



*Artisti... tra i  
banchi*

Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



## SCUOLA PRIMARIA - Classe Quinta

→ **Curriculum Educazione Civica Digitale** *Cultura e creatività digitale*



**DISCIPLINE:** #italiano #arteeimmagine #tecnologia

**7 ore** previste

**AUTORI:** Margherita Alecci, Giovanna Bizzarro, Anna D'Avanzo, Silvia Gorgoglione, Adelina Iacovaccio  
(Polo formativo IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



### PREREQUISITI:

- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio;
- Rappresentare graficamente e comunicare in forma scritta e orale la realtà percepita;
- Conoscere la struttura di un testo descrittivo;
- Collaborare all'interno di un gruppo;
- Conoscere strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio;
- Conoscere strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.



La creatività viene sviluppata nella conoscenza degli autori, nella creazione del ritratto e nel video finale.

Il problem solving viene stimolato durante l'organizzazione del lavoro di gruppo e nella stesura del testo descrittivo.

## TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

### ARTE E IMMAGINE

- Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi;
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali;

### ITALIANO

- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre;
- Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso;
- Comprende e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio;
- Applica, in situazioni diverse, le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico sintattica della frase semplice.

### TECNOLOGIA

- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.



### INDICATORI

- Elaborare creativamente produzioni personali autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- Rappresentare i dati osservati attraverso disegni e testi.
- Leggere testi descrittivi sia realistici sia fantastici distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.
- Produrre racconti scritti relativi a persone/luoghi/oggetti.

### MODALITA' DI VALUTAZIONE

Con questa attività si cerca di sviluppare la capacità di osservazione nei bambini, il rispetto delle regole, l'inclusione e l'interazione all'interno del piccolo e grande gruppo.

Sfida 1

Sfida 2

Sfida 3

Sfida 4

## SFIDA 1

---

Alla fine del video proposto durante il primo incontro sulle opere più famose di alcuni artisti, l'insegnante propone ai bambini delle opere dei diversi artisti, alla LIM. Gli alunni dovranno riconoscere l'autore a cui appartiene. Ogni bambino riceve un punto per ogni risposta corretta per un massimo di tre punti.

## SFIDA 2

---

All'inizio dell'attività vengono proposti agli alunni dei giochi alla LIM per ogni artista. I giochi serviranno all'insegnante per una valutazione in itinere. Viene proposto qui un esempio di gioco: Van Gogh...un po' di biografia. Il gioco è costituito da sei quesiti e per giungere al termine occorre rispondere correttamente a tutte le domande. Ricevono dei bonus i bambini che raggiungono il traguardo senza commettere errori. Quattro bonus se commettono un solo errore. Due bonus con due errori. Nessun bonus con più di due errori.

## SFIDA 3

---

Ogni bambino produce un ritratto individuale del compagno su foglio bianco da disegno: i più originali vincono la sfida. Bonus dei ritratti più originali: 10 punti il primo, 7 il secondo, 4 il terzo, l'ultimo 1.

## SFIDA 4

---

Saper interagire all'interno del gruppo rispettando le regole condivise. L'insegnante durante il lavoro valuta la partecipazione, la collaborazione, il rispetto delle regole, l'interazione e assegna il bonus. Massimo quattro punti.

## SFIDA FINALE

---

Sfida finale: per terminare con successo l'ultimo livello ogni bambino progetta e crea un video da 3 minuti in cui deve descriversi nel modo più esaustivo e originale possibile. L'insegnante attribuisce un bonus finale in base alle caratteristiche del video (pertinenza con la consegna, chiarezza, originalità). Massimo tre punti.

Bonus extra: assegnato agli alunni che presentano spontaneamente il video in classe (10 punti).

Tutti i punteggi verranno graficamente presentati ai bambini tramite un cartellone. La leaderboard è inserita nella tabella dei punteggi e viene aggiornata a conclusione di ogni attività.

Al termine dell'attività il vincitore riceve una pergamena dei miglior artista.

Per valutazione sono stati pensati degli strumenti di:

- Autovalutazione e peer evaluation tramite scheda
- Checklist di osservazione tramite scheda
- Rubrica di Valutazione

I vincoli esplicitati ai bambini fin dall'inizio dell'attività sono:

- il tempo a disposizione;
- l'autoformazione dei gruppi (senza la mediazione dell'insegnante);
- il sorteggio casuale del compagno da ritrarre e descrivere;
- la partecipazione di tutti all'interno del gruppo, come condizione necessaria per la conclusione dell'attività.

Le regole imprescindibili da cui i bambini non possono esimersi sono:

- tono di voce moderato;
- rispetto del turno di parola;
- l'interazione in tutta l'attività;
- la collaborazione nel lavoro di gruppo;
- la partecipazione attiva nel lavoro di gruppo.

