

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE A.S. 2019/2020	CLASSE 5°	INDIRIZZO: ARTI FIGURATIVE	DOCENTI: BERRA (Grafica), CAVATORTA (Tecniche Artistiche), FERRARIO (Estetica), ZANOTTO (Informatica)	DISCIPLINE COINVOLTE Discipline pittoriche e plastiche Storia dell'arte
---	----------------------------	---	--	--

COMPETENZE DI CITTADINANZA ANNUALI

Costruzione del sé:

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.

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.

C3 – Comunicare: comprendere, utilizzare, selezionare i messaggi in funzione dei propri obiettivi di comunicazione. Utilizzare linguaggi, supporti e strumenti diversi

C8 – Acquisire e interpretare informazioni: valutare l'attendibilità e l'utilità delle informazioni, distinguendo fatti e opinione.

Relazione con gli altri

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.

Rapporto con la realtà

C7 - Individuare collegamenti e relazioni: cogliere collegamenti e relazioni tra fenomeni anche appartenenti ad ambiti disciplinari diversi individuando analogie e differenze, cause ed effetti.

C5 – Agire in modo autonomo e responsabile: conoscere i propri diritti e bisogni e saper accettare limiti, regole e responsabilità.

Partecipare in modo attivo e consapevole alla vita sociale.

COMPETENZE DI AREA

A1 - Utilizza gli strumenti espressivi adeguandoli ai contesti comunicativi in ambito pre-professionale

A2 - Leggere e comprendere testi visivi

A3 - Produrre testi visivi di vario tipo in relazione ai diversi scopi

A4 - Utilizzare e produrre testi visivi e multimediali corretti sviluppando una propria capacità di espressione grafico-pittorico-plastica

A5 - 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.

A7 - 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.

A8 - Saper riflettere criticamente sui fenomeni contemporanei ponendoli in relazione col proprio percorso scolastico e le proprie esperienze personali.

COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI

D1 - Pianificare e applicare le fasi del percorso progettuale per elaborare e comunicare, in modo guidato e non, un tema proposto.

D2 - Elaborare in modo personale- creativo un prodotto grafico- pittorico- scultoreo attraverso diverse tipologie di comunicazione.

D3 - Condividere le proprie competenze in un team di lavoro che opera in modo pre-professionale

D4 - Leggere in modo critico i risultati raggiunti.

D5 - Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra filosofie di epoche diverse.

D6 - Saper problematizzare e argomentare le conoscenze riferite ad un autore inserendole nello specifico contesto culturale.

D7 - Utilizzare metodi, concetti e strumenti della filosofia per la lettura delle trasformazioni culturali, sociali e la comprensione della realtà contemporanea.

D8 - Esercitare una riflessione sulle diverse forme argomentative e sulle differenti proposte filosofiche.

D9 - Comprende le principali coordinate dell'estetica dall'origine del termine sino al suo significato nella contemporaneità.

D10 - Saper leggere e decodificare in modo critico un'immagine.

D11 - 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 Prof. Berra

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<p>A1</p> <p>A4</p> <p>D1</p>	<p>Concorso Calendario 2020- Premio Massimo per il centenario della nascita di G. Rodari – Fiabe al telefono</p> <p>Marchio figurativo, dall'immagine al pittogramma.</p> <p>Marchio verbo-visuale, il monogramma La lettera minima, la figura sfondo</p> <p>Marchio astratto, dal pittogramma all'ideogramma.</p> <p>Progettazione corretta e coerente di nuove forme e nuovi segni grafici per la comunicazione coordinata anche dei progetti dell'anno e del prodotto legato all' alternanza scuola lavoro</p> <p>Progetto grafico: I formati L'impaginazione La composizione del testo I caratteri tipografici La copertina</p> <p>Presentazione finale: L'immagine coordinata</p>	<p>Interpreta correttamente il tema dato e le traduce in illustrazioni efficaci</p> <p>Traduce in modo pertinente un soggetto in un marchio corretto controllandone le variabili (outline, positivo-negativo, colore)</p> <p>Seleziona correttamente formati, caratteri tipografici e segni in base alle esigenze comunicative</p> <p>Utilizza ed applica quanto appreso per la realizzazione di elaborati graficamente corretti utilizzando gli strumenti tradizionali e/o digitali</p>	<p>Lezione frontale e laboratorio con l'illustratore Paolo D'Altan</p> <p>Studio di alcuni "case history" esemplificativi: Starbucks, Nike, Deutsche Bank, la svastica.</p> <p>"Marchio" R. Monachesi. Ed. Lupetti & Co</p> <p>"Il manuale del design grafico" D. Baroni, ed. Longanesi & Co</p> <p>"La voce dell'arte", E. Tornaghi, ed. Loescher</p>	<p>Ipotesi e definitivi illustrazioni e pagine finite in tradizionale e in digitale 24x48 P.V. tutti</p> <p>Ipotesi e definitivo marchio figurativo, v. visuale, astratto. (a china e/o in digitale) 33x48 P.V. tutti</p> <p>Prototipi delle presentazioni anche in digitale Formato a scelta P.V.tutti</p>	<p>trimestre</p>

