

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE A.S. 2023/24	CLASSE 4[^]	INDIRIZZO: ARTI FIGURATIVE	DOCENTI: BALDONI (Storia dell'arte contemporanea) ESPOSITO (Grafica) PALMERI (Discipline audiovisive/video) FERRARIO (Estetica)	DISCIPLINE COINVOLTE Discipline plastiche e pittoriche Storia dell'arte Discipline audiovisive/video
<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 nel primo biennio</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>				

COMPETENZE DI AREA

A2 - Leggere e comprendere testi visivi e letterari

A3 - Produrre testi visivi e letterari 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.

D4 - Elaborare in modo personale un progetto audiovisivo dalla progettazione alla realizzazione.

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 - Decodificare l'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.

Unità didattica 1 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA (Prof. Baldoni)

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C1 C8 A2 A3 D6	1 ESPRESSIONISMO ASTRATTO	Conoscenza storica degli argomenti trattati	Volume Arte 3	3 prove scritte	novembre febbraio aprile
	2 INFORMALE EUROPEO: ART BRUT, ART AUTRE /BURRI	Abilità critica di interpretazione degli autori e delle correnti esaminate	Video e immagini digitali da fonti on line		
	3 L. FONTANA				
	4 RICERCHE FIGURATIVE IN GB: BACON e FREUD	Capacità di comunicazione scritta nell'elaborare un breve saggio			
	5 SCULTURA NEL II DOPOGUERRA USA EU : CALDER, MOORE, SMITH	Comunicazione creativa originale e individuale in forma orale			
	6 ARTE CONCRETA, OP ART				
	7 ARTE PROGRAMMATA - CINETICA	Individuare analogie e differenze tra le varie tendenze artistiche contemporanee			
	8 PROVA SCRITTA TEST				
	9 HAPPENING FLUXUS				
	10 NEW DADA				
	11 NOUVEAU RÉALISME				
	12 PROVA SCRITTA (TEMA)				
	13 YVES KLEIN - PIERO MANZONI				
	14 POP ART				
	15 ANDY WARHOL -				
	16 POP ROMANA - IPERREALISMO				

17 MINIMALISMO				
18 PROVA SCRITTA (TEST)				
19 ARTE CONCETTUALE				
20 ARTE CONCETTUALE				
21 LAND ART				
22 PERFORMANCE				
23 BODY ART				
24 BEUYS				
25 ARTE POVERA				
26 POESIA VISIVA * APPUNTI				
27 FOTO VIDEO ANNI '60 – 70 *APPUNTI				
28 PROVA SCRITTA (TEMA)				
29 TRANSAVANGUARDIA – NEOESPR TEDESCO				
30 GRAFFITISMO				
31 SCULTURA OGGETTUALE – FOTOG '80				

Unità didattica 1 GRAFICA Prof. Esposito

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A6	Il manifesto: nascita e sviluppo di un prodotto grafico moderno	Elabora un progetto grafico miscelando testo e immagine	Applicazione del metodo progettuale: dalla raccolta dati al definitivo - Utilizzo di Adobe Photoshop	Dal rough al layout Consegna: p.v. tutti	trimestre
D2	Elaborazione di un manifesto	Comunica correttamente attraverso un nuovo linguaggio grafico			
	I più importanti pubblicitari italiani e stranieri, analisi dei lavori	Conosce nuovi artisti attraverso le opere più emblematiche	Dibattito in classe		trimestre
A6	Gita in Galleria Campari (Sesto San Giovanni), archivio storico del marchio, importante per ammirare alcuni manifesti originali e ad ampio raggio la gestione del brand	Conosce nuovi artisti attraverso le opere più emblematiche			trimestre
D3	Manifesto teatrale e messa in scena	Rielabora graficamente un prodotto già esistente tenendo conto delle richieste di partenza			pentamestre
A2 - D2	PCTO sul TEATRO con Prof. Frassinelli e Prof.ssa Romano, in collaborazione con Teatro Litta	Elabora messa in scena, scene e costumi per uno spettacolo (visione dello stesso in cartellone al teatro Litta)	Applicazione del metodo progettuale: dalla raccolta dati al definitivo, confronto col committente	Dalla bozza al definitivo - Revisione: p.v. 1-4 Consegna: p.v. tutti	pentamestre

UNITA' DIDATTICA 1 Discipline Audiovisive/Video (Prof. Palmeri)