## 1<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Lim
- Tablet
- Learning app
- Applicativi digitali per la riproduzione di video (Avi)
- Fogli da disegno
- Pastelli e acquerelli
- Tempere
- Pennarelli
- Astuccio completo
- Fogli

### SETTING

Queste attività vengono organizzate tutte in classe, ad eccezione dell'ultima che viene svolta all'aperto in giardino per sfruttare al meglio nelle riprese la luce naturale.

Gli studenti lavorano:

- individualmente nella prima parte;
- in piccolo gruppo durante la terza attività per la stesura delle descrizioni;
- in Circle time per la lettura e la valutazione del testo descrittivo;
- individualmente nella realizzazione del video.

### TECNOLOGIE

Learning app

Tablet per fare i video

### CONTENUTI

Il filo conduttore dell'attività è l'autore in cui si immedesima l'alunno.

Lo scopo è quello di condurre gli alunni alla produzione di semplici testi descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni vicine al mondo dei bambini, sensibilizzandoli in particolare al valore dell'osservazione.

I bambini interpreteranno il ruolo di uno dei cinque autori proposti.

L'attività viene lanciata con la presentazione video degli autori.

## FASI DIDATTICHE 1^ Lezione

### I Incontro: Input (1 ora circa)

Verranno esplicitati da subito gli obiettivi che sono:

- conoscere gli stili degli autori proposti;
- realizzare il ritratto;
- produrre un testo descrittivo;
- realizzare un video.

Ai bambini vengono anticipate le 4 fasi del lavoro con 4 immagini ben visibili, che rimandano all'indicatore temporale relativo all'attività assegnata.

L'attività è divisa in 4 fasi e 5 livelli, il passaggio da un livello all'altro è determinato dalla conclusione dell'attività precedente. Vince chi accumula il maggior numero di punti.

Successivamente l'insegnante proietta alla LIM un video, che presenta opere d'arte di autori famosi (da semplici ritratti a caricature).

Al termine della visione, ogni bambino sceglie quale artista famoso (Klimt, Picasso, Van Gogh, Andy Warhol, Guttuso) essere. Si pensa di attribuire a 4 bambini la stessa identità artistica.

**Sfida:** Alla fine del video, l'insegnante propone ai bambini delle opere dei diversi artisti, alla LIM. Gli alunni dovranno riconoscere l'autore a cui appartiene. Ogni bambino riceve un punto per ogni risposta corretta per un massimo di tre punti.

### Attività a casa (1 ora)

- Compito a casa: "Approfondisci la vita e le opere dell'artista che hai scelto", utilizzando i seguenti link. (Il file è condiviso nella cartella Drive della classe.)

Gustav Klimt: vita e opere in dieci punti

<https://www.youtube.com/watch?v=iFrVU0RVrow>

Picasso: vita e opere in dieci punti

<https://www.youtube.com/watch?v=5bRvdi0dI18>

Van Gogh: vita e opere in dieci punti

<https://www.youtube.com/watch?v=nO8LIy3bXY8>

Andy Warhol: vita e opere in 10 punti

<https://www.youtube.com/watch?v=GoGGPT46uPk>

Renato Guttuso: vita e opere in dieci punti

<https://www.youtube.com/watch?v=IRt599m3k8Q>

## 2<sup>a</sup> Lezione:

---

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Lim
- Tablet
- Learning app
- Applicativi digitali per la riproduzione di video (Avi)
- Fogli da disegno
- Pastelli e acquerelli
- Tempere
- Pennarelli
- Astuccio completo
- Fogli

### SETTING

Queste attività vengono organizzate tutte in classe, ad eccezione dell'ultima che viene svolta all'aperto in giardino per sfruttare al meglio nelle riprese la luce naturale.

Gli studenti lavorano:

- individualmente nella prima parte;
- in piccolo gruppo durante la terza attività per la stesura delle descrizioni;
- in Circle time per la lettura e la valutazione del testo descrittivo;
- individualmente nella realizzazione del video.

### TECNOLOGIE

Learning app

Tablet per fare i video

### CONTENUTI

Si metteranno in evidenza le capacità artistiche di ogni bambino, portandolo a rispettare il compagno che verrà ritratto

## FASI DIDATTICHE 2<sup>a</sup> Lezione

### II Incontro: Ritratto di artisti (2 ore)

**Sfida:** All'inizio dell'attività vengono proposti agli alunni dei giochi alla LIM per ogni artista, fatti con learning app. I giochi serviranno all'insegnante per attivare una valutazione in itinere.

Viene proposto un esempio di gioco, che verrà anche fornito agli studenti per guidarli al meglio: Van Gogh...un pò di biografia (al link <https://learningapps.org/5196430>)

Il gioco è costituito da sei quesiti, per giungere al termine occorre rispondere correttamente a tutte le domande.

Ricevono dei bonus i bambini che raggiungono il traguardo senza commettere errori. Quattro bonus se commettono un solo errore. Due bonus con due errori. Nessun bonus con più di due errori.