UNITA' DIDATTICA 2 GRAFICA Prof. Berra

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A1 A4 D1	<p>Razionalita' ed emotività nella comunicazione.</p> <p>La pubblicità: breve storia, la propaganda, i fattori della comunicazione, denotazione-connotazione, bisogni e leve psicologiche, i cluster, Codice di Autodisciplina pubblicitaria</p> <p>La campagna sociale</p> <p>Il manifesto: breve storia, denominazione delle parti, alcuni importanti protagonisti: H. de Toulouse-Lautrec 1864-1901, M. Dudovich 1878-1962, F.Depero 1892-1960, A.Testa 1917-1992</p>	<p>Emisfero sinistro, emisfero destro: interpreta e riconosce le due componenti nella comunicazione pubblicitaria</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi in una comunicazione pubblicitaria decodificandone i significati</p> <p>Rielabora un manifesto per un prodotto alimentare controllando gli aspetti denotativi e connotativi</p> <p>Conosce e riconosce l'evoluzione di questo linguaggio e i collegamenti con gli eventi storici e sociali</p>	<p>Lezione frontale e laboratorio</p> <p>Studio di alcuni "case history" esemplificativi: campagna Esselunga, Conad, Divani e Divani</p> <p>Studio di alcuni "case history" esemplificativi: M. Dudovich e La Rinascente, F. Depero e Campari</p>	<p>Analisi e decodificazione di immagini pubblicitarie.</p> <p>P.V.: tutti</p> <p>Rielaborazione di un manifesto</p> <p>P.V.: tutti</p>	<p>pentamestre</p>

UNITA' DIDATTICA 1 TECNICHE ARTISTICHE Prof. Cavatorta
Tecnica: dall'argilla alla terracotta
La maschera - Autoritratto tridimensionale

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A4 D2	Le argille: bianca, rossa, refrattaria L'impasto La battitura Impostazione dei piani principali del cranio Modellazione dei particolari La consistenza cuoio Svuotamento per la cottura Rifiniture	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografa sé stesso da più angolazioni con la luce appropriata - Prepara l'argilla per la modellazione attraverso l'impasto e battitura - Individua i volumi di massima attraverso la scomposizione del viso in piani di profondità - Riporta in un volume la propria fisionomia, grazie al metodo proporzionale e all'osservazione delle foto. - Svuota la maschera mantenendo uno spessore regolare dell'argilla 	Macchina fotografica, 5 panetti di argilla da 1 Kg, base di legno, stecche, mirette, rifinitore in gomma o metallo, filo di acciaio, legni, vaporizzatore, spugnetta, forchetta, stracci, sacco di plastica, pinze di plastica, pennello, grembiule, carta vetrata. iPad, video	Disegni preparatori P.V. 1-2-3-4 Valutazione della maschera in argilla P.V. TUTTI LII rifiuto o la non consegna dell'elaborato prevede un 1 nel parametro "autonomia di gestione. Se non rispettata, porterà all'estensione dell'uno anche nel parametro "complessità del contenuto".	Correzione in classe del compito delle vacanze SETTEMBRE

