

**SCHEMA DIDATTICA PROGETTO**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO PIERACCINI**

*Da approvare in Collegio Docenti*

**A.S. 2023/24**

**INFORMAZIONI GENERALI**

• **PROGETTO FINANZIATO CON:**

- ☐ Dotazione Ordinaria
- ☐ F.I.S. (*si ricorda che il F.I.S. è oggetto di Contrattazione Integrativa*)
- ☐ Contributo dei genitori
- ☒ Costo Zero
- ☐ Altro \_\_\_\_\_

**La Scheda Finanziaria di Progetto deve essere approvata dal Dirigente Scolastico e dal Direttore S.G.A. prima della realizzazione del Progetto.**

<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>	Alfabetizzazione
<b>PROGETTO PRESENTATO PER LA PRIMA VOLTA E/O REVISIONATO</b>	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No
<b>REFERENTE DEL PROGETTO</b>	Antonella Piras
<b>PLESSO INTERESSATO</b>	Pieraccini
<b>ANNUALE O PLURIENNALE</b>	Annuale

<b>TEMPI DI REALIZZAZIONE</b> (dal – al -)	15 Settembre al 10 Giugno
<b>SPAZI NECESSARI E LUOGHI DI INTERVENTO</b>	
<b>DESTINATARI DEL PROGETTO</b>	<input type="checkbox"/> Alunni Infanzia <input type="checkbox"/> Alunni Primaria <input checked="" type="checkbox"/> Alunni Secondaria <input type="checkbox"/> Genitori <input type="checkbox"/> Docenti
<b>ELENCO CLASSI PARTECIPANTI</b>	2 D
<b>TOTALE ALUNNI COINVOLTI</b>	Alunni della classe 2°D della scuola secondaria di primo grado
<b>QUANDO SI SVOLGE IL PROGETTO</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Orario Curricolare <input type="checkbox"/> Orario Extracurricolare
<b>NOMINATIVI DOCENTI COINVOLTI NEL PROGETTO</b>	Antonella Piras (potenziamento/arte) Robertino Venturini (Italiano)
<b>DESCRIZIONE COMPETENZE DEI DOCENTI COINVOLTI, IDONEE ALLO SVOLGIMENTO DEL PROGETTO</b>	<p>La docente Piras, oltre ad essere docente di arte e immagine della scuola, ha un dottorato di ricerca in progettazione paesistica e numerose pubblicazioni sull'importanza del paesaggio nell'arte e nella letteratura del Trecento.</p> <p>Il Docente Venturini è docente di lettere presso l'IC Pieraccini.</p>
<b>MOTIVAZIONE DELL'INTERVENTO</b>	Il laboratorio didattico "Decameron illustrato" vuole, attraverso la rappresentazione grafica, attivare la curiosità verso alcune fra le novelle scelte del <i>Decameron</i> di Boccaccio ambientate nella città di Firenze, favorendo l'apprendimento di abilità e conoscenze con una modalità stimolante, promuovendo la conoscenza e la cultura attraverso l'osservazione dei luoghi nei quali sono inserite le novelle.

