

FORMAZIONE IN SITU IC "COMPAGNI-CARDUCCI"

A.S. 2016-2017

PROJECT WORK FINALE

classe 2: arte interattiva

TITOLO	<i>Mostra dei dipinti di Kandinsky</i>
TEMA DI RIFERIMENTO	Conoscenza . rielaborazione dei lavori di Kandinsky
PAROLE CHIAVE	Ricerca - elaborazione-imparare-facendo, cooperazione
DESCRIZIONE PROBLEMA e ANALISI DEL CONTESTO (qual è la situazione di partenza che si vuole modificare; l'intervento è sul gruppo classe, su un gruppo o su un singolo;...)	L'intervento è stato rivolto a tutto il gruppo classe al termine degli incontri svolti nel Laboratorio multimediale; ho inteso applicare le conoscenze informatiche acquisite dai bambini, ai contenuti da consolidare in Arte. Il pretesto è stato quello di creare opere d'arte personali, ma con uno stile simile a quello di Kandinsky.
FINALITA'	Migliorare la rielaborazione autonoma e sviluppare la creatività e la fantasia.
COMPETENZE (indicare quali delle competenze generali sono coinvolte nel Project Work)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> comunicazione nella madrelingua; <input type="checkbox"/> comunicazione nelle lingue straniere; <input type="checkbox"/> competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; <input type="checkbox"/> competenza digitale; <input type="checkbox"/> imparare a imparare; <input type="checkbox"/> competenze sociali e civiche; <input type="checkbox"/> spirito di iniziativa e imprenditorialità; <input type="checkbox"/> consapevolezza ed espressione culturale.
OBIETTIVI SPECIFICI (obiettivi disciplinari)	<ul style="list-style-type: none"> ● analizzare correttamente la struttura dei dipinti ● riconoscere a grandi linee quali avessero tratti comuni per creare una mostra d'arte. ● accedere ad una risorsa online
DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> alunni BES <input type="checkbox"/> gruppi eterogenei <input type="checkbox"/> gruppi di livello <input type="checkbox"/> classe <input type="checkbox"/>
SOSTENIBILITA' (quali risorse sono necessarie)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> lim <input type="checkbox"/> notebook <input type="checkbox"/> tablet <input type="checkbox"/> robot <input type="checkbox"/> videocamera

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> microfoni e cuffie <input type="checkbox"/> materiale di riciclo <input type="checkbox"/> software da installare (Emaze) <input type="checkbox"/> google apps <input type="checkbox"/>
ALTRI COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> colleghi di team <input type="checkbox"/> colleghi della scuola <input type="checkbox"/> esperti <input type="checkbox"/> animatore digitale
STRUMENTI (strutturati, non strutturati, digitali, analogici,...)	<p>Partendo dalla visione delle opere dell'artista si sono create opere personali; da questi presupposti si è voluto illustrare il progetto, utilizzando Emaze e Clip Art</p> <p>Abbiamo imparato ad utilizzare questo software che permette di creare meravigliose presentazioni grazie al suo design e alla tecnologia adottata.</p>
METODOLOGIE 1. fasi organizzative; 2. numero incontri; 3. modalità verifica.	<p>fasi organizzative raccolta materiali creazione percorso</p> <p>numero incontri 8</p> <p>modalità verifica osservazione valutazione</p>
ATTIVITA' DA REALIZZARE (cosa si prevede di fare)	<ul style="list-style-type: none"> ● preparazione percorso multimediale ● sessioni in laboratorio informatico ● osservazione e analisi in itinere
TEMPI INTERVENTO DIDATTICO	A scuola 8 incontri di 1 ora
STRUMENTI PER VALUTARE	Descrizione dei progressi ottenuti attraverso l'autovalutazione verifica finale con domande tipo vero o falso