

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE A.S. 2016/2017	CLASSE 5°	SEZIONE FIGURATIVO	DOCENTI: BERRA, CAVATORTA, FERRARIO, ZANOTTO	DISCIPLINE COINVOLTE Discipline plastiche e pittoriche Storia dell'arte
<p>COMPETENZE DI CITTADINANZA ANNUALI</p> <p>Costruzione del sé:</p> <p>C1 - Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione tenendo in considerazione i tempi e utilizzando il metodo di lavoro acquisito.</p> <p>C2 – Progettare: stabilire obiettivi significativi, valutando i vincoli e definendo strategie di azione. Verificare il raggiungimento degli obiettivi individuati. Rispondere in modo personale-creativo ai vincoli di progetto.</p> <p>C3 – Comunicare: comprendere, utilizzare, selezionare i messaggi in funzione dei propri obiettivi di comunicazione. Utilizzare linguaggi, supporti e strumenti diversi</p> <p>C8 – Acquisire e interpretare informazioni: valutare l'attendibilità e l'utilità delle informazioni, distinguendo fatti e opinione.</p> <p>Relazione con gli altri</p> <p>C4 - Collaborare e partecipare: interagire in modo corretto con il gruppo valorizzando le proprie e le altrui capacità e gestendo la conflittualità. Contribuire all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività di gruppo.</p> <p>Rapporto con la realtà</p> <p>C7 - Individuare collegamenti e relazioni: cogliere collegamenti e relazioni tra fenomeni anche appartenenti ad ambiti disciplinari diversi individuando analogie e differenze, cause ed effetti.</p> <p>C5 – Agire in modo autonomo e responsabile: conoscere i propri diritti e bisogni e saper accettare limiti, regole e responsabilità.</p> <p>Partecipare in modo attivo e consapevole alla vita sociale.</p>				
<p>COMPETENZE DI AREA</p> <p>L9-1B - Utilizzare e produrre testi visivi e multimediali</p> <p>Ca1 - Utilizza gli strumenti espressivi adeguandoli ai contesti comunicativi in ambito pre-professionale</p> <p>Ca2 - Leggere e comprendere testi visivi</p>				

Ca3 - Produrre testi visivi di vario tipo in relazione ai diversi scopi

Ca4 - Utilizzare e produrre testi visivi e multimediali corretti sviluppando una propria capacità di espressione grafico-pittorico-plastica

Ca5 - Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.

Ca7 - Conoscere gli aspetti fondamentali della cultura e della tradizione storico-filosofica italiana ed europea attraverso lo studio delle opere, degli autori e delle correnti di pensiero più significativi e acquisire gli strumenti necessari per confrontarli con altre tradizioni e culture.

Ca8 - Saper riflettere criticamente sui fenomeni contemporanei ponendoli in relazione col proprio percorso scolastico e le proprie esperienze personali.

COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI

Cd1 -Pianificare e applicare le fasi del percorso progettuale per elaborare e comunicare, in modo guidato e non, un tema proposto.

Cd2 - Elaborare in modo personale- creativo un prodotto grafico- pittorico- scultoreo attraverso diverse tipologie di comunicazione.

Cd3 - Condividere le proprie competenze in un team di lavoro che opera in modo pre-professionale

Cd4 - Leggere in modo critico i risultati raggiunti.

Cd5 - Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra filosofie di epoche diverse.

Cd6 - Saper problematizzare e argomentare le conoscenze riferite ad un autore inserendole nello specifico contesto culturale.

Cd7 - Utilizzare metodi, concetti e strumenti della filosofia per la lettura delle trasformazioni culturali, sociali e la comprensione della realtà contemporanea.

Cd8 - Esercitare una riflessione sulle diverse forme argomentative e sulle differenti proposte filosofiche.

Cd9 - Comprende le principali coordinate dell'estetica dall'origine del termine sino al suo significato nella contemporaneità.

Cd10 - Saper leggere e decodificare in modo critico un'immagine.

Cd11 - Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento; comprendere la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi.

UNITA' DIDATTICA 1 GRAFICA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C3	<p>Marchio figurativo, dall'immagine al pittogramma: elaborazione grafica da una immagine fotografica al marchio figurativo.</p> <p>Marchio verbo-visuale, ripasso dei contenuti relativi al lettering affrontati durante il precedente anno scolastico.</p> <p>Marchio astratto, dal pittogramma all'ideogramma e studio degli effetti percettivi e compositivi ottenibili su forme geometriche (quadrato) e applicabili a segmenti di retta</p> <p>Progettazione corretta e coerente di nuovi segni grafici per comunicazione coordinata dei progetti dell'anno e della propria tesi di maturità</p>	Sa tradurre in modo pertinente una immagine realistica in un marchio figurativo corretto	-lezione frontale laboratorio	Ipotesi disegnate m. figurativo e definitivo Formato 33x48, china P.V.tutti	settembre ottobre
Ca1		Sa selezionare correttamente caratteri tipografici e segni in base alle esigenze comunicative	-metodo del design grafico		
Ca4		Sa tradurre correttamente le ipotesi nei linguaggi richiesti	da J. Maeda "Le leggi della semplicità", ed. B. Mondadori, 2006. Mi	Ipotesi disegnate m. v.visuale Definitivo a china e/o digitale Formato uni A 4 P.V.tutti	novembre dicembre
Cd1		Sa realizzare i definitivi in modo graficamente corretto	da R. Monachesi. "Marchio"Ed. Lupetti & Co "Il manuale del design grafico" D. Baroni, ed. Longanesi & Co "Forme bidimensionali", W. Wong, ed. Ikon	Ipotesi disegnate marchio astratto Definitivo anche in digitale Formato 33x48, china P.V.tutti	gennaio febbraio

