



Scuola Secondaria di primo grado CLASSE 3A-3C

PROGETTO INNOVA 360°

Uda Multidisciplinare

a.s. 2022-2023

<p>U.d.A. multidisciplinare</p>	<p>TITOLO: <i>Museo d'Orsay presso l'I.C. "magistrato G. Falcone": dotazione digitale</i></p>
<p>O.F. (obiettivi formativi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di un progetto. ● Leggere ed interpretare correttamente documenti del patrimonio culturale ed artistico. ● Stimolare e sviluppare la creatività. ● Conoscere e saper adoperare tecniche artistiche. ● Potenziare le abilità espressive e comunicative. ● Acquisire conoscenze specifiche di informatica e uso di internet. ● Utilizzare adeguatamente gli strumenti informatici e di comunicazione. <p>Compito di realtà: Produzione di un'audioguida digitale della sala del Museo d'Orsay realizzata presso il nostro Istituto, caratterizzata da elementi di realtà aumentata (QR code che rimandano alle foto delle opere, a descrizioni testuali e vocali delle opere, quiz per testare le conoscenze)</p>
<p>"So studiare"</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Definizione dello spazio della ricerca ● Raccolta di informazioni e dati ● Verbalizzazione ● Sintesi con linguaggio verbale e iconico ● Lettura ed esposizione espressiva ● Conservazione della traccia mnestica

O.S.A.
(obiettivi di apprendimento)

- ITALIANO E LINGUE STRANIERE: ricercare e selezionare informazioni, utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo di base per la redazione di testi didascalici per la scheda illustrativa della sala museale, per gli elaborati grafici e multimediali, per i podcast.
- ARTE E IMMAGINE – Studio e riproduzione di opere del museo. Intelaiatura di 10 opere scelte e costruzione delle rispettive cornici. Studio analitico dei quadri finalizzato alla messa in scena dei Tableaux Vivant. Allestimento della sala museale.
- TECNOLOGIA: Implementazione tecnologica della sala museale: creazione dell’audioguida della sala del museo mediante l’utilizzo della applicazione di realtà aumentata IZI TRAVEL (registrazione dei podcast, produzione di QR code).
- EDUCAZIONE CIVICA - Il bene museale. Tutela del patrimonio artistico e culturale.
- SCIENZE MOTORIE - Spazio e tempo del corpo; simultaneità dell'azione; movimenti, gesti, postura, espressività dei Tableaux Vivant.

**Contenuti
raccordi
multidisciplinari**

e



Contenuti e raccordi multidisciplinari



I fase: Presentazione dei contenuti delle discipline a cura dei docenti.

II fase: Organizzazione dei gruppi di lavoro - Assegnazione di ruoli e compiti.

III fase: Selezione degli argomenti. Ricerca delle informazioni e dei software. Rielaborazione delle informazioni (redazione testi e domande interattive con spiegazioni risposte esatte).

IV fase: Analisi, studio e riproduzione delle opere d'arte. Allestimento "fisico" della sala museale.

V fase: Allestimento del museo "virtuale": registrazione dei podcast, caricamento sulla piattaforma IZI TRAVEL (da personal computer) di immagini, testi, podcast, domande interattive, generazione del QR code del museo, della collezione Impressionismo e di tutte le opere. Test della funzionalità dell'app da smartphone.

VI fase: Riflessioni collettive sul lavoro svolto.



Scelte metodologiche e procedure didattiche	<i>Strategie</i> insegnamento/apprendimento ricerca, documentazione e classificazione didattica laboratoriale “learning by doing”
	<i>Mediatori</i> Attivi: esperienza diretta, laboratorio artistico e tecnologico. Iconici: disegni, bozzetti, realizzazione di manufatti, foto, diagrammi e mappe concettuali. Simbolici: lezioni frontali, studio teorico, conversazioni, discussioni riguardanti l’attività proposta. Analogici: realizzazione Tableaux Vivant
	Cooperative learning Problem solving Peer education Flipped classroom Learning by doing Lezioni frontali, aperte a discussioni interattive
Tempi/durata	Novembre 2022 - Maggio 2023
Spazi	Aule laboratorio: Laboratorio artistico - Utilizzo di materiali artistici. Aula multimediale "IN ONDA" - Riprese video e registrazioni audio. Laboratorio tecnologico - Implementazione digitale. Sala cinema - Proiezioni video. Aule laboratori disciplinari (italiano, lingue, ..) Musei del territorio -Visite guidate alle collezioni di arte moderna e contemporanea
Soluzioni organizzative	<i>Raggruppamenti degli allievi:</i> piccolo gruppo, gruppo classe, gruppo interclasse
Modalità di osservazioni e verifica	Prove scritte: produzione di testi scritti, rappresentazione di dati
	Prove orali: colloquio
	Prove pratiche: produzione manufatti artistici, implementazione audioguida con applicazione AR. Osservazione diretta

Rubrica di valutazione: prestazione di gruppo

Livello Di Richiesta	Realizzazione del prodotto: “Dotazione digitale della sala del Museo d’Orsay presso l’I.C.”magistrato G. Falcone” di Copertino”
Semplice	Prodotto assente. Non ha partecipato: 4 Prodotto incompleto, incerto e poco preciso. Partecipazione superficiale e poco collaborativa: 5 Prodotto completo ma essenziale. Partecipazione essenziale: 6
Medio	Prodotto completo e corretto. Partecipazione adeguata: 7 Prodotto completo, corretto e preciso. Partecipazione costruttiva e collaborativa: 8
Difficile/complesso	Prodotto completo, corretto, preciso, autonomo. Partecipazione costruttiva, collaborativa, capacità di coinvolgimento dei compagni: 9 Prodotto completo, corretto, preciso, autonomo in situazioni complesse. Partecipazione costruttiva, collaborativa, capacità di coinvolgimento dei compagni, risoluzione di conflitti e problemi interni al gruppo: 10 Prodotto personale e innovativo. Partecipazione costruttiva, collaborativa, capacità di coinvolgimento dei compagni, risoluzione di conflitti e problemi interni al gruppo: 10+