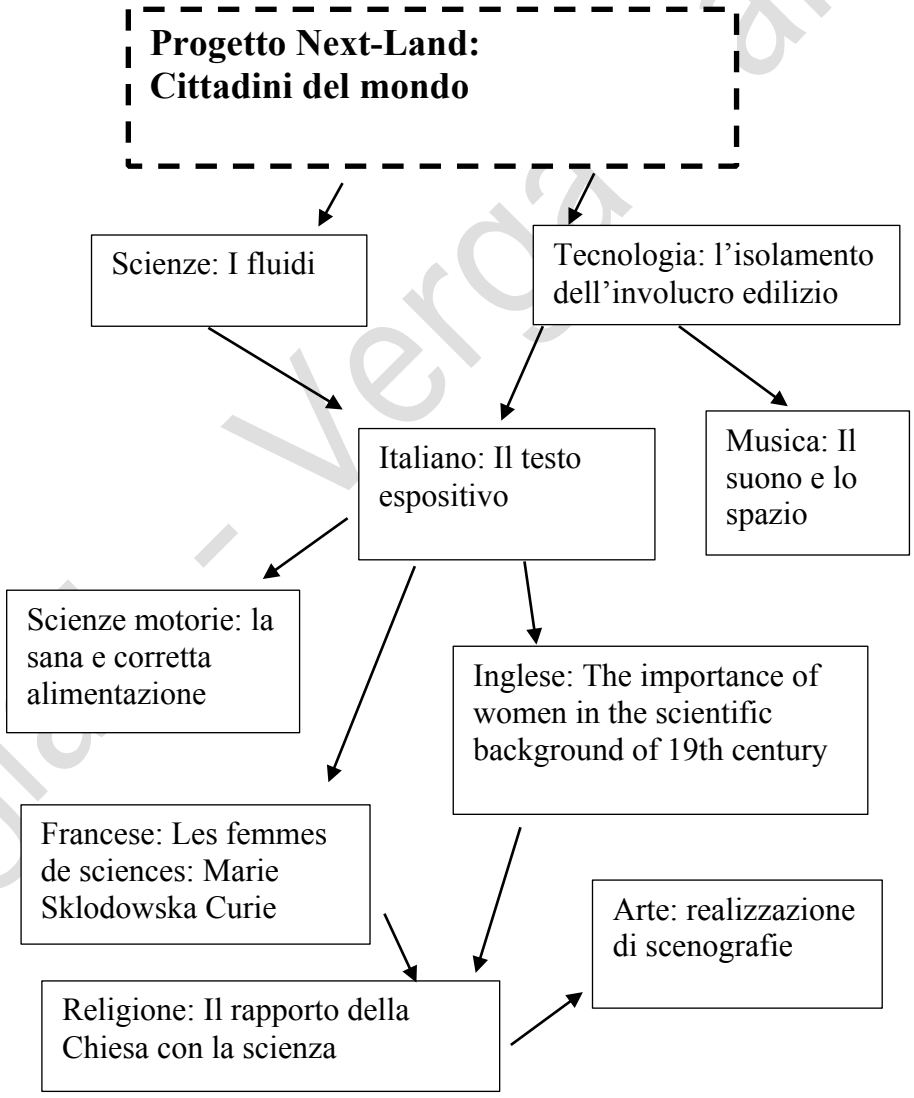
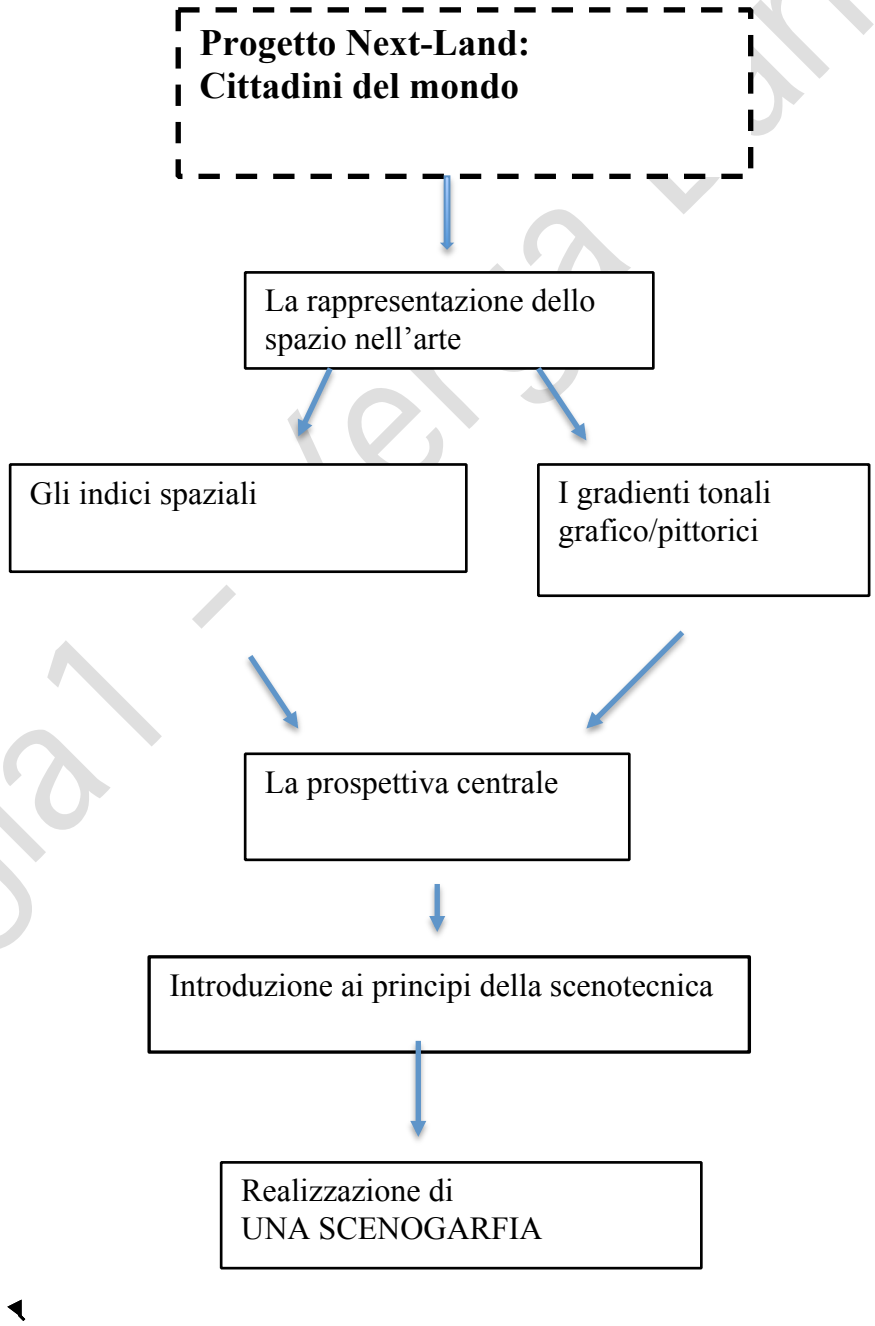
Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	**Mappa delle attività e dei contenuti** *(indicazioni nodali)*	**Classe 2^G U.A. n.2 Interdisciplinare "Giocando con le scienze"**
					

