

TITOLO	La natura dei colori		
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Anna Nervo, Francesca Muraca, Gianni Monti, Giovanni Fiorillo, Laura Cesaro, Piergiovanni Alisena, Rossella Palmizio Adattamento a cura di Barbara Baldi, Federica Longo, Chiara Olivieri, Maria Rosa Rechichi, Anna Scarpulla, Emilia Sera		
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	EFT Nazionale		
IMMAGINE			
Didascalia	Fase di estrazione dei colori da elementi naturali		
ABSTRACT	Un percorso didattico trasversale e multidisciplinare che combina creatività artistica e scoperta scientifica, guidando gli studenti nell'esplorazione dei colori naturali. L'attività promuove l'apprendimento collaborativo e l'ecosostenibilità, integrando strumenti digitali e metodi sperimentali. Attraverso la co-costruzione della conoscenza, i bambini sperimentano la produzione di colori naturali, trasformando i risultati in opere d'arte collettive, rafforzando competenze scientifiche, artistiche e digitali in un contesto inclusivo e stimolante.		
ORDINE DI SCUOLA destinatari	<input checked="" type="checkbox"/> Scuola dell'infanzia <input checked="" type="checkbox"/> Scuola primaria		
ETA' DESTINATARI	<input checked="" type="checkbox"/> 3-5 <input checked="" type="checkbox"/> 6-8		
CAMPO DI ESPERIENZA / DISCIPLINA	La conoscenza del mondo, Immagini, suoni e colori, Il sé e l'altro, I discorsi e le parole, Il corpo e il movimento. Scienze, Matematica, Arte, Tecnologia, Educazione civica		
TAG	#Inquiry	#STEM	#EducazioneCivica
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali per i Cittadini)	<input checked="" type="checkbox"/> 2. Comunicazione e collaborazione <input checked="" type="checkbox"/> 3. Creazione di contenuti digitali		
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale		

<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI EDUCAZIONE CIVICA (Rif. DM 183/2024)</p>	<p><u>INFANZIA</u></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.</p> <p><u>PRIMO CICLO</u></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</p>			
<p>DURATA</p>	<p>8 ore</p>			
<p>METODOLOGIE</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Inquiry Based Learning</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Cooperative Learning & Jigsaw Classroom</p>			
<p>DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ STEP BY STEP</p>	<p>Titolo dello step</p>	<p>Descrizione</p>	<p>Risorse e materiali</p>	<p>Setting D'AULA</p>
	<p>ENGAGE</p>	<p>L'insegnante propone un video sui colori della natura per suscitare emozioni e stimola una discussione sulla varietà dei colori presenti in natura. Chiede alla classe tre parole legate alle emozioni suscitate dal video per creare una nuvola di parole collettiva. Chiede a ciascuno di scegliere un colore in cui si identifica. Divide la classe in gruppi in base ai colori scelti.</p>	<p>Video tablet, pc, LIM/DB, web app</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo</p>
	<p>EXPLORE</p>	<p>Il docente propone una situazione problematica: "Devo fare un disegno ma non ho i colori...come posso fare?" Suddivide la classe nei gruppi costituiti in base ai diversi colori. Organizza un'attività esperienziale con diverse tipologie di frutta, verdura, spezie e solventi (acqua, aceto, bicarbonato di sodio, ...). In seguito propone un brainstorming da cui emergeranno diverse ipotesi su come realizzare i diversi colori. Il docente invita ciascun gruppo a sperimentare e verificare le proprie ipotesi. Osserva il lavoro dei gruppi</p>	<p>Foglio/cartellone bacheca virtuale materiale e strumenti per l'estrazione dei colori</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo</p>
	<p>EXPLAIN</p>	<p>Al termine della fase sperimentale l'insegnante chiede di testare il colore estratto su un foglio di carta per verificare la sua efficacia e di indicare la composizione. Con l'utilizzo di appositi applicativi, si andranno ad identificare e a campionare i vari colori realizzati. Con gli studenti della primaria si può anche determinare la</p>	<p>Foglio/cartellone Applicativi di sensoristica Piattaforme di simulazione</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Frontale</p>

		composizione in rgb e in esadecimale e fare esperienze di simulazione.		
	ELABORATE	Alla luce dei test effettuati, i colori ottenuti durante la sperimentazione, vengono utilizzati per realizzare un murales collettivo. Con i codici dei colori campionati si potranno realizzare disegni digitali. Possono essere utilizzate delle gallerie digitali di opere d'arte per attività di studio dei colori.	Fogli/Cartelloni grandi applicativi di disegno digitali	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	EVALUATE	I gruppi presentano i lavori, discutono le procedure seguite e realizzano un documento che sintetizza materiali, fasi, osservazioni, risultati e criticità. Il docente valuta il processo e il prodotto utilizzando rubriche di valutazione, griglie di osservazione, diari di bordo o altri strumenti. Propone una riflessione individuale finale attraverso una rubrica di autovalutazione.	Fogli/cartelloni applicativi di disegno digitali. Bacheche virtuali	<input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA Suggerimenti per l'inclusione l'accessibilità	Fornire istruzioni semplificate e supporti visivi. Predisporre materiali accessibili e multisensoriali. Promuovere il lavoro in coppie o piccoli gruppi. Utilizzare strumenti digitali inclusivi. Garantire tempi flessibili per rispettare i ritmi individuali.			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input checked="" type="checkbox"/> Griglia di osservazione <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo individuale <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Smart Feedback			
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)			
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	MOOC InnovaMenti_Metodologie ID 168002 MOOC InnovaMenti_Metodologie2 ID 239218			