<p style="text-align: center;"><b>OBIETTIVI SPECIFICI DELLE DISCIPLINE COINVOLTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare e potenziare abilità pratico-manuali</li> <li>- Sapere guardare e leggere immagini</li> <li>- Conoscere i colori e la loro combinazione</li> <li>- Conoscere le novelle di Boccaccio ambientate a Firenze</li> <li>- Saper utilizzare consapevolmente gli strumenti da disegno</li> <li>- Saper rappresentare ed esprimere graficamente</li> <li>- Conoscere e rispettare il patrimonio storico artistico</li> <li>- Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche allo studio dell'arte e della comunicazione visiva.</li> <li>- Saper fare ricerche su strumenti informatici (computer, tablet)</li> <li>- Saper collaborare e rispettare le regole dello spazio di lavoro</li> </ul> <p><b>Traguardi di competenza che si intendono attivare:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicazione nella madrelingua o nella lingua di istruzione</li> <li>- Imparare ad imparare</li> <li>- Consapevolezza ed espressione culturale</li> <li>- Spirito di iniziativa e imprenditorialità</li> <li>- Competenze digitali</li> <li>- Competenze sociali e civiche</li> </ul> <p><b>Competenze trasversali interessate:</b> Comunicare, collaborare/partecipare, creatività, motivazione, iniziativa, capacità di risolvere i problemi, saper lavorare in gruppo, saper rispettare l'ambiente, rispettare e gestire il materiale disponibile.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESCRIZIONE DEL PROGETTO CON ATTIVITA' DETTAGLIATE</b></p>	<p>Il progetto "Decameron illustrato" è rivolto agli alunni della classe 2<sup>o</sup>D della Scuola Secondaria di primo grado che lavoreranno in piccoli gruppi con lo scopo di rappresentare alcune fra le novelle scelte del <i>Decameron</i> di Boccaccio.</p> <p>Il lavoro ha come obiettivo attivare, attraverso uno stimolo artistico-creativo, la conoscenza delle novelle di Boccaccio e i luoghi fiorentini dove le novelle sono ambientate. Si punterà quindi a realizzare elaborati dove la parola e l'immagine contribuiscono, insieme alla conoscenza del nostro patrimonio culturale e artistico, ad avere una sensibilità sempre maggiore verso i luoghi che frequentiamo e sono parte della nostra storia, della nostra arte e della nostra letteratura.</p> <p>Il laboratorio sarà strutturato in quattro/cinque fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Nella prima fase saranno scelte, insieme ai ragazzi, le novelle da rappresentare.</li> <li>2) Nella seconda fase, verrà progettato l'elaborato da sviluppare partendo dagli esempi dei disegni esistenti sia di Boccaccio che di altri artisti per le novelle del <i>Decameron</i>.</li> <li>3) Nella terza fase, a seconda delle capacità degli alunni, saranno utilizzate tecniche differenti: disegno, matite colorate, pennarelli, collage. In alternativa verranno cercati, su supporti informatici, disegni che rappresentano le scene scelte e verranno stampate.</li> <li>4) Nella quarta fase si procederà alla realizzazione degli elaborati: il progetto verrà riportato sui pannelli/cartelloni utilizzando le tecniche di disegno concordate con il docente. Ad ogni alunno verrà assegnata una parte della superficie da destinare al disegno.</li> <li>5) Nella fase quinta potrà essere prevista una visita ai luoghi fiorentini ricordati nel <i>Decameron</i> di Boccaccio.</li> </ol>

<p style="text-align: center;"><b>METODOLOGIE</b></p> <p><i>(strategie e gli strumenti didattici che si programmano di utilizzare)</i></p>	<p>Il progetto coinvolgerà le discipline di italiano e arte, rendendo gli alunni partecipi attraverso attività di laboratorio nelle quali si cercherà di utilizzare strategie quali <i>cooperative learning</i> (apprendimento cooperativo) e in particolare il <i>learning togheter</i> basato sull'interdipendenza e sull'interazione diretta. Attraverso la collaborazione fra diverse discipline si cercherà di valorizzare un'analisi multidisciplinare degli argomenti studiati. In particolare le materie letterarie e artistiche consentiranno agli alunni di poter rappresentare ciò che leggono sviluppando l'espressività e la sensibilità artistica. L'attività sarà mirata a favorire la conoscenza delle novelle di Boccaccio e della letteratura italiana attraverso le espressioni artistiche, il corretto uso di materiali e tecniche, nel rispetto della spontaneità e dell'espressività individuali, integrata con lo studio della storia dell'Arte nell'ottica del «Capire attraverso il Fare».</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITA' DI MONITORAGGIO E VERIFICA DEI RISULTATI</b></p>	<p>Vi sarà una verifica iniziale di tipo diagnostico, per avere una ricognizione delle conoscenze disciplinari, ma anche cognitive, affettive, sociali. La verifica iniziale sarà basata su domande stimolo e colloquio collettivo. Vi saranno delle verifiche in itinere basate sull'osservazione sistematica delle attività svolte. La verifica finale terrà conto del lavoro prodotto tenendo conto dei livelli di partenza degli alunni, delle conoscenze e capacità, dei processi attuati per l'apprendimento.</p>

*Se per la realizzazione del progetto è prevista la collaborazione con esperti esterni – associazioni – aziende o ditte individuali (D. Lgs. 36/2023 o D. Lgs. 165/2001 – art. 7, c. 5-bis, 6, 6-bis) è necessario prendere appuntamento con il DSGA. Indicare gli obiettivi, i risultati, e le attività che saranno svolte con soggetti esterni.*

Firenze, \_\_\_\_29/09/2023 \_\_\_\_.

La Docente, \_\_\_\_Antonella Piras\_\_\_\_.

**LA PRESENTE SCHEDA DIDATTICA, UNA VOLTA APPROVATA DAL COLLEGIO DOCENTI, DEVE ESSERE INVIATA DAL DOCENTE CHE HA PRESENTATO IL PROGETTO, CON ESTENSIONE PDF, ALL'INDIRIZZO E-MAIL [fiic84800t@istruzione.it](mailto:fiic84800t@istruzione.it) UNITAMENTE ALLA SCHEDA FINANZIARIA DI PROGETTO, PER L'APPROVAZIONE DEL DIRIGENTE SCOLASTICO E DEL DIRETTORE S.G.A.**