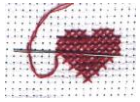




PROGETTO



Anno Scolastico 2017/18

Denominazione progetto	 <i>A punto croce</i>
Macroarea Progettuale PTOF	espressiva
Responsabile/referente	CASTRIOTA Anna Maria
Il progetto è stato già attuato negli anni precedenti	SI <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/>
Classe/i coinvolte	Classi terze
N° Alunni coinvolti	62
Discipline coinvolte	Educazione all'immagine, matematica, coding
Data di inizio e conclusione delle attività progettate	Novembre/maggio
Situazione su cui interviene	<p>Il progetto viene proposto in orario scolastico agli alunni della scuola primaria di Calimera. Di semplice esecuzione e con risultati rapidamente raggiungibili, questo tipo di attività privilegia un lavoro manuale che rimanda all'antica tradizione del ricamo e a conoscenze legate alla matematica, al coding e ai linguaggi extraverbali quali l'educazione motoria, l'educazione all'immagine.</p> <p>Il progetto, propone la progettazione di motivi diversi in base a simmetrie assiali, simmetriche centrali, rotazioni, traslazioni, sequenze e ritmi.</p> <p>Al termine dell'esecuzione del motivo si perviene a trasformare il lavoro in un prodotto realmente utilizzabile (presine, quadri, tovaglette, astucci, cuscini, centrini ecc.)</p>
Competenze da promuovere	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti</p> <p>MATEMATICA</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano nell'ambiente.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche e ne determina le misure utilizzando strumenti opportuni.</p> <p>Conosce il pensiero computazionale e sviluppa capacità logiche e di problem solving in modo creativo ed efficiente.</p>
Contenuti disciplinari	<p>L'arte del ricamo a punto a croce.</p> <p>Codifica del disegno su stoffa</p> <p>Coding</p>
Attività previste	<p>I ragazzi hanno già avuto esperienze di Coding-pixel art, utilizzando i fogli adesivi colorati su piano quadrettato.</p> <p>A partire da questa esperienza si fa notare ai ragazzi come la tela aida, utilizzata nel punto croce, possa essere considerata un piano quadrettato e come ogni x sulla tela aida corrisponda ad un quadretto colorato sul piano quadrettato.</p> <p>Progettazione di disegni vari relativi alle diverse festività/manifestazioni da realizzare con ago e filo sulla tela aida.</p> <p>Si coglie l'occasione, ogni qualvolta sia possibile, per far riflettere gli alunni sul movimento di figure sul piano (traslazione,</p>

data_12/10_/2017

Il Responsabile del Progetto
CASTRIOTA Anna Maria

Parte riservata al D.S.

Approvato dal Collegio dei Docenti	In d a t a 16/10/2017
Indicare Codice del progetto e/o attività	

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Piera Ligori