

BUONA PRATICA ARTE E IMMAGINE SECONDARIA

Titolo: *IL BOSCO CASSERO-PIANELLA, il bosco che tocca il cielo*

Classe: La classe I A, composta da 19 alunni, risulta essere molto unita, dinamica, produttiva, ricca di interessi e di capacità.

Discipline interessate: Arte e Immagine, Scienze

Durata del percorso/attività: marzo, aprile, maggio

Obiettivi di apprendimento:

- Sensibilizzare gli studenti verso le tematiche della natura e della biodiversità, imparando a riciclare oggetti di recupero ed utilizzando il linguaggio e le modalità specifiche delle discipline delle arti applicate.
- Analizzare il paesaggio naturale e lo studio dell'anatomia artistica degli animali: tra cielo e terra.
- Imparare a sviluppare la capacità di vedere e osservare il paesaggio, la natura (i fiori, le foglie) e gli animali.
- Imparare a riconoscere i codici e le regole compositive presenti negli elementi del paesaggio, nelle specie animali e vegetali, mettendone in evidenza i significati espressivi e comunicativi.
- Rielaborare le immagini fotografiche per produrre immagini creative.
- Imparare superare lo stereotipo: cercando di creare, attraverso la fantasia, un mondo fantastico.

Traguardi di competenza:

- Osservare, rappresentare e rielaborare gli animali e gli elementi del paesaggio naturale del bosco Cassero-Pianella.
- Imparare a riconoscere i diversi segni grafici, pittorici e plastici: disegnare, colorare, assemblare oggetti diversi in modo creativo. Comporre figure e oggetti con l'arte di piegare e tagliare la carta.
- Conoscere ed usare le tecniche artistico/espressive: il chiaroscuro a matita e carboncino; i colori a pastello, la tempera e l'acquerello. Colorare con i pennarelli e l'inchiostro.

- Interpretare in modo personale e creativo la realtà con la tecnica mista: collage, tempere e pastelli.
- Imparare ad elaborare digitalmente le immagini.

Attività e articolazione del percorso naturalistico didattico



IL BOSCO CASSERO-PIANELLA
Il bosco che tocca il cielo

DAI GIOCHIAMO!



Il nostro paese, Serra San Quirico, è un prato verde anche grazie alle piante del bosco Cassero-Pianella. Entra nel bosco e ascolta il fruscio delle foglie: è un suono bellissimo, simile a quello che farebbero tanti piccoli folletti saltando allegramente fra le piante. Il nostro bosco può essere anche un prato silenzioso, dove, mettendoti sotto ad una pianta, potrai ascoltare il cinguettio degli uccelli: una vera sensazione di libertà!


lineare


lanceolata


sagittata


ovata


lobata


bipennata


trifogliata


palmata


pennata





Completa il gioco e...gira pagina!

ISTITUTO COMPrensivo "DON MAURO COSTANTINI"
SERRA SAN QUIRICO
Scuola Secondaria di Primo Grado

NOVE COGNOME _____

CLASSE _____





IL BOSCO CASSERO-PIANELLA

il bosco che tocca il cielo



NEL BOSCO CASSERO-PIANELLA ci sono molte varietà di piante, ma anche di animali. Un'aquila, come quella che vedi nel disegno, vola sicuramente nei cieli di questo territorio. Se aggiungi nei trattini le lettere mancanti, saprai a quale sottotipo e classe appartiene l'animale.

Sottotipo V _ R _ E _ R _ T _

Classe U _ C _ L _ I



CLASSIFICA QUESTI VERTEBRATI

Collega con una linea l'animale alla classe di appartenenza.



MAMMIFERO

RETTILE

UCCELLO

PESCE



ED ORA RISOLVI QUESTI INDOVINELLI!

1. Si trova nel bosco ma qualche volta è dentro il pollaio, chi è?
2. Usa un tipo di trapano per bucare il tronco, chi è?
3. Se vuoi fare una grande buca, chiama lui che ha una bella ruspa, chi è?
4. Usa sempre un bel cuscino e si accaccia sul suo lettino, chi è?
5. Rosicchia le pigne del pino d'Aleppo, chi è?

Possibili risposte:

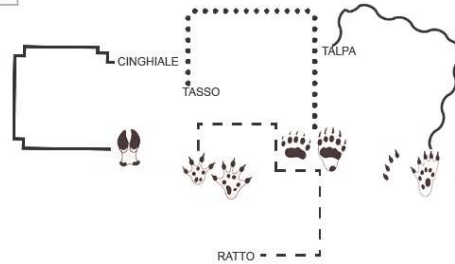
- a. Cinghiale
- b. Sciattolo
- c. Volpe
- d. Picchio
- e. Ghiro

Scrivi le risposte, compilando qui sotto:

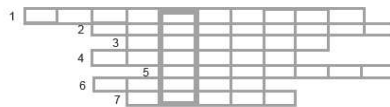
- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....