Inizio dell'attività:

- L'insegnante sorteggia 4 bambini della classe, a cui viene scattata una foto con la macchina fotografica di classe, proiettata successivamente alla L.I.M;
- Ogni bambino sorteggiato sarà ritratto da un compagno/artista differente, secondo le tecniche e gli stili dell'autore scelto.

**Sfida:** ogni bambino produce un ritratto individuale del compagno su foglio bianco da disegno: i più originali vincono la sfida.

Bonus dei ritratti più originali: 10 punti il primo, 7 il secondo, 4 il terzo, l'ultimo 1.

Finita la sfida, ogni studente presenta alla classe il ritratto che ha fatto del compagno e prova a spiegare come lo ha svolto e su quali caratteristiche si è concentrato del compagno.

Viene poi proposta una peer evaluation dei prodotti degli alunni. Infine, viene chiesto ai bambini di compilare di una griglia di autovalutazione su come hanno lavorato, che fa anche emergere i punti di forza e debolezza delle attività svolte.

## 3<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Lim
- Tablet
- Learning app
- Applicativi digitali per la riproduzione di video (Avi)
- Fogli da disegno
- Pastelli e acquerelli
- Tempere
- Pennarelli
- Astuccio completo
- Fogli

### SETTING

Queste attività vengono organizzate tutte in classe, ad eccezione dell'ultima che viene svolta all'aperto in giardino per sfruttare al meglio nelle riprese la luce naturale.

Gli studenti lavorano:

- individualmente nella prima parte;
- in piccolo gruppo durante la terza attività per la stesura delle descrizioni;
- in Circle time per la lettura e la valutazione del testo descrittivo;
- individualmente nella realizzazione del video.

### TECNOLOGIE

Learning app

Tablet per creare video

### CONTENUTI

Viene ripresa l'idea del ritratto ma come narrazione scritta e orale. Il lavoro si svolgerà in piccoli gruppi.

## FASI DIDATTICHE 3<sup>a</sup> Lezione

### III Incontro: Ritratto tra le righe (2 ore )

**Introduzione:** La classe viene suddivisa in 4 gruppi, di 5 bambini ciascuno.

**Elaborazione scritta:** Produzione a gruppi di un testo descrittivo "Ritratto tra le righe".  
Gli alunni dovranno suddividersi i compiti all'interno del gruppo e organizzare uno schema descrittivo funzionale alla consegna; sarà necessario che valutino poi la soluzione migliore tra quelle proposte dai vari membri. Procederanno poi alla produzione scritta, fatta tramite Google Documenti.

**Sfida:** saper interagire all'interno del gruppo rispettando le regole condivise. L'insegnante durante il lavoro valuta la partecipazione, la collaborazione, il rispetto delle regole, l'interazione e assegna il bonus. Massimo quattro punti.

Autovalutazione degli alunni: si valuta la partecipazione, la collaborazione, l'indice di gradimento del lavoro svolto.

Circle time: l'insegnante legge agli alunni i testi in forma anonima e sollecita i bambini ad indovinare chi è il compagno descritto.

**Bonus per la descrizione:** la descrizione più ricca di particolari riceve 10 punti, la seconda 7, la terza 4, l'ultima 1.

Valutazione da parte dell'insegnante.

## 4<sup>a</sup> Lezione:

---

### DURATA

1 ora

### MATERIALI

- Lim
- Tablet
- Learning app
- Applicativi digitali per la riproduzione di video (Avi)
- Fogli da disegno
- Pastelli e acquerelli
- Tempere
- Pennarelli
- Astuccio completo
- Fogli

### SETTING

Queste attività vengono organizzate tutte in classe, ad eccezione dell'ultima che viene svolta all'aperto in giardino per sfruttare al meglio nelle riprese la luce naturale.

Gli studenti lavorano:

- individualmente nella prima parte;
- in piccolo gruppo durante la terza attività per la stesura delle descrizioni;
- in Circle time per la lettura e la valutazione del testo descrittivo;
- individualmente nella realizzazione del video.

### TECNOLOGIE

Learning app

Tablet per creare video

Google Documenti

### CONTENUTI

Creazione di un video personale dove ognuno si descrive

## FASI DIDATTICHE 4<sup>a</sup> Lezione

### IV Incontro: Progettiamo e creiamo

- Creazione di un video con l'utilizzo del tablet della durata di 3 minuti in cui ogni alunno si descrive.
- L'insegnante chiede se qualche bambino abbia voglia di condividere la visione del proprio video con i compagni.

**Sfida finale:** per terminare con successo l'ultimo livello, ogni bambino progetta e crea un video della durata di 3 minuti, in cui deve descriversi nel modo più esaustivo e originale possibile. L'insegnante attribuisce un bonus finale in base alle caratteristiche del video (pertinenza con la consegna, chiarezza, originalità). Massimo tre punti.

**Bonus extra:** assegnato agli alunni che presentano il video in classe (10 punti).