PROGRAMMAZIONE ANNUALE Anno Scolastico 2017/2018

PIANO DI LAVORO del DIPARTIMENTO
DISCIPLINA: ELEMENTI DI STORIA DELL'ARTE ED ESPRESSIONI GRAFICHE
Classe: PRIMA Indirizzo: PROFESSIONALE PER I SERVIZI SOCIO SANITARI

TITOLO DEI MODULI
Arte come zona educativa espressiva **Presentazione**: elementi e regole dei linguaggi iconici e rappresentazione, cenni di fisiologia grafomotoria; primi passi per la descrizione: elementi e regole dell'arte, tecniche espressive, disegnare tre solidi elementari e provare a fare l'ombra portata e l'ombra propria; i cinque sensi e la memoria visiva. Materiali necessari per l'avvio dell'anno scolastico. Psicologia dell'arte: l'occhio come vede: la luce, la pupilla, un sistema fotografico complesso, analogie con i pixel. Scuola dello sguardo: raccordi semplici. **L'espressione e la produzione grafico-pittorica**, con riferimenti ai cinque sensi e alla storia dell'arte: dall'illustrazione alle sistematiche: tabellone come gioco. Elementi e regole del disegno. Le leggi della forma. La preistoria, prime scritture iconiche, rebus e fumetti per comunicare. **L'espressione e la produzione plastica e pratica-manuale**, con riferimenti ai cinque sensi e alla storia dell'arte. **La progettazione (ideare, elaborare, produrre) per prototipi**: espressioni grafiche diverse con il *lettering* e l'illustrazione. **Le tecniche di animazione e drammatizzazione**, la narrazione per immagini (l'espressione grafica e verbo-visuale).
PERIODO DI SVOLGIMENTO E DURATA
M0 Settembre **M1** Ottobre, Novembre **M2** Dicembre, Gennaio, Febbraio **M3** Marzo, Aprile, Maggio **M4** Giugno ***M5*** *Avvio di progetti o integrazioni* ***M6*** *Sviluppo o recupero di progetti iniziati*
OBIETTIVI e COMPETENZE DA SVILUPPARE
Obiettivi e competenze trasversali con la compresenza Fare, far sapere, saper fare, sapere di sapere: dall'esercitazione al layout per costruire i team. Saper informare e comunicare in modo efficace: la presentazione di un layout - fare domande - fare osservazioni. Raccogliere idee: fare prototipi pensati per fruitori più diversi. Lo studente può progettare e confrontarsi per la realizzazione di attività ludiche e ricreative anche con l'infografica, *Pinterest, Youtube,* restituendo in chiave critica assieme a metodologia un prospetto chiave, grafico e riassuntivo, utile a revisionare il proprio elaborato. Conoscere limiti comuni nell'uso sociale delle reti. **Obiettivi e competenze specifici** **M0** Conoscenze espressive. Applicare e sviluppare l'autonomia attraverso le competenze: come abilità, capacità e conoscenze in sviluppo. **M1** Conoscere e utilizzare gli strumenti e le tecniche dell'espressione grafico-pittorica attraverso un percorso progettuale continuo, seguire le tracce di storia dell'arte come percorso culturale – dagli elementi semplici al disegno, alla lettura di opere d'Arte. Conoscere i grandi generi delle Arti maggiori e le arti minori. Il ritratto. **M2** Sperimentare tecniche e utilizzare in maniera appropriata strumenti e materiali. Il tatto 'senso principe' del sensibile. **M3** Utilizzare le fasi della progettazione per risolvere i problemi, sviluppare il pensiero divergente e la pratica creativa. **M4** Utilizzare le conoscenze acquisite con lo studio di elementi di storia dell'arte ed espressione grafica e di metodologie operative per comunicare, creare momenti relazionali e di socializzazione; utilizzare il laboratorio come atelier per la realizzazione creativa di attività ludiche e ricreative. Conoscere ed utilizzare gli strumenti della comunicazione audiovisiva-multimediale per rielaborare e comunicare le esperienze compiute nei moduli progettuali secondo finalità previste o in chiave di innovazione. **Obiettivi minimi generali** Seguire una programmazione in modo assiduo. Fare diverse prove con strumenti diversi per dare forma alle idee. Assemblare le ricette di tecniche diverse per la composizione di poster e illustrazioni, individuando caratteristiche tipiche. Comprendere l'uso delle didascalie e fare esercizi per la lettura anche con il vocabolario. Fare del tratteggio o utilizzare materiali strutturati di propria realizzazione o dati revisionandoli quando possibile. Provare il disegno di caratteri e ad utilizzare strumenti come *stencil, Powerpoint* e *Open office draw* e *Moviemaker*. Cogliere la rilevanza dell'interesse umano, privato e pubblico in un contesto culturale dato. Cogliere nelle opere d'arte questo possibile collegamento. Fare esercizi che permettano di cogliere la profondità, la figura e lo sfondo, le regole di base del funzionamento visivo di alcune immagini speciali. Porre attenzione a compagni e movimentazione, portare i materiali e

