

SCHEDA DI PRESENTAZIONE PROGETTO

ANNO SCOLASTICO 2026 / 2027

Data di presentazione
6 ottobre 2026

TITOLO

PIXEL D'AUTORE : L'ARTE SI FA A QUADRETTI

DOCENTE REFERENTE

Checchi Alessandra

TIPOLOGIA DEL PROGETTO

☒ DI ISTITUTO

☐ DI RETE CON ALTRE SCUOLE, ENTI O ALTRI SOGGETTI DEL TERRITORIO

Specificare quali

breve descrizione delle attività di rete previste
(Evidenziare le azioni progettate, indicare le attività da realizzare.)

1. PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

-PIXEL D'AUTORE: L'ARTE SI FA A QUADRETTI-

**PROGETTO TECNOLOGIA CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA
A.S. 2026-2027**

IL PROGETTO NASCE DALL'IDEA CHE L'ARTE SIA L'UNICO LINGUAGGIO DAVVERO UNIVERSALE. DAVANTI A UN QUADRO NON ESISTONO BARRIERE LINGUISTICHE O CULTURALI: TUTTI POSSONO CAPIRE, EMOZIONARSI E REINTERPRETARE. ABBIAMO SCELTO LA TECNICA PIXEL ART PER UN MOTIVO PRECISO :CONSENTE DI RIPRODURRE E VALORIZZARE IMPORTANTI OPERE ARTISTICHE RENDONDOLE ACCESSIBILI A TUTTE/I.

CAPOLAVORI COME LA GIOCONDA O LA NOTTE STELLATA POSSONO SEMBRARE DISTANTI E DIFFICILI PER BAMBINI DI 10 ANNI,MA SCOMPORLI E RICOMPORLI IN QUADRATINI COLORATI PUO' DIVENTARE UN GIOCO DIVERTENTE E STIMOLANTE.

MODALITÀ OPERATIVA

DURATA: L'INTERO ANNO SCOLASTICO (DA NOVEMBRE A GIUGNO)

ARTICOLAZIONE: CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA(VE-VB-VC)

FLESSIBILITÀ DIDATTICA:I DOCENTI DELLE CLASSI DI APPARTENENZA SELEZIONERANNO IN AUTONOMIA LE OPERE DA RIPRODURRE E IL FORMATO DELLE TESSERE CON LE QUALI REALIZZATE IL PRODOTTO FINALE

PRODOTTO FINALE

- **REALIZZAZIONE IN PIXEL ART DI QUADRI CHE RISPRODURRANNO OPERE D'ARTE FAMOSE USANDO TESSERE IN CARTONCINO COLORATO IN DIVERSI FORMATI (TESSERE 2X2 3X3 4X4 5X5)**
- **ESPOSIZIONE DEGLI ELABORATI ALL'INTERNO DEL PLESSO DI APPARTENENZA**

A) MODALITÀ DI INSERIMENTO NEL PTOF

INNOVAZIONE DIGITALE,COMPETENZE LOGICO-MATEMATICHE ED ESPRESSIVE

IL PROGETTO -PIXEL ART : L'ARTE SI FA A QUADRETTI- USA UNA METODOLOGIA DIDATTICA ESTREMAMENTE EFFICACE CHE UNISCE TECNOLOGIA,GIOCO ED ESPRESSIONE ARTISTICA.

IN LINEA CON LE INDICAZIONI NAZIONALI, QUESTA ATTIVITÀ VIENE USATA PRINCIPALMENTE COME INTRODUZIONE AL CODING UNPLUGGED.

PROMUOVE L'INCLUSIONE, SUPPORTANDO I DIVERSI STILI DI APPRENDIMENTO ED È UNO STRUMENTO PREZIOSO PER GLI ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI GRAZIE ALL'IMMEDIATEZZA VISIVA E ALLA SCANZIONE PASSO-PASSO.

B) MODALITA' DI INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO DI CLASSE

IL PROGETTO SI ARTICOLA ALL'INTERNO DEL MONTE ORE ORDINARIO.
NELL' AMBITO DEL CURRICOLO DI CLASSE , IL PROGETTO VA A CONFIGURARSI COME «DIDATTICA LABORATORIALE» CHE SOSTITUISCE E/O INTEGRA LE ORE DI DIDATTICA FRONTALE DI TECNOLOGIA.
IL LAVORO SVOLTO FORNISCE STRUMENTI UTILI DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE TECNOLOGICHE, MATEMATICHE E DI CITTADINANZA.