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
C2 C3 D4 D11	I principi dell’animazione video con il software After Effects con elementi di grafica vettoriale (Illustrator)	Sa gestire un progetto di grafica animata in After Effects e Adobe Premiere.	Analisi e studio di film e tracce audiovisive.	Valutazioni degli esercizi svolti in classe e a casa.	Sett/Ott
	Scontorno e animazione di immagini con Photoshop e After Effects	Conosce le basi di Photoshop e Illustrator			Nov/Dic
	Lo story-board. Progettazione delle inquadrature con uno story-board	Sa progettare un audiovisivo attraverso la realizzazione di uno story-board	Lezioni frontali con utilizzo di proiezione in diretta sull’uso dei software di postproduzione		
	Progettazione e realizzazione di un videoclip grafico con immagini digitalizzate.	Sa gestire la post-produzione di un video con Premiere		Utilizzo di risorse laboratoriali con uso diretto di strumenti professionali.	
	Sa gestire la ripresa di un video				

	<p>La ripresa video, le inquadrature, la luce, il sonoro. Post-produzione ed export con Premiere</p> <p>Creazione di una propria opera multimediale con le tecniche digitali apprese.</p>		<p>Analisi e studio di film e tracce audiovisive.</p> <p>Lezioni frontali con utilizzo di proiezione in diretta sull'uso dei software di postproduzione</p>	<p>Valutazioni degli esercizi svolti in classe e a casa.</p> <p>Consegna di prodotti audiovisivi montati e sonorizzati.</p>	<p>Gen/Febb</p> <p>Mar/Apr/Magg</p>
--	---	--	---	---	-------------------------------------

UNITA' DIDATTICA 1 ESTETICA (TRIMESTRE). (Prof. Ferrario)					
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A1 A2 D5 D6 D7 D8 D9	<p><u>Che cosa fa la poesia?</u></p> <p>- Natura del poetico Permanenza, trasformazione destabilizzazione delle abitudini tensione al mistero</p> <p>- Il poetico nell'antichità <i>Gorgia, Platone</i> La Poetica di Aristotele</p> <p>- Orazio e il docere delectando Dante e la poesia</p> <p>- Idealità, verità, eticità del poetico <i>Fracastoro, Bruno, Campanella</i></p> <p>Il Barocco e Giambattista Marino - <i>Il poetico tra Settecento e Ottocento</i> <i>Vico, Schiller, Shelly, Foscolo, Manzoni, Leopardi, Manzoni</i></p> <p>La modernità e la contemporaneità <i>Montale, Pessoa, Celan, Calvino</i></p> <p><u>L'arte è imitazione?</u></p> <p>Memoria, Ombre, Amore Il mito della Caverna Produzione o riproduzione? L'antichità: Platone, Democrito, Aristotele, Cicerone</p> <p>L'imitazione dal Rinascimento al Seicento</p>	<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 • Manuale, Estetica elementare, Pearson 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche miste: domande aperte e definizioni • Testo espositivo e argomentativo • Progetti sul tema trattato 	Settembre- Novembre Dicembre- Marzo

	<p>Imitare gli esempi degli antichi, Ricerca scientifica sulla realtà (Prospettiva, Camera oscura, anatomia, astronomia, fisica ecc..)</p> <p>Dal 1700 al 1800</p> <p>I pensieri sulla mimési di Batteaux, Winckelmann, Moritz, Kant, Hegel</p> <p>Fine 1800 inizi 1900</p> <p>Realismo, Fotografia, Impressionismo, Cubismo e avanguardie</p> <p>Dal 1900 al 2000</p> <p>Duchamp, Magritte, Kosuth, Morimura, Studio Azzurro, Sturtevant, Prince, Van Sant</p>				
--	--	--	--	--	--

Unità didattica 2 ESTETICA (PENTAMESTRE) (Prof. Ferrario)

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	METODI STRUMENTI RISORSE	TIPOLOGIA DELLE VERIFICHE E PRODOTTI	TEMPISTICA PREVISTA
A1 A2 D5 D6 D7 D8 D9 D10	<p><u>Cos'è il Simbolo?</u></p> <p>Segno, Significato, Significante</p> <p>- L'Accordo nella Grecia antica</p> <p>Le narrazioni che creano il "simbolo"</p> <p>Aspetti antropologici culturali</p> <p>- L'evoluzione del simbolo</p> <p>Dalla credenza alla simbologia filosofica</p> <p>Il simbolo negli elementi della natura (acqua, aria e fuoco)</p> <p>- Icona e simbolo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mette in relazione le tesi filosofiche di un autore in modo sempre più autonomo; restituendole in modo chiaro e coerente. • Confronta, in modo guidato 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni live meet • video lezioni • Lezioni in Keynote • Appunti • Documenti • Video filmati 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborati progettuali e critici sui concetti studiati 	Aprile-Giugno

	<ul style="list-style-type: none"> - Gli alchimisti e la simbologia oscura I racconti simbolici Le favole e i simboli - Il simbolo nella modernità Schelling, Goethe, Novalis Il simbolismo francese - Contemporaneità e simbolico Cassirer e le forme simboliche Baudrillard e l'iconoclastia Debray, vita e morte dell'immagine 				
--	--	--	--	--	--