SEGUI LE TRACCE e scoprirai a chi appartengono queste impronte...



TROVA LA PAROLA NASCOSTA, completando il cruciverba.



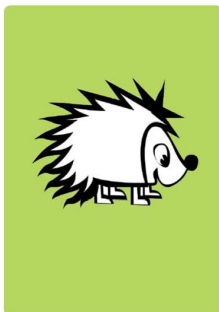
1. Mangia molte ghiande e d'inverno va in letargo
2. Cugino del maiale
3. Animale pieno di aculei
4. E' la più lenta del bosco
5. E' un rapace notturno e fa rima con cocco
6. E' arancione, furba e astuta
7. Ha due alberi spogli per corna



OTTIMO LAVORO!

L'attività del percorso didattico-naturalistico è stata strutturata su di un pieghevole A3, avanti e dietro.

Il progetto si completa di una ulteriore attività-gioco intorno ad un **albero animato** 3d in legno dipinto, su cui, mediante dei magneti, si attaccano-staccano le piante, dipinte su legno e gli animali del bosco Cassero-Pianella, creati mediante l'assemblaggio di materiale riciclato.



Ha il pelo rosso
e la coda folta,
è un predatore.

Chi è?



OPS!

STAI
FERMO
UN TURNO

Due delle 30 carte da gioco dell'**Albero animato**.

Strategie di apprendimento/insegnamento

- Didattica laboratoriale, privilegiare il *fare*
- Mappe cognitive
- Procedure consequenziali e strutturali
- Apprendimento cooperativo
- La discussione, il ragionamento condiviso, il dialogo, il confronto
- La dialettica multisensoriale
- Tecnologie multimediali
- Compiti, attività che accrescano la fiducia nelle proprie capacità

Strumenti di didattica/valutazione

Materiali: Fogli da disegno e cartoncini colorati

Matite e pastelli

Cere e pennelli

Colori a tempera

Gomma, forbici, inchiostri

Colla a caldo e vinavil

Magneti

Materiale di recupero (stoffe, plastica, oggettistica varia...)

Mezzi e strumenti: Elementi naturali (foglie, piante...)

Libro di testo

Lim

PC

Videoproiettore

Materiali di laboratorio

Macchina fotografica

Programmi grafici

- Le **verifiche** terranno presente la partecipazione alle uscite didattiche; la partecipazione e la produttività laboratoriale, l'elaborazione dei contenuti, l'attenzione con cui questo processo viene seguito e la qualità del lavoro fatto a casa.

Le verifiche saranno documentate in base alla produzione artistica degli studenti e dalle annotazioni sul registro personale (v. colloqui orali preceduti o seguiti da esercitazioni grafico-pittoriche e produzione di manufatti artistici riguardanti le conoscenze acquisite, la rielaborazione dei contenuti, la comprensione e l'uso del linguaggio specifico).

La **valutazione** sarà espressa in merito a:

- Conoscenze
- Abilità
- Metodo di lavoro
- Impegno
- Partecipazione
- Autonomia
- Puntualità
- Accuratezza dell'elaborato e del manufatto

La valutazione formativa verrà effettuata durante i percorsi di apprendimento per controllare la validità della metodologia seguita e per accertare le abilità conseguite. La valutazione sommativa terrà conto sia dei livelli di partenza dei singoli alunni sia del livello medio della classe. In ogni caso non sarà tradotta nella semplice attribuzione di un giudizio quantitativo, ma terrà conto di tutte le componenti che potrebbero influire sul

processo di acquisizione delle conoscenze e delle abilità (ambiente di provenienza, difficoltà incontrate, etc).

Ruolo dell'insegnante

- Prepara gli studenti ad affrontare le uscite didattiche nel territorio del parco Casero-Pianella, attraverso lezioni, proiezioni video e studio sui testi e sulle eventuali dispense.
- Spiega ed analizza, con l'aiuto di un esperto, le caratteristiche fondamentali delle specie in questione (animali, vegetali...), puntualizzando: funzione; codici visivi (elementi costruttivi); valori simbolico-espressivi; analisi ambientale-naturalistica.
- Fa prendere appunti, eventuali riprese fotografiche e fa realizzare veloci schizzi di alcuni interessanti particolari.
- Propone la realizzazione di alcuni elaborati personali, dvd, cartelloni, manufatti, depliant, giochi.

Documentazione

Pieghevole A3