UNITA' DIDATTICA 2 TECNICHE ARTISTICHE Prof. Cavatorta

Tecnica: Argilla polimerica

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
D1 D2 D3 D4 A4	<p>Approfondimenti sulla mimica facciale e la caratterizzazione del soggetto</p> <p>L'argilla polimerica la cottura: tempi, temperatura e modalità</p>	<p>- Progetta il proprio personaggio esasperando, fondendo e deformando l'anatomia umana e quella animale</p> <p>Individua i volumi di massima attraverso la scomposizione in piani</p> <p>Riporta in un volume a tutto-ondo la fisionomia del soggetto precedentemente disegnato</p> <p>Modella l'argilla polimerica usando la metodologia e gli strumenti più adatti</p> <p>Rifinisce la superficie, creando una maquette molto verosimile</p>	<p>iPad- Proiezioni video YouTube Pinterest Disegni a mano libera Super Sculpey Polymer Clay Pound Beige 454 g,</p> <p>Utensili per modellazione in acciaio inox tipo Anchor (wax carver set of 12), rullo in acrilico carta stagnola, bacchette di legno, fil di ferro Stampi in silicone Fornetto della scuola Termometro per Fimo. Correzioni in itinere</p>	<p>Valutazione degli schizzi preparatori P.V. TUTTI</p> <p>Valutazione della testa in argilla polimerica dopo la cottura P.V. TUTTI</p> <p>La non consegna prevede un uno nel 2° e nel 4° parametro, con la possibilità di una seconda data di consegna che, se non rispettata, porterà all'estensione degli uno negli altri parametri</p>	<p>OTTOBRE</p> <p>NOVEMBRE</p> <p>DICEMBRE</p> <p>GENNAIO</p>

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

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A4 D1 D2 D3 D4	<p>L'iter progettuale di un'opera plastico-scultorea, dall'ideazione alla realizzazione del bozzetto in scala</p> <p>La tecnica della modellazione diretta applicata a un bozzetto in gesso di piccole dimensioni</p> <p>In caso la forma lo richieda, tecnica dello stampo a forma perduta in gesso</p>	<p>- Sfrutta le conoscenze acquisite per adottare un linguaggio tridimensionale proprio</p> <p>Rafforza la propria autonomia operativa sperimentando nuove soluzioni tecniche ed estetiche</p> <p>- Sostiene verbalmente le proprie scelte con un'adeguata capacità di approfondimento</p>	<p>- Disegno a mano libera</p> <p>- Armatura metallica</p> <p>- Cotone</p> <p>- Garze</p> <p>- Gesso</p> <p>- Raspe, lime, scalpelli, mazzetta,</p> <p>- Modellazione diretta in gesso</p> <p>- Rifinitura con carta vetrata</p> <p>- Stuccatura</p> <p>- Eventuale patinatura</p>	<p>Disegni prodotti</p> <p>PV: tutti</p> <p>Opera in gesso</p> <p>PV: tutti</p> <p>i</p> <p>La non consegna prevede un uno nel 2° e nel 4° parametro, con la possibilità di una seconda data di consegna che, se non rispettata, porterà all'estensione degli uno negli altri parametri</p>	<p>FEBBRAIO</p> <p>MARZO</p> <p>APRILE</p> <p>MAGGIO</p> <p>GIUGNO</p>

UNITA' DIDATTICA 1 (trimestre) ESTETICA Prof. Ferrario

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A1 A2 A3 D5 D6 D7 D8 D9	<u>Arte ed esperienza estetica</u> <u>Arte</u> La natura dell'immagine tra creazione e creatività Ars e tèchne Le origine del termine La nozione di arte nell' antichità : Platone, Aristotele Plotino e l'arte Il medioevo , Marco Terenzio Varrone L'arte come <i>virtus</i> operativa e le arti liberali Il <i>Didascalicon</i> di Ugo di San Vittore Tommaso d'Aquino Il Rinascimento : Giorgio Vasari e Le vite degli artisti Il dibattito teorico cinquecentesco sulle arti Leonardo, Michelangelo, Cellini Ut pictura poesis L'autonomia dei generi artistici	<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 documenti • Dispensa sul tema arte ed esperienza estetica integrata dalle slides multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche miste: domande aperte e definizioni • Testo espositivo e argomentativo 	Settembre- Dicembre