C) MODALITA' DI ATTUAZIONE

☒ X orario curricolare
gruppi di allievi

☐ orario extracurricolare

☐ per classi intere

☒ X per

D) DURATA E TEMPI DI ATTUAZIONE

Inizio attività: Novembre

Termine attività : Giugno

Date di eventuale rientro pomeridiano:

_____ ; _____

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

L'analisi della situazione di partenza (bisogni e risorse) è stata effettuata in sede di

- ☐ Collegio dei docenti
- ☐ Riunioni Consiglio di Istituto
- ☐ Consigli di classe
- ☐ Colloqui con le famiglie

☐ Altro (specificare) : Consiglio d'Interclasse

Tramite

☐ Questionari

☐ Interviste

☐ Analisi documenti didattici degli alunni

☐ Documentazione predisposta dai docenti delle funzioni strumentali

☐ Rilevazioni statistiche

☐ Altro (specificare): caratteristiche specifiche dei gruppi classe di appartenenza

3. OBIETTIVI PRIORITARI

a) obiettivi generali

☒ Accoglienza e sostegno all'integrazione

☒ Sviluppo delle competenze di base e trasversali

☐ Sviluppo delle competenze linguistiche per alunni di nazionalità non italiana

☒ Potenziamento delle eccellenze

b) Obiettivi specifici di apprendimento collegati al progetto

Obiettivi specifici

- sviluppare il pensiero computazionale
- scrivere algoritmi elementari(dal disegno al codice) decodificando la realtà
- eseguire e decodificare istruzioni
- potenziare la coordinazione visuo-motoria
- esercitare il calcolo e il conteggio sequenziale
- sviluppare l'orientamento spaziale
- incrementare l'attenzione e la concentrazione prolungata
- esercitare la pazienza e la precisione imparando ad accettare i tempi necessari alla pianificazione

Obiettivi trasversali

- imparare a lavorare in gruppo collaborando nel rispetto del proprio ruolo
- imparare a gestire l'errore e/o il conflitto
- incrementare il senso di responsabilità
- conoscere e apprezzare il patrimonio artistico
- educare alla tutela e salvaguardia dei beni culturali

4. DESTINATARI

A) CLASSI E ALUNNI

Totale classi coinvolte (specificare infanzia/primaria/secondaria)

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA	TEMPI CORTI	TEMPI PIENI	TOT. BES
	X				

Alunni coinvolti

Totale	N° _____
-di cui per classi intere	N° _____
-di cui per gruppi di allievi	N° _____
Alunni con necessità di recupero nelle discipline di base coinvolti	N° _____
Alunni con necessità di recupero Italiano L2	N° _____
Alunni diversamente abili coinvolti	N° _____

B) FIGURE PROFESSIONALI

Totale docenti coinvolti	N° 3
- X Stessa disciplina	N° _____
- Di cui dello stesso ambito disciplinare	N° _____
- Di cui di vari ambiti disciplinari	N° _____
Il Referente Progettista indicherà in allegato alla scheda i NOMI dei docenti coinvolti e il numero di ore attribuito a ciascuno. In sede di consuntivo VALIDERÀ le ore effettivamente svolte da ogni docente.	
Totale ATA	N° _____
Totale esterni	N° _____
Totale operatori AEC	N° _____

C) ALTRE FIGURE

Il progetto prevede il coinvolgimento di:

☐ altre istituzioni scolastiche
 ☐ genitori
 ☐ Istituzioni del territorio

☐ Risorse professionali (Associazioni di volontariato, etc.)
 ☐ altro

☐ Eventuali esperti esterni
*(specificare competenze, nominativi, se a pagamento quantificare la spesa **che non potrà mai essere a carico del FIS**)*

5. DISCIPLINE COINVOLTE

Ambiti di verifica	
☐ apprendimenti disciplinari ☐ altro	☐ motivazione ☐ modalità affettivo-relazionali ☐ altro
Modalità di valutazione	
☐ di processo	☐ di prodotto
Tipologia delle discipline coinvolte: ☐ linguistico-espressiva ☒ artistica-musicale ☒ matematico-scientifica ☐ tecnica ☐ motoria ☐ religiosa ☐ altri linguaggi	
Coerenza del progetto con il curriculum della classe/delle classi e raccordo con le discipline: 	

VERIFICHE

6. STRUTTURE UTILIZZATE

☒ Aule
 ☐ aule informatica
 ☐ aule arte
 ☐ palestre
 ☐ biblioteche

☐ X teatro ☐ aule di musica ☐ altro(indicare) _____

7. METODOLOGIE E STRUMENTI

- ☐ X Didattica laboratoriale
☐ X Didattica individualizzata e personalizzata
☐ Attività integrative (interne ed esterne alla scuola)
☐ X Lavoro di gruppo
☐ X Cooperative learning
☐ Utilizzo di tecnologie
☐ Altre tipologie

8. ATTREZZATURE E MATERIALI

(specificare se già esistenti, in caso contrario quantificare il budget di spesa richiesto)

CARTONCINI COLORATI, CARTA PACCHI DI COLORE BIANCO, FORBICI, COLLA, FOTOCOPIE A COLORI DELLE OPERE D'ARTE DA RIPRODURRE

9. MODALITA' DI AUTOVALUTAZIONE DEL PROGETTO

☐ Relazioni
X Osservazione

☐ Questionari

10. SOCIALIZZAZIONE DEGLI ESITI E/O PRODOTTI

☐ X Produzione beni materiali ☐ Prodotti multimediali ☐
Altro

11. PIANO FINANZIARIO

(la proposta economica va confermata al tavolo negoziale)

Progettazione	Ore		€
Coordinamento	Ore		€
Attuazione/Erogazione	Ore		€
Riunioni	Ore		€
Attrezzature	Ore		€
Materiale facile consumo			€
Altro			€

		TOTALE	€
--	--	--------	---

FIRMA DEL PROGETTISTA