

<b>LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</b>  <b>A.S. 2019 / 2020</b>	<b>CLASSE</b> <b>3°</b>	<b>INDIRIZZO: ARTI FIGURATIVE</b>	<b>DOCENTI:</b>  <b>BERRA (Grafica), CAVATORTA (Tecniche Artistiche), FERRARIO (Estetica), ZANOTTO (Informatica)</b>	<b>DISCIPLINE COINVOLTE</b> <b>Discipline plastiche e pittoriche</b> <b>Storia dell'arte</b>
---	----------------------------	---	--	--

#### **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 nel primo biennio

**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**

**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.

**A6** - 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.

## **COMPETENZE DISCIPLINARI ANNUALI**

**D1** -Pianificare e applicare le fasi del percorso progettuale per elaborare, 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**- Partecipare in team al lavoro proposto riconoscendo e valorizzando le capacità proprie e altrui.

**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** - Iniziale esercizio di decodificazione dell'immagine.

**D11** - Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici; 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	CONTENUTI	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<b>A1</b>  <b>A3</b>  <b>A4</b>  <b>D1</b>  <b>D2</b>	Copia di un paesaggio: le tecniche chiaroscurali, la rielaborazione fantastica.	Sa utilizzare le tecniche al tratto: il tratteggio spontaneo, in verticale, incrociato, geometrico per la resa chiaroscurale e volumetrica dei soggetti.	Lezioni frontali e laboratorio applicativo.	Dal rough, al definitivo PV : tutti	settembre  ottobre
	Metodo del design grafico: dallo schizzo al definitivo.  B. Munari, Fantasia.	Sa utilizzare le Costanti della Fantasia e i binomi fantastici pervenendo a soluzioni nuove scritte e disegnate	Costanti della Fantasia.  Metodo del design grafico.	Esercizi vari su reticoli, composizione testi,... PV: tutti	novembre  dicembre
	Percezione visiva, leggi configurazione	Sa realizzare impaginati interessanti, corretti e originali che rispondano al tema dato	Immagini, file, testi vari.		gennaio
	Reticoli di impaginazione, composizione del testo...		Partecipazione a concorsi esterni ed eventi tematici	Progetto in via di definizione, in tutte le fasi PV: tutti	febbraio
	Partecipazione a concorsi esterni ed eventi tematici, in via di definizione	Sa lavorare in equipe confrontandosi e valorizzando il contributo del singolo.	Organizzazione laboratori		marzo  aprile  maggio

## UNITA' DIDATTICA 1: TECNICHE ARTISTICHE - Prof. Cavatorta

### Tecnica: Acquerello

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<b>A1</b>  <b>A4</b>  <b>D1</b>  <b>D2</b>	<p>Uso del rosso magenta, blu ciano e giallo primario per creare tutti i colori dello spettro</p> <p>Il "non utilizzo" del bianco</p> <p>La mascheratura</p> <p>Le velature</p> <p>Le mescolanze</p> <p>La tecnica a secco</p> <p>Sfumatura sull'umido</p>	<p>Utilizza il rosso magenta, blu ciano e giallo primario per riprodurre tutti i colori dello spettro</p> <p>Riproduce le trasparenze attraverso la diluizione corretta e la fedeltà alle campiture cromatiche</p> <p>Preserva le parti di massima luce con la gomma per mascherature</p> <p>Dipinge ad acquerello campiture uniformi e liquide, annullando la visibilità delle pennellate</p> <p>Dipinge attraverso la mescolanza o la stesura velature</p> <p>Controlla i tempi di asciugatura e interviene a secco o sull'umido a seconda dell'effetto desiderato</p>	<p>Carta per acquerello semiruvida A4, matite serie B, o F, gomma pane</p> <p>- Pennelli tondi sintetici n°18 e n°2</p> <p>- 2 contenitori per acqua</p> <p>- Piatto piano in ceramica bianca</p> <p>- Godet con i tre colori primari + nero fissati nel relativo contenitore</p> <p>- Gomma liquida per mascherature</p> <p>- carta assorbente</p> <p>- Fogli di prova</p> <p>- iPad-proiezioni</p>	<p>Valutazione degli esecutivi</p> <p>p.v. 1,3,4 e tutti</p> <p>La non consegna prevede 1 nel parametro "autonomia di gestione e complessità del contenuto" con la possibilità di una seconda data di consegna che, se non rispettata, porterà all'estensione degli uno negli altri parametri</p>	<p>SETTEMBRE</p> <p>OTTOBRE</p> <p>NOVEMBRE</p> <p>DICEMBRE</p> <p>GENNAIO</p>