UNITA' DIDATTICA 2 GRAFICA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
Ca1 Ca3	Il manifesto, storia e funzioni	Sa comunicare efficacemente utilizzando immagini e testi	Lezione frontale, laboratorio	Definitivo, anche in formato digitale PV: tutti	marzo

UNITA' DIDATTICA 3 GRAFICA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C3 Ca1 Cd1 Cd2	Progetto grafico della tesi: I formati, l'impaginazione, la composizione del testo, i caratteri tipografici, la copertina Presentazione finale: L'immagine coordinata I prodotti multimediali	Sa realizzare una veste grafica funzionale alla comunicazione della propria tesi Sa utilizzare ed applicare quanto appreso fino ad ora Sa utilizzare correttamente i tempi evitando di terminare in modo approssimativo e affrettato tutte le varie parti del prodotto-tesi.	Metodo del design grafico "Il manuale del design grafico", D. Baroni, ed Longanesi & Co; "Il manuale del grafico", G. Fioravanti, ed. Zanichelli	Ipotesi di tutti gli elementi grafici P.V.: tutti Definitivo di 1 o più prodotti grafici anche in formato digitale P.V.: tutti	aprile maggio

UNITA' DIDATTICA 1 TECNICHE ARTISTICHE

Tecnica: Creta e argilla polimerica - Studio di un personaggio antropomorfo per il cinema fantasy-horror e modellazione della maquette

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C1	La deformazione anatomica del cranio	- Progetta la testa del proprio personaggio esasperando e deformando l'anatomia umana e animale	iPad- Proiezioni video YouTube Pinterest	Materiale richiesto: P.V. Autonomia di gestione	SETTEMBRE
C2					
C3					
C5	La ricerca dell'espressività e la caratterizzazione del soggetto	Individua i volumi di massima attraverso la scomposizione del volume in piani	5 panetti di CRETA da 1 Kg, tondini filettati di ferro, base di legno, giornale, Stecche, mirette, filo di acciaio, legni, vaporizzatore, spugna, ciotola in caucciù, stracci, sacco di plastica, pinze di plastica, pennello, carta vetrata, grembiule	Valutazione del ritratto in argilla P.V. TUTTI	OTTOBRE
Cd1	Le argille: bianca, rossa, refrattaria	Attraverso il metodo proporzionale riporta in un volume a tutto-ondo la fisionomia del soggetto creato		Valutazione degli schizzi preparatori P.V. TUTTI	NOVEMBRE
Cd2					
Cd3	L'argilla polimerica e la sua cottura	Svuota, salda ricostruisce la testa in argilla mantenendo uno spessore regolare	Super Sculpey Polymer Clay 454 g, strumenti di modellazione X FIMO stecche metalliche Anchor (wax carver set of 12) , rullo di vetro, stagnola, legno	Valutazione della testa in argilla (deformazione) P.V. TUTTI	DICEMBRE
Cd4					
Ca4					
		Se necessario, salda con la barbotina (ingobbio) la giuntura			
		Ricostruisce la testa eliminando le tracce della saldatura			
		- Modella l'argilla polimerica usando la metodologia e gli strumenti più adatti			

UNITA' DIDATTICA 2 TECNICHE ARTISTICHE**Materiali: Il legno e il metallo**

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C3 Cd2	<p>Il legno in scultura</p> <p>Artisti di riferimento: Louise Nevelson, Giuseppe Penone, Mario Ceroli, Nunzio Di Stefano, Henrique Oliveira</p> <p>Il metallo in scultura : cromatura, zincatura, brunitura, rame, acciaio COR-TEN, fusione a cera persa, saldatura, assemblaggi installazioni</p> <p>Artisti di riferimento: Giulio Gonzales, Pablo Picasso, Richard Serra, David Smith, Alexander Calder, Robert Raushenberg, Carl Andre.</p>	<p>- Riconosce e descrive la tecnica più consona al progetto, in base alla finitura voluta, il colore, la morfologia dell'opera</p>	<p>Lezione frontale</p> <p>Proiezioni</p> <p>Keynote</p>	<p>Verifiche con domande aperte e chiuse</p>	<p>GENNAIO</p>

