

Il logo della scuola sulla t-shirt

La vostra classe ha deciso di **progettare il logo della scuola** e di **personalizzare** con questo le **t-shirt** da indossare in occasione di gare o incontri con altri istituti.



Tempo di lavoro:
sei lezioni.

Fasi di lavoro

L'attività si compone di tre fasi, ognuna delle quali prevede le azioni elencate sotto.

FASE 1 - Progettare il logo

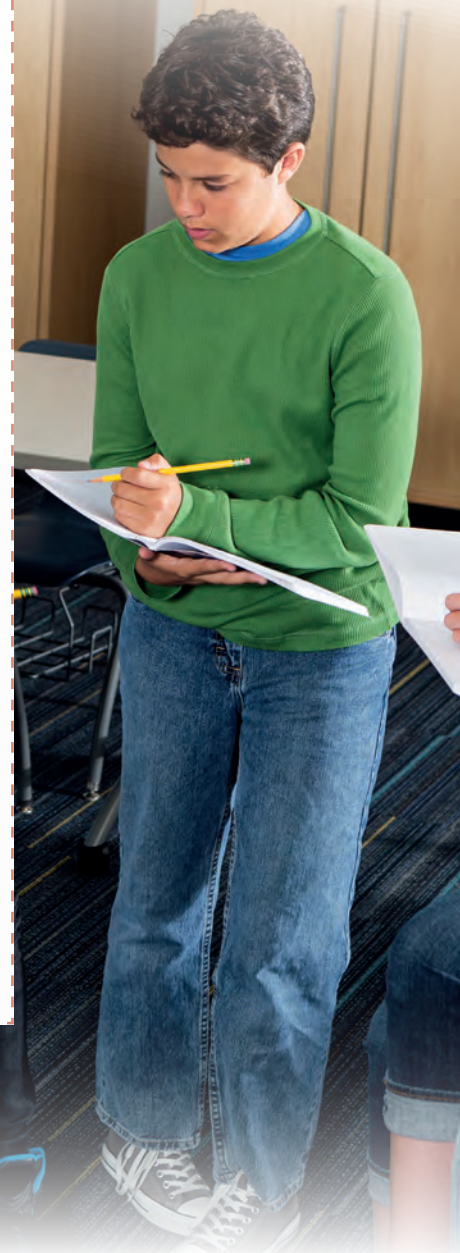
1. Divisi in piccoli gruppi, fate una **ricerca** in internet sulle diverse **tipologie di loghi**, sui caratteri da utilizzare e i colori più adatti per presentare un'immagine di grande impatto visivo.
2. Ciascun gruppo realizzi un **bozzetto in bianco e nero o a colori di un logo**, costituito da elementi ben strutturati e in armonia tra loro, decidendo anche se unire alla figura una frase esplicativa.
3. Terminati i bozzetti, esponeteli su un tabellone e assegnate loro un **voto**. Ciascuno voterà un lavoro realizzato dai componenti di altri gruppi e il voto dovrà essere esposto ad alta voce. Il logo scelto verrà quindi ridisegnato in modo accurato e definitivo.

FASE 2 - Individuare le t-shirt adatte

Dopo aver realizzato il logo, individuate il **colore** e il **modello della t-shirt** che dia più risalto alla decorazione. Cercate in internet dove è possibile acquistare, al prezzo più conveniente, le t-shirt con le caratteristiche stabilite in comune. Il tessuto da preferire sarà il cotone con trama liscia perché permette una buona stesura del colore.

FASE 3 - Decorare le t-shirt

1. Dopo aver acquistato le t-shirt, procuratevi un cartone abbastanza spesso da inserire all'interno della maglia: sarà utile nella fase di **decorazione** per evitare che il colore trapassi sull'altro lato.
2. Riproducete il logo sulla stoffa, scegliendo la tecnica che più vi piace: con i **colori per stoffa o i pennarelli indelebili**; tamponando, o spruzzando i colori per stoffa all'interno delle parti vuote di una **mascherina stencil** creata su un foglio di acetato.
3. In alternativa, potete scannerizzare il vostro disegno e stamparlo su **carta transfer** (reperibile nei negozi di carta fotografica) per poi trasferirlo in maniera speculare a rovescio sulla t-shirt, con l'aiuto del ferro da stiro. In base alla tinta della t-shirt da stampare, dovrete procurarvi della carta transfer per tessuti scuri o chiari.
4. La t-shirt sarà l'emblema della vostra scuola, oltre che della capacità di **progettare insieme** mettendo a frutto le **abilità artistiche individuali**!