il vocabolario piccolo se possibile. Riportare sommativamente almeno qualche passaggio tra una corrente ed un'altra. Scrittura come arte: fare degli esercizi utili a comprendere i problemi posturali e grafici.

CONTENUTI PER CIASCUN MODULO

M0-1 I cinque sensi: come potrebbero influenzare la memoria visiva. L'occhio. La rappresentazione. Dalla pupilla al pixel.
M1 Estetica e percezione visiva: i sensi e la struttura del campo visivo. La nascita della scrittura – un albero dal primato iconico. Cenni alla preistoria: dalla Venere di Willendorf ai colori di Lascaux, cromlech e microliti, dolmen. L'acuità visiva. Preparare semplici animazioni. Preparare il decoro natalizio con i tetraedri di varia grandezza. La figura nello spazio, il gesto, il segno, la traccia, la campitura, l'ombra colorata, la luce. Le emozioni: gli *emoticons*.
L'espressione e la produzione grafica dalle articolazioni elementari alle regole di produzione e composizione. Colore e informazione.
Sperimentazione di semplici tecniche grafiche-pittoriche con l'impiego di strumenti specifici: applicazioni.
Creare, elaborare e sviluppare immagini, ambientazioni ed elementi tratti dalla natura. Foglia, ramo, pigna, sasso (disegnare, scontornare, colorare).
Analisi e iconografia di opere d'arte: dallo studio degli elementi alla composizione; produzione di una didascalia, commento breve (applicazioni). Poster possibile: *L'acuità visiva degli animali.*
Immagini scelte: l'Arte nell'area del Mediterraneo: dall'Egitto all'Ellenismo, modelli di abitazione in Egitto, geroglifi e colori; i templi; chore e kuroi. Il Museo Egizio: cenni. La polis. I vasi. Dei e divinità greche e romane – terme.

M2 Arte Paleocristiana. Confronti con arti di altri grandi Paesi. Cenni di Arte romanica e gotica. Il Rinascimento e i rinascimenti. Barocco e Settecento: l'Illuminismo. Disegno geometrico di prospettive accidentali e centrate. Camera lucida: costruzione e montaggio: disegno a mano libera, con l'aiuto dei righelli, con i colori, per altre applicazioni artistiche. Tetraedro con decori per l'albero. Stelle, pensieri Bene Augurali: in quante lingue riusciamo a scriverle?

Temi a scelta in collaborazione con l'acquisizione della lingua inglese: il Clown: il *poster infografico* illustrato; l'eclissi. Maschere e carte da gioco figurate? un lessico di figure sovrane da scoprire. Fare un piccolo tutorial-corto metraggi: raccordi degli sguardi. Caratteri tipografici: ortografia del carattere e fisiologia della scrittura. Scegliere i caratteri adatti per gli *stencil*: fare mascherine per i caratteri. Sperimentazione di semplici tecniche plastiche e di assemblaggio, collage, con l'impiego di materiali di recupero e/o di origine vegetale. Un cuscino/borsa di stoffa per un CLOWN – colori per il tessuto. Creare, elaborare e sviluppare manufatti polimaterici/supportare ricerche culturali (anche inerenti le ricorrenze delle festività: Halloween, San Valentino, Carnevale, Pasqua).