UNITA' DIDATTICA 3 TECNICHE ARTISTICHE**Tecnica: Modellazione diretta. Materiale: Gesso Ideazione di un progetto scultoreo personale**

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C1 C2 C3 C5	L'iter progettuale di un'opera plastico- scultorea, dall'ideazione alla realizzazione del bozzetto in scala	- Sfrutta le conoscenze acquisite per adottare un linguaggio tridimensionale proprio	- Disegno a mano libera - Armatura metallica - Cotone - Garze - Gesso	Disegni prodotti PV: tutti Opera in gesso PV: tutti	FEBBRAIO MARZO APRILE MAGGIO GIUGNO
Cd1 Cd2 Cd3 Cd4	La tecnica della modellazione diretta applicata a un bozzetto in gesso di piccole dimensioni	Rafforza la propria autonomia operativa sperimentando nuove soluzioni tecniche ed estetiche	- Raspe, lime, scalpelli, mazzetta, - Modellazione diretta in gesso		
Ca4	La tecnica dello stampo a forma perduta in gesso	- Sostiene verbalmente le proprie scelte con un'adeguata capacità di approfondimento	- Rifinitura con carta vetrata - Patinatura		

UNITA' DIDATTICA 1 ESTETICA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA Trimestre
Ca.5 Ca.7 Ca.8	Immaginazione L'antichità Prometeo: all'origine dell'immaginazione, I chakra indiani, le pratiche etrusche e babilonesi, Platone e il luogo dell'immaginazione Aristotele e la <i>phantasia</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ricostruisce la cronologia del termine cardine dell'estetica studiato, conoscendone il contesto. Utilizza gli appunti per apprendere le informazioni estetico-filosofiche sulla coordinata dell'estetica filosofica affrontata. Presenta in modo chiaro le principali tesi di un autore. Utilizza in modo guidato il lessico specifico. Risponde coerentemente alle domande su un testo. Comprende e ripropone alcuni semplici collegamenti interdisciplinari. Si confronta con docenti e pari sui problemi proposti in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> Lezioni partecipate Lezioni frontali Lezioni in Keynote Appunti Documenti Video canale youtube dedicato Dispensa sul tema arte e immaginazione integrata dalle slides multimediali. Stralci dai testi: E. Franzini, M. Mazzocut-Mis, I nomi dell'estetica, cap. 2. Arte e tecnica, cap. 7 Immaginazione. Bruno Mondadori, Milano 2003. S. Givone, Prima lezione di estetica, Parte prima, Editori Laterza, Roma-Bari 2003 	<ul style="list-style-type: none"> Verifiche miste: domande aperte e definizioni Testo espositivo e argomentativo 	9 ore
Cd.5 Cd.6 Cd.7 Cd.8 Cd.9	Dal medioevo alla modernità Plotino e lo sguardo interiore Bruno e la mnemonica Bacone e i <i>matrimoni illegali</i> Vico: miti, favole, metafore Montaigne e Pascal: limiti e pericolosità dell'immaginazione Kant e l'Illuminismo Hegel e l'idealismo tedesco La modernità e la contemporaneità <i>Sartre e l'immaginazione</i> <i>Cos'è un'immagine?</i> <i>Jung, Bachelard, Lacan</i> <i>Munari e la fantasia</i> <i>L'immaginazione orientale</i> Arte La nozione di arte nell' antichità : Platone, Aristotele. Arte come "esercizio" stoico Plotino e l'arte Il medioevo , l'arte come <i>virtus operativa</i> e le arti liberali Il <i>Didascalicon</i> di Ugo di San Vittore Tommaso d'Aquino				6 ore

UNITA' DIDATTICA 1: LABORATORIO DI INFORMATICA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C1 C3 Ca4 Cd11	Utilizzo di un'applicazione per il Desktop Publishing per gestire impaginazione e stampa di una piccola pubblicazione (lavoro a tesi) Gestione del documento: <ul style="list-style-type: none">• creazione di un nuovo documento• pagine mastro• pagine• gabbia del documento• importazione di oggetti (immagini/testo)• numerazione delle pagine• gestione del colore• gestione del testo• gestione paragrafi e stili del testo	Saper gestire le proprietà di strumenti e oggetti per produrre un elaborato che soddisfi uno o più vincoli di progetto.	Lezione frontale Attività di laboratorio	2 prove di laboratorio individuali Par. valutati: Org. Logica Aut. di gestione	12/14 settimane Settembre Ottobre Novembre Dicembre Gennaio

UNITA' DIDATTICA 2: LABORATORIO DI INFORMATICA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C1 C3 Ca4 Cd11	Preparazione del documento per la stampa Esportazione del documento	Saper gestire la produzione di una piccola pubblicazione	Attività di laboratorio	1 prova di laboratorio individuale – lavoro a tesi PV Chiarezza della comunicazione Organizzazione logica Autonomia di gestione	9/10 settimane Febbraio Marzo Aprile

