

Prototipo		10
Denominazione	In classe con Leonardo da Vinci	
Referenze del Prototipo		
	Nominativo referente	Del Fabbro Cristina
	Istituto	Istituto Comprensivo Tolmezzo
Descrizione	<p>Il laboratorio propone di conoscere Leonardo da Vinci attraverso esperienze pratiche.</p> <p>Gli alunni di due diversi plessi avranno la possibilità di lavorare sia in classe virtuale, scambiandosi informazioni utili, sia in presenza, in gruppi cooperativi.</p> <p>Attraverso la metodologia Flipped Classroom gli studenti verranno posti al centro del processo di insegnamento-apprendimento e il tempo in classe verrà usato per esplorare gli argomenti in modo più approfondito e per creare opportunità di apprendimento più ricche.</p>	
Aree di Intervento	Prototipi Disciplinari	
Livello Scolare		
	Scuola dell'infanzia	No
	Scuola Primaria	Si
	Scuola Secondaria di grado 1	No
	Scuola Secondaria di grado 2	No
	IeFP	No
Durata in ore		30
Descrizione delle Attività		
1	Titolo Attività	Presentazione dell'attività alle classi
	Durata (ore)	2
	Descrizione	Creazione della classe virtuale sulla piattaforma Edmodo in collegamento via Skype o Hangout tra le due classi.
2	Titolo Attività	Alla scoperta di Leonardo
	Durata (ore)	
	Descrizione	Con la metodologia Flipped classroom: predisposizione di materiale documentativo riguardo la vita e le opere dell'artista.
3	Titolo Attività	Le nostre mappe
	Durata (ore)	4
	Descrizione	Attività in classe in Cooperative Learning (C.L.): rielaborazione delle informazioni raccolte nelle singole classi e creazione di mappe concettuali e schemi di sintesi.
	Titolo Attività	Incontro delle classi
	Durata (ore)	5

4	Descrizione	Attività laboratoriali in C.L.: - lettura e analisi di alcune opere significative dell'artista; - riflessioni per comprendere il cambiamento storico; - assemblaggio di alcuni modelli delle macchine di Leonardo
	Titolo Attività	Scoperta degli elementi costituenti delle macchine di Leonardo
5	Durata (ore)	3
	Descrizione	Attività in classe in C.L.: - analisi degli strumenti usati da Leonardo per la costruzione delle sue macchine: gli ingranaggi - uso di applicazioni al computer o su Ipad
6	Titolo Attività	Attività in classe
	Durata (ore)	5
7	Descrizione	Attività in classe in C.L.: Analisi dell'uomo vitruviano e riproduzione della figura umana utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre). Misurazione e rappresentazione in scala Fotografare i compagni nelle posizioni dell'uomo vitruviano
	Titolo Attività	Incontro delle classi
7	Durata (ore)	5
	Descrizione	Attività laboratoriali in C.L.: - analisi del significato della prospettiva e accenno alle relative regole; - ideazione, progettazione e realizzazione di una macchina utilizzando materiali poveri e facilmente reperibili.
8	Titolo Attività	Costruzione di un Lapbook
	Durata (ore)	6
8	Descrizione	Costruzione di un lapbook individuale in italiano e in inglese.

Prerequisiti strumentali

Hardware	Computer, Lavagna multimediale, Tablet, macchina fotografica
Software	Edmodo, Applicativi Lim, App, Gimp
Altro	

Metodologie prevalenti

Attività individuale	No
Confronto in piccolo gruppo	Si
Discussione collettiva	No
Lezione frontale	No
Apprendimento cooperativo	Si
Learning by doing	Si
Problem posing/problem solving	No
Metodologia narrativa	No

Tipologia del percorso

Studenti curricolare	Si
-----------------------------	----

	Studenti extra-curricolare	No
	Destinatari diversi dagli studenti	No
Lingua di Insegnamento		
	Italiano	Sì
	Sloveno	No
	Friulano	No
	Inglese	Si
	Tedesco	No
	Francese	No
	Altre lingue comunitarie	