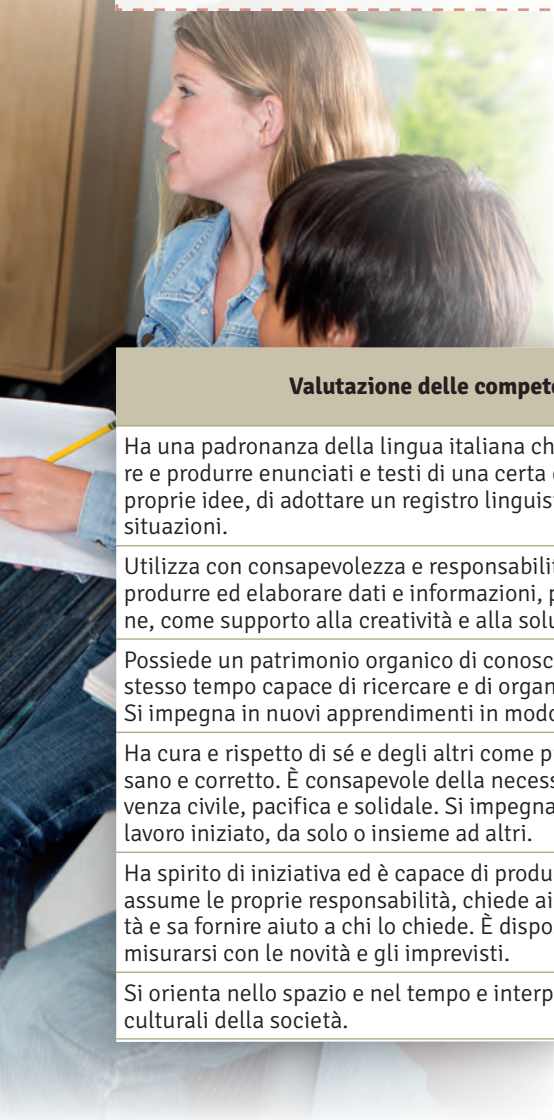


Prima di valutare le competenze che dovresti avere acquisito, poni alcune domande alle quali dovrai dare risposte chiare ed esaurienti.

1. Sei concentrato o tendi a distrarti? Quali strategie puoi mettere in atto per concentrarti sul lavoro che devi eseguire? Spiegale.
2. Ti ha interessato l'attività proposta? Cosa ha stimolato la tua curiosità a imparare? In alternativa, tu come avresti proposto l'attività? Fai una breve descrizione.
3. Come puoi mettere in atto quello che hai imparato sui Linguaggi dell'Arte e spenderlo praticamente in questa attività?

Ora valutati!

1. Hai avuto difficoltà? SÌ NO perché
2. Ti ha stimolato lavorare con i compagni a un progetto comune? SÌ NO perché



Indica come hai maturato i tuoi apprendimenti, compilando la seguente tabella, dove evidenzierai il livello che pensi di aver raggiunto in ciascuna competenza. Riporta, quindi, a fianco il giudizio dell'insegnante. In questo modo ti renderai conto dei tuoi progressi.

Valutazione delle competenze coinvolte	Competenze chiave	Penso di aver raggiunto questo livello	L'insegnante mi ha assegnato il livello
Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.	A B C D	A B C D
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Competenze digitali.	A B C D	A B C D
Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	Imparare ad imparare.	A B C D	A B C D
Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	Competenze sociali e civiche.	A B C D	A B C D
Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Spirito di iniziativa.	A B C D	A B C D
Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	Consapevolezza ed espressione culturale.	A B C D	A B C D

Livelli: A Avanzato; B Intermedio; C Base; D Iniziale