UNITA' DIDATTICA 2 (pentamestre) ESTETICA Prof. Ferrario

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A1 A2 A3 D5 D6 D7 D8 D9 D10	La Modernità Le Belle Arti: Batteux, Lessing e l'autonomia delle arti Kant: arte meccanica e arte estetica Schelling, Arte e Assoluto Schiller e l'educazione estetica Hegel, Arte e morte dell'arte La Contemporaneità: Schopenhauer, l'arte come liberazione dalla Volontà Freud e il perturbante Nietzsche: arte e volontà di potenza Croce, Arte come intuizione ed espressione Heidegger l'opera d'arte come il porsi in opera della verità Gadamer, arte, gioco, evento, interpretazione Benjamin e l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica L'aura Adorno, Arte denuncia e verità Wittgenstein e le somiglianze di famiglia Dewey, Arte come esperienza Weitz, Teoria dell'arte come impossibilità logica Formaggio, Arte e società Merleau-Ponty, L'occhio e lo spirito Goodman, come funzione un'opera d'arte Dickie, Arte e valore Kosuth, L'arte dopo la filosofia Tatarkiewicz, Storia di sei idee Warburton, La questione dell'arte L'opera d'arte come progetto <u>Percorso di Estetica dell'arte</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Mette in relazione le tesi filosofiche di un autore in modo sempre critico ed autonomo; restituendole in modo chiaro e coerente. • Confronta le teorie estetiche dal punto di vista interdisciplinare, cogliendo somiglianze e differenze, continuità e discontinuità. • Affronta tematiche sulla contemporaneità riconoscendo aspetti legati alla sua quotidianità. • Legge e decodifica un'immagine d'arte in modo critico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni partecipate • Lezioni frontali • Lezioni in Keynote • Appunti • Documenti Video documenti <u>Testi:</u> Sulla problematicità del termine arte: - M. Heidegger, <i>L'origine dell'opera d'arte</i> , in <i>Sentieri interrotti</i> , tr. P. Chiodi, La Nuova Italia Firenze 1968, pp. 25-42. -T.W. Adorno, <i>L'enigma</i> , in <i>Teoria estetica</i> , a cura di G. Adorno e R. Tiedemann, tr. E. De Angelis, Einaudi, Torino 1977. <u>Lettura a scelta di uno dei seguenti testi:</u> - Nigel Warburton, <i>La</i>	Verifiche miste: domande aperte e definizioni Testo espositivo e argomentativo	Gennaio-Giugno

	<u>contemporanea.</u> Approccio critico all'immagine. Cos'è un'opera d'arte? Confronti critici tra opere		<i>questione dell'arte</i> , Einaudi, Torino 2004 - R. Barthes, <i>La camera chiara</i> , Einaudi, Torino 1980. - W. Benjamin, <i>L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica</i> , Einaudi, Torino 2000.		
--	---	--	--	--	--

UNITA' DIDATTICA 1: LABORATORIO DI INFORMATICA Prof. Zanotto

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A4 D11	<p>Utilizzo di un'applicazione per il Desktop Publishing per gestire la realizzazione di una pubblicazione in formato digitale</p> <p>Gestione del documento:</p> <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 	<p>Saper gestire le proprietà di strumenti e oggetti per produrre un elaborato che soddisfi uno o più vincoli di progetto.</p>	<p>Lezione frontale</p> <p>Attività di laboratorio</p>	<p>1 prova di laboratorio individuale (concorso calendario "Favole al telefono")</p> <p>PV</p> <p>Tutti</p> <p>+</p> <p>1 prova di laboratorio individuale</p> <p>Elaborato digitale</p> <p>Par. valutati:</p> <p>Org. Logica</p> <p>Aut. di gestione</p>	<p>11/12 settimane</p> <p>Settembre</p> <p>Ottobre</p> <p>Novembre</p> <p>Dicembre</p>

UNITA' DIDATTICA 2: LABORATORIO DI INFORMATICA Prof. Zanotto

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A4 D11	Gestione del documento: <ul style="list-style-type: none"> • gestione paragrafi e stili del testo • Gestione delle proprietà del colore • Gestione di alcune proprietà delle immagini dall'applicazione (trasparenza, sfondo, riempimento) 	Saper gestire la produzione di una piccola pubblicazione	Lezione frontale Attività di laboratorio	1 prova di laboratorio individuale + 1 prova di laboratorio individuale – produzione elaborato digitale per prova d'esame Elaborato digitale PV Chiarezza della comunicazione Organizzazione logica Autonomia di gestione	12/14 settimane Gennaio Febbraio Marzo Aprile Maggio