

Liceo Linguistico Lambruschini
Anno scolastico 2016/2017
Classe II
Storia dell'Arte
Prof.ssa Tiziana Annoni

Progetto di propedeutica alla Storia dell'Arte

Sulla base di un percorso esclusivamente propedeutico alla Storia dell'Arte, che non ha compreso una valutazione degli alunni, si è cercato di stimolare il loro interesse per la materia, proponendo percorsi sia di Storia dell'Arte, che di disegno inteso come progettazione e creatività:

Ambito progettuale:

Acquisire consapevolezza del processo cognitivo che porta alla formulazione di un elaborato grafico

Saper distinguere le varie fasi del percorso progettuale: dall'idea alla realizzazione

Saper valutare i tempi e i modi per la realizzazione di un progetto fino all'elaborato finale

Ambito creativo:

Saper gestire lo spazio bianco del foglio

Saper organizzare con gli elementi grafici prescelti una composizione significativa e strutturata all'interno di un dato spazio

Saper manipolare e reinterpretare i materiali a disposizione per gli elaborati

Ambito del linguaggio artistico in una visione storica:

Acquisire la consapevolezza dell'importanza e funzione dell'arte all'interno del percorso di evoluzione dell'individuo

Saper percepire l'arte in tutte le sue manifestazioni come un linguaggio universale capace di veicolare tutti i contenuti essenziali di un determinato periodo storico

Acquisire consapevolezza dell'importanza della tutela, conservazione e valorizzazione del patrimonio artistico e culturale del proprio territorio

Ambito progettuale:

Lavori con la classe interessata sono iniziati nella seconda settimana di Novembre, quando ho preso servizio presso il liceo.

Cogliendo l'occasione di un bando di concorso indetto dalla Banca d'Italia e Miur "inventiamo una banconota" sul tema "Progettare il futuro idee per un mondo che cambia", dove si chiedeva agli alunni di ideare e progettare una banconota, oltre allo stimolo della competizione sembrava molto interessante far misurare i ragazzi con un elaborato che richiedeva uno studio particolare sia storico, riguardo all'invenzione delle banconote e al loro utilizzo e alla loro veste grafica affidata nel tempo ad immagini tratte dalla produzione artistica italiana; sia sul messaggio da dare o meglio da veicolare su un oggetto che prevede un infinito passaggio di mani, e per dare la possibilità di fare l'esperienza progettuale dai primi schizzi alla cura della presentazione finale.

La ricerca di informazioni e spunti ha previsto un accurato uso del web, prima per quanto riguarda documentari che narravano della nascita della carta moneta, dello sviluppo della finanza e infine della faticosa creazione nel tempo delle varie banconote, sia per la ricerca di immagini da cui prendere spunto per l'ideazione del bozzetto.

Inoltre il concorso prevedeva anche una relazione finale e relativa presentazione su supporto digitale del lavoro prescelto tra quelli realizzati in classe

Ai ragazzi è stato dato su carta, un promemoria con i vari link da visionare sul web, oltre le indicazioni per potersi scaricare sui supporti informatici il bando di concorso con tutte le indicazioni

dei vari materiali di cui essere provvisti per poter lavorare, scadenza del progetto la fine di gennaio.

Lo svolgimento del lavoro è avvenuto lavorando ognuno con i propri strumenti per colorare e disegnare utilizzando fogli di carta bianca formato A4, e dare sfogo alla prima parte ideativa fatta di schizzi e ripensamenti, tutti i passaggi grafici in modo in un secondo tempo di ripercorrere tutto l'iter creativo dalla nascita dell'idea alla sua presentazione grafica. I lavoro dovevano poi essere rilegati all'interno di una cartellina scura formato A4 insieme alla relazione, con indicazione di nome cognome classe e titolo del bando di concorso

Ambito storico:

Filmati tematici dal web (documentari) o film d'autore ambientati nei periodi storici studiati per storia o italiano

dal periodo romano all'amor cortese, scelti di volta in volta nei vari ambiti

Firma alunni

Firma insegnante