**UNITA' DIDATTICA 2 TECNICHE ARTISTICHE Prof. Cavatorta**

**Tecnica: Argilla polimerica**

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<p><b>D1</b></p> <p><b>D2</b></p> <p><b>D3</b></p> <p><b>D4</b></p> <p><b>A4</b></p>	<p>Studio volumetrico del cranio umano.</p> <p>Approfondimenti sulla mimica facciale.</p> <p>L'argilla polimerica Gli utensili, la cottura: tempi, temperatura e modalità</p>	<p>Riproduce in dimensioni ridotte un cranio umano sintetizzandolo nei volumi principali e modellandolo per 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>- Progetta e caratterizza il proprio personaggio esasperando, fondendo e deformando l'anatomia umana e quella animale.</p> <p>Rifinisce la superficie con gli strumenti più adatti, creando una maquette molto verosimile</p>	<p>iPad- Proiezioni video YouTube Pinterest</p> <p>Disegni a mano libera</p> <p>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 del cranio umano modellato in argilla polimerica P.V. TUTTI</p> <p>Valutazione della maquette 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>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
<b>A1</b> <b>A2</b>  <b>D5</b> <b>D6</b> <b>D7</b> <b>D8</b> <b>D9</b>	<b><u>Introduzione all'Estetica</u></b>  <b><u>Mimèsi</u></b> Memoria, Ombre, Amore Il mito della Caverna Cos'è la Mimèsi? <b>L'antichità:</b> Platone, Aristotele, Cicerone <b>Dal 1400 al 1600</b> Imitare gli esempi degli antichi, Ricerca scientifica sulla realtà (Prospettiva, Camera oscura, anatomia, astronomia, fisica ecc..) <b>Dal 1700 al 1800</b> I pensieri sulla mimèsi di Batteaux, Winckelmann, Moritz, Kant, Hegel <b>Fine 1800 inizi 1900</b> Realismo, Astrattismo, Fotografia, Impressionismo, Cubismo e avanguardie <b>Dal 1900 al 2000</b> Esempi della contemporaneità: Kosuth, Morimura, Studio Azzurro, Sturevant, Cinema e duplicazione <b><u>Bello</u></b> <b>L'antichità</b> Sofismo, Stoicismo, Socrate, Pitagora, Platone, Aristotele, Vitruvio Canone, Simmetria, Euritmia <b>Il Medioevo</b> Ombra, Luce, Colore, Tommaso d'Aquino Il bello del brutto <b>Dal 1400 al 1600</b> La Scuola neoplatonica Marsilio Ficino e Pico della Mirandola La bellezza inquieta del manierismo e l'ansia di sapere	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricostruisce la cronologia del termine cardine dell'estetica studiato, conoscendone il contesto.</li> <li>• Utilizza gli appunti per apprendere le informazioni estetico-filosofiche sulla coordinata dell'estetica filosofica affrontata.</li> <li>• Presenta in modo chiaro le principali tesi di un autore.</li> <li>• Utilizza in modo guidato il lessico specifico.</li> <li>• Risponde coerentemente alle domande su un testo.</li> <li>• Comprende e ripropone alcuni semplici collegamenti interdisciplinari.</li> <li>• Si confronta con docenti e pari sui problemi proposti in classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezioni partecipate</li> <li>• Lezioni frontali</li> <li>• Lezioni in Keynote</li> <li>• Appunti</li> <li>• Documenti</li> <li>• Video canale youtube dedicato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifiche miste: domande aperte e definizioni</li> <li>• Testo espositivo e argomentativo</li> </ul>	Settembre- Ottobre

