

LA NOSTRA CAMERA DELLE MERAVIGLIE

Visita al museo di scienze naturali

Riflessione sul lavoro del museologo
Osservazione dell'esposizione e degli allestimenti.
Selezione dei soggetti di interesse.

Scienze: anatomia e fisiologia dei viventi

Scienze motorie: realizzazione del primo pallone da calcio

Italiano: il testo descrittivo

Inglese: descrizione in lingua di alcune opere

Spagnolo: breve descrizione in lingua delle opere

Ed Civica: nucleo 2 (sostenibilità e tutela dell'ambiente) Agenda 2030 goal 11

Arte: l'istituzione museale. Allestimento dell'esposizione degli elaborati

Matematica: i numeri reali assoluti

Tecnologia: realizzazione di una struttura

Storia: realizzazione il manoscritto antico

Musica: realizzazione di reperti musicali

Religione: riflettere sul valore del riciclo attraverso la regola delle "5 R"

Realizzazione di una Camera delle Meraviglie, Raccolta museale della 2F

esposizione dei reperti, descrizione delle tecniche, motivazione della eccezionalità

COMPITO UNITARIO: la classe 2 F ha realizzerà, lavorando per piccoli gruppi di alunni, una serie di manufatti che verranno esposti in un museo permanente di istituto (se possibile) allestito nell'atelier creativo o in alternativa allestirà un proprio museo in un ambiente di apprendimento in una data da definirsi, in cui i ragazzi cureranno la presentazione del reperto realizzato, la descrizione della motivazione, le caratteristiche e le peculiarità che lo rendono per loro "un pezzo da museo". L'oggetto in questione può essere un reperto archeologico (fossile dio animale estinto, parte anatomica di un ominide, orma, ecc), archeologico (graffito, punta di freccia, collana di conchiglie), un manufatto prezioso (vaso, monile, corona...), un oggetto naturale (minerale raro o prezioso), un reperto che rappresenta un evento eccezionale (frammento di meteorite, pezzo di una navicella spaziale), un' opera d'arte (dipinto, scultura, fotografia), un importante elemento biografico per un personaggio delle letteratura o della musica (manoscritto rinvenuto di un autore, spartito di un musicista ecc...) con cui potranno ricollegarsi a qualunque disciplina e assecondare qualunque inclinazione personale.

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	CLASSE 2 F U.A. 1 Il Museo
Obiettivi di apprendimento previsti	Arte e immagine	T-4	A 3-4-8	<pre> graph TD A[La Camera delle Meraviglie] --> B[Storia dell'istituzione Museale] B --> C[Il fenomeno del collezionismo] B --> D[Il museo moderno] C --> E[Guida alla realizzazione di "reperti" da esposizione] D --> E E --> F[Collaborazione nell'allestimento e supporto alla presentazione della "Camera delle meraviglie"] </pre>	
			C 2-3		
			B1-3-4-5		
Personalizzazioni (eventuali)	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 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 style="text-align: center;">COMPITO UNITARIO**</p>	<p>La classe 2 F ha realizzerà, lavorando per piccoli gruppi di alunni, una serie di manufatti che verranno esposti in un museo permanente di istituto (se possibile) allestito nell'atelier creativo o in alternativa allestirà un proprio museo in un ambiente di apprendimento in una data da definirsi, in cui i ragazzi cureranno la presentazione del reperto realizzato, la descrizione della motivazione, le caratteristiche e le peculiarità che lo rendono per loro "un pezzo da museo". L'oggetto in questione può essere un reperto archeologico (fossile dio animale estinto, parte anatomica di un ominide, orma, ecc), archeologico (graffito, punta di freccia, collana di conchiglie), un manufatto prezioso (vaso, monile, corona...), un oggetto naturale (minerale raro o prezioso), un reperto che rappresenta un evento eccezionale (frammento di meteorite, pezzo di una navicella spaziale), un' opera d'arte (dipinto, scultura, fotografia), un importante elemento biografico per un personaggio delle letteratura o della musica (manoscritto rinvenuto di un autore, spartito di un musicista ecc...) con cui potranno ricollegarsi a qualunque disciplina e assecondare qualunque inclinazione personale.</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 ● Discussione libera e guidata ● Lavoro di gruppo ● Insegnamento reciproco ● Dettatura di appunti ● Costruzione di schemi di sintesi <p>Percorsi autonomi di approfondimento</p>	
<p>Verifiche</p>	<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"> ● 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 elaborato grafico/pittorico 	

Risorse da utilizzare	<ul style="list-style-type: none"> • 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)
Tempi	L'unità di apprendimento, in riferimento ai Programmi Ministeriali, si caratterizza modulo strumentale di conoscenze per tutta la durata dell'anno scolastico.
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 (zone archeologiche, complessi architettonici, collezioni pittoriche);</p> <p>B4-individuare i beni artistici e culturali presenti nel territorio, compreso l'arredo urbano,</p>

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"> ○ 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 <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 style="text-align: center;">Titolo dell'U. A. IL MUSEO</p> <p style="text-align: right;">N. 1</p>

<p>Diario di bordo</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>interventi specifici attuati</i> - <i>strategie metodologiche adottate</i> - <i>difficoltà incontrate</i> - <i>eventi sopravvenuti</i> - <i>verifiche operate</i> - <i>ecc.</i> 	<p>Strategia metodologica</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interdisciplinarietà -Didattica laboratoriale <p>Situazione problematica di partenza</p> <p>Esprimersi creativamente per realizzare un elaborato plastico; esporre i prodotti artistici secondo criteri adeguati;</p> <p>Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase teorica <p>Storia dell'esposizione museale: dal fenomeno del collezionismo al museo moderno. La Wunderkammer. Nascita del museo pubblico nel 1700. Le funzioni del museo, le tipologie . I criteri di allestimento e figure professionali connesse al museo: museologo e museografo</p> <p>Approfondimento e curiosità: Il fenomeno dei “furti d’arte nella storia”</p> <p>-Fase creativa: guida alla realizzazione di alcuni “reperti “ da esposizione (il cervello di un genio in formalina, il pesce blob, il fossile della medusa, il Bassorilievo di Caravaggio)</p> <p>-Fase operativa: collaborazione all’allestimento dell’esposizione nell’ambiente Cartesio del plesso Verga e della realizzazione delle immagini del catalogo della mostra attraverso la realizzazione di immagini originali create con un programma di intelligenza artificiale</p> <p>Verifica</p> <p>-Valutazione delle conoscenze relative alla dispensa” Storia dell’esposizione museale “, osservazioni relative al grado di autonomia e all’apporto creativo manifestato nella fase progettuale e di realizzazione degli elaborati plastici; altresì alla partecipazione e alla collaborazione alle fasi di realizzazione della mostra .</p> <p>A conclusione dell’unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti.</p>
<p>Note</p>	<p>Ins.Prof.ssa Frappampina Angela Valentina – Classe 2F -Plesso Verga</p>