M3 Tra Neoclassicismo e Romanticismo – alcuni esempi. Il restauro di Ruskin. Realismo, Impressionismo, Simbolismo, Divisionismo. Macchiaioli. Surrealismo e Art Nouveau. Avanguardie futuriste, Cubismo. Espressionismo, Astrattismo e linguaggi contemporanei. La progettazione (data la scelta di un tema/periodo: trasporre, rielaborare, fare il layout della scheda da animare).
Progettazione di elaborati visivi (multimediali, grafici, pittorici e/o plastici): programmazione in area-progetto, bandi, concorsi, progetti interni ed esterni.
Le tecniche di animazione (l'espressione grafica e verbo-visuale). Progettazione di elaborati visivi e di oggetti/soggetti sviluppati a partire da esperienze inerenti la comunicazione animata (la narrazione nella fiaba, nel gioco, il racconto autobiografico). Realizzazione di manufatti, di un libro illustrato, quale raccoglitore di esperienze.
Attività relativa al progetto pluridisciplinare (si rimanda alle schede di progetto allegate ai verbali delle rispettive classi).

M3-4 La comunicazione visiva: allestimento, documentazione e presentazione degli elaborati svolti nel corso dell'anno scolastico: ***Il modulor*** di Le Corbusier: pannelli in allestimento continuo– possibile libro d'artista/**pavimentazione:** allestimento sugli scacchi.

METODOLOGIE DI LAVORO / ATTIVITÀ

Lezione frontale e brainstorming - script, riassunti; piccoli testi: le didascalie – il saggio breve come scheda dell'opera; lavoro di gruppo, laboratorio/visita MART, *role-playing*, visite guidate sul territorio / progettazione e realizzazione di manufatti ed elaborati grafico-pittorici per la scuola a progetto (camera lucida, gli scacchi, poster: acutezza visiva degli animali).

MATERIALI E ATTREZZATURE - LIBRO DI TESTO

Strumentazione artistica: matite HB, F, 2B, squadrette e compasso; fotocopie di testi (scritti ed immagini), lavagna, LIM, supporti audio-visivi, una fotocamera in laboratorio; graffite, matite colorate, pennarelli, pennino, china, tempere, colori a dita, cartoncino vegetale, carta, carta velina, cartoncino colorato, carte metallizzate, materiali di recupero, ecc.; pdf, laboratorio di *photoshop* e moviemaker, *gimp*. Per il progetto 'camera chiara': cartoncino nero, cartoncino vegetale, colla, acetato fumé, specchietto/acetato specchiato. (Altre su org. dipartimento – istituto - cooperazione tra classi).
Consigliato: *Elementi di storia dell'arte ed espressioni grafiche.*

TIPOLOGIA di PROVE e MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Si fa riferimento alla griglia di valutazione d'Istituto: *una valutazione progressiva*. Il Test di ingresso (modulare) potrebbe includere una previsione sulle potenzialità ed avere lo scopo di dare forma alla didattica successiva. Storia dell'arte: preparazione di *schede guida* su singoli artisti, comparazioni tra periodi o generi, riassunti-schemi su grandi periodi.

Recuperi: compiti a casa. Recupero alunni stranieri: uso del vocabolario specifico, rinforzo metodologico, netiquette.
ATTIVITÀ DI RECUPERO
Gli alunni assenti devono se possibile recuperare i compiti, le consegne date, anche riassuntivamente.
EVENTUALI COLLEGAMENTI CON ALTRE DISCIPLINE E PROGETTI PLURIDISCIPLINARI
Compresenza oraria con la docenza di Metodologia Operativa: progettazione, ricerca, sguardo alle difficoltà, sfide da cogliere nel possibile: la raccolta necessaria di informazioni, la tavola per l'area progetto. Collaborazioni tematiche potranno pervenire anche attraverso brevi comunicazioni libere (consiglio di classe) dagli insegnanti a diverso titolo, tenendo conto del livello formativo e degli scopi. Collaborazione con lettere e storia e per CLIL con storia dell'arte – trasversalmente.