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.

	COMPITO UNITARIO**	Breve rappresentazione sul superamento di una escape room incentrata sui concetti affrontati durante il laboratorio sui fluidi.

IC Japigia1 - Verga Bari

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	**Mappa delle attività e dei contenuti** *(indicazioni nodali)*	**CLASSE 2 G U.A. 2 Interdisciplinare "Giocando con le scienze"**
Obiettivi di apprendimento previsti	**Arte e immagine**	T	A 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10		
		1	C 2-3		
		2	B1-2		
		3			
		4			
		5			
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	

c Japigia1 - Elena Buri

				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.
	COMPITO UNITARIO**			Realizzazione di scenografie finalizzate alla rappresentazione sul superamento di una escape room incentrata sui concetti affrontati durante il laboratorio sui fluidi.
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** • **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.) • **Realizzazione eleborato grafico/pittorico**			
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. • **Risorse web (per la fase di ricerca e documentazione)**			

C. Jaboia 1 - Verga Bari

Tempi	L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulo strumentale di conoscenze il secondo quadrimenstre.
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.).** **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. C individuare i beni artistici e culturali presenti nel territorio, compreso l'arredo urbano, riconoscendo le stratificazioni dell'intervento dell'uomo.

Foggia1 - Verga Bari

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.

c Japigia1 - Verga 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	○ 1 Comunicazione nella madrelingua ○ 2 Comunicazione nelle lingue straniere ○ 3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia ○ 4 Competenza digitale **X 5 Imparare a imparare** **X 6 Competenze sociali e civiche** **X 7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità** **X 8 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. Interdisciplinare "Giocando con le scienze"**	**N. 2**

IC Japigia 1 - Viroga Bari

Diario di bordo *- interventi specifici attuati* *- strategie metodologiche adottate* *- difficoltà incontrate* *- eventi sopravvenuti* *- verifiche operate* *- ecc.*	**Strategia metodologica** - Didattica laboratoriale **Situazione problematica di partenza** Progetto Next-Land: Cittadini del mondo Necessità di ambientare una breve escape room incentrata sui concetti affrontati durante il laboratorio sui fluidi. **Attività** Come cambia la rappresentazione dello spazio: breve escursus (dalle antiche civiltà all'arte moderna) Linguaggio visivo: gli indici spaziali e i gradienti chiaroscurali La prospettiva centrale Analisi delle esigenze sceniche, del contesto e delle disposizioni connesse alla logistica Introduzione ai principi della scenotecnica: progettazione, costruzione e gestione degli elementi scenici e dei loro movimenti finalizzato alla realizzazione di un ambiente scenico tridimensionale Realizzazione delle scenografie **Verifica** -Valutazione degli elaborati finali tenendo conto del grado di autonomia e dell'apporto creativo manifestato nella fase progettuale e realizzativa. **A conclusione dell'unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti.**
Note	**Ins.Prof.ssa Frappampina Angela Valentina– Classe 2G -Plesso Verga**

C. Japigia 1 - Verga Bari