**UNITA' DIDATTICA 2 (pentamestre) ESTETICA Prof. Ferrario**

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<b>A1</b> <b>A2</b>  <b>D5</b> <b>D6</b> <b>D7</b> <b>D8</b> <b>D9</b> <b>D10</b>	<b>Il Bello Dal 1700 al 1800</b> I pensieri sulla bellezza di Crousaz, Perrault, Shaftesbury, Hamann, Winckelmann, Goethe, Burke, Hume, Kant Il Bello e il Sublime Hegel e l'Assoluto  <b>Dal 1900 al 2000</b> <i>la bellezza nell'introspezione psicologica</i> <i>la bellezza delle "cose"</i> <i>la bellezza dell'infinito</i> <i>la bellezza come disperato ottimismo</i> <u><b>Brutto</b></u>  <b>L'antichità e i suoi mostri</b> Platone, Aristotele, Marco Aurelio, Plotino, Agostino <b>Dal Medioevo al 1500 i grandi temi del brutto</b> Il dolore di Cristo Il trionfo della morte L'inferno e il diavolo I mostri <b>Dal 1600 al 1700</b> Boileau, Burke, Diderot <b>Dal 1700 al 1800</b> Lessing e l'espressione Hugo e il grottesco Schlegel e l'autonomia del brutto Rosenkranz e l'estetica del brutto <b>Dal 1900 ad oggi</b>  <b>Adorno</b> e il brutto come speranza di redenzione. <i>Il brutto e le sue forme nella contemporaneità:</i> <i>Body Art, Marc Quinn, Wim Delvoy, Andres Serrano, Gelitin</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mette in relazione le tesi filosofiche di un autore in modo sempre più autonomo; restituendole in modo chiaro e coerente.</li> <li>• Confronta, in modo guidato le teorie estetiche dal punto di vista interdisciplinare, cogliendo somiglianze e differenze, continuità e discontinuità.</li> <li>• Affronta tematiche sulla contemporaneità riconoscendo aspetti legati alla sua quotidianità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezioni partecipate</li> <li>• Lezioni frontali</li> <li>• Lezioni in Keynote</li> <li>• Appunti</li> <li>• Documenti</li> <li>• Video documenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifiche miste: domande aperte e definizioni</li> <li>• Testo espositivo e argomentativo</li> </ul>	Febbraio- Giugno

**UNITA' DIDATTICA 1: LABORATORIO DI INFORMATICA Prof. Zanotto**

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<b>A4</b> <b>D11</b>	Modellazione per superfici <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso delle primitive (cerchio rettangolo)</li> <li>• Costrizione del solido per estrusione</li> <li>• Estrusione lungo una curva</li> <li>• Copia degli oggetti</li> <li>• Copia multipla (array)</li> <li>• Creazione di gruppi e componenti</li> <li>• Assegnazione ad un livello</li> <li>• Uso dei materiali / texture</li> <li>• Uso di componenti già pronti</li> </ul>	Sa utilizzare gli strumenti di modellazione Sa organizzare il modello impiegando correttamente i raggruppamenti e assegnando gli oggetti ai livelli. Sa contestualizzare il proprio modello Sa impiegare materiali e texture	Lezione frontale Attività di laboratorio	1 verifica individuale + 1 verifica individuale (Discipline plastiche)  Elaborato in formato digitale (modello 3d)  PV Org. Logica Aut. di gestione	10 settimane Settembre Ottobre Novembre



**UNITA' DIDATTICA 2: LABORATORIO DI INFORMATICA Prof. Zanutto**

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
<b>A4</b> <b>D11</b>	Lo strumento pennello di Photoshop Pennello artistico storia – parametri Strumento pennello miscela colore Strumento pennello: parametri, caricamento di pennelli, creazione di un nuovo pennello	Conosce i metodi di fusione e le opzioni di dinamica del pennello. È in grado di caricare una libreria di pennelli. Sa costruire un pennello partendo da un'immagine bitmap Sa applicare in autonomia le conoscenze acquisite alla produzione di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• una copia dal vero di un piccolo oggetto</li> <li>• una rielaborazione di una fotografia</li> <li>• una rielaborazione dell'immagine un dipinto</li> </ul>	Attività di laboratorio	3 verifiche individuali Prove di laboratorio  Elaborato in formato digitale (Immagine)  PV Org. Logica Aut. di gestione	16/18 settimane Dicembre Gennaio Febbraio Marzo Aprile Maggio