

La scheda di progettazione

Titolo	Arché			
Data e replicabilità dell'iniziativa	Autore/i			
31 Marzo 2016	LICEO ARTISTICO "G. Chierici" http://www.liceochierici-re.gov.it/ Classe 3D indirizzo arti figurative N° alunni coinvolti: 6 N° insegnanti coinvolti: 2 <i>prof.ssa Savina Lombardo</i> docente di Discipline pittoriche savina67@alice.it <i>prof.ssa Mariarosaria Pranzitelli</i> docente di Filosofia pranzitelli@gmail.com			
Finalità (Le finalità delineano l'orizzonte di riferimento nel quale si colloca l'attività. Descrivono in modo generale gli aspetti che verranno trattati nell'attività, gli obiettivi, le attività, le modalità di supporto e di verifica dell'apprendimento.)				
<p>La finalità che il progetto intende perseguire è favorire la capacità da parte dei ragazzi di strutturare un percorso museale che li renda autonomi nella realizzazione di una scheda di analisi di un oggetto museale (di semplice indagine) e di realizzare un 'prodotto' di comunicazione dell'oggetto ad un pubblico di ragazzi dell'età compresa dai 10 ai 17 anni attraverso la realizzazione di un fumetto che ne narri la storia.</p> <p>Attraverso vari tipi di verifiche (prove pratiche, esposizioni orali e scritte, questionari, utilizzo di supporti multimediali e di strumenti di condivisione e prove pratiche) gli studenti dovranno mostrare di essere capaci di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • prendere appunti e cercare informazioni attendibili a partire dalla scelta di un oggetto esposto al museo • cercare fonti attendibili, rielaborare e pensare per storie (momento fantacognitivo) • fare collegamenti tra filosofia, arti figurative e percorsi museali (momento metacognitivo) • realizzare un fumetto (dalla tecnica alla ideazione di una storia - momento laboratoriale e di produzione pratica) • collaborare con i compagni. 				
Obiettivi (tipologie e obiettivi cognitivi specifici) <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il senso di responsabilità e di rispetto degli impegni assunti; • Consolidare un atteggiamento mentale di interesse; • Saper applicare le conoscenze in contesti extrascolastici; • Saper effettuare relazioni tra discipline di area; 				

- Sviluppare abilità per analizzare situazioni concrete;
- Saper documentare il proprio lavoro, anche attraverso strumenti multimediali;
- Implementare la disposizione mentale alla ricerca di soluzioni nuove, di modifica dei propri comportamenti e dei propri giudizi;
- Potenziare la capacità di interagire col Territorio;
- Sviluppare competenze espressive, comunicative e progettuali;

Obiettivi di apprendimento per l'area filosofica del progetto

COMPETENZE

- contestualizzare le condizioni e le motivazioni alla base del sorgere della riflessione filosofica
- cogliere di ogni autore o tema trattato sia il legame con il contesto storico-culturale, sia la portata potenzialmente universalistica che ogni filosofia possiede
- utilizzare il lessico e le categorie specifiche della disciplina

ABILITA'

- saper cogliere l'influsso che il contesto storico, sociale e culturale esercita sulla nascita della filosofia
- capire la differenza tra le risposte fornite dai primi filosofi agli interrogativi fondamentali dell'uomo e quelle offerte dalle credenze mitico-religiose
- capire la differenza e le analogie tra Mito e Filosofia

CONOSCENZE

- conoscere la visione del mondo che fa da sfondo al pensiero dei primi filosofi
- conoscere concetti e termini essenziali del lessico dei filosofi considerati ("arché", "phýsis", "kósmos", numero...)
- conoscere le diverse interpretazioni del concetto di arché avanzate dai vari pensatori

Obiettivi di apprendimento per l'area grafico/pittorica del progetto.

COMPETENZE

- Saper analizzare un oggetto, studiandone i particolari, attraverso il mezzo conoscitivo del disegno.
- Risalire attraverso l'analisi visiva di un oggetto alla sua valenza storico/scientifica.
- Saper interpretare e rappresentare attraverso il linguaggio del fumetto.

ABILITA'

- Conoscere le differenze e similitudini stilistiche tra fumetto e linguaggio cinematografico.
- Utilizzare il linguaggio specifico del fumetto nella narrazione di un percorso museale.
- Capire come tramite la narrazione iconico-verbale gli allievi approfondiscano la possibilità comunicativa insita nel linguaggio dei comics.

CONOSCENZE

- Conoscere la grammatica del linguaggio dei comics.
- Conoscere i diversi metodi di rappresentazione grafica di un oggetto.
- Conoscere le differenze stilistiche di diversi fumettisti.

Caratteristiche culturali e discipline coinvolte	Teorico/applicativo
FILOSOFIA La nascita della filosofia (breve analisi del contesto socio-politico dal VI al V secolo) (link ai materiali di studio) La contrapposizione tra MYTHOS e LOGOS (ricostruzione della diversa logica e delle diverse finalità che presiedono i due discorsi)	Questa parte del percorso progettuale prevede un approfondimento dei temi classici dell'origine della filosofia. Saranno utilizzati, oltre al manuale in adozione, diversi strumenti multimediali e strategie di lavoro cooperativo per favorire l'approfondimento del tema dell'arché.

<p><u>L'emergerere del concetto di razionalità attraverso la ricerca del principio/Arché</u> (link ai materiali di studio)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La scuola ionica di Mileto: Talete, Anassimandro, Anassimene. ● I fisici pluralisti ● Empedocle: le quattro radici e il ciclo cosmico ● L'atomismo di Democrito (analisi di un tentativo di ricostruzione sistematica del divenire fisico e della possibilità di conoscerlo) ● La scuola pitagorica <p>Attualità: Filosofo Massimo Cacciari - conferenza Filosofia e Scienza oggi (risorsa su youtube)</p>	<p>Lo studio sarà individuale e a piccolo gruppo con la produzione di presentazioni semplici e/o multimediali. Collegamenti a documenti presenti sul web, dispense e sintesi tramite appunti realizzati durante le lezioni in classe.</p>
<p>ARTI FIGURATIVE DISCIPLINE PITTORICHE</p> <p>Il disegno dal vero come mezzo conoscitivo della realtà.</p> <p>La nascita del fumetto. Le origini: Rodolphe Topffer</p> <p>Il linguaggio dei comics:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La vignetta. ● Significato di sequenza. ● L'inquadratura: i 6 piani di strutturazione di una figura all'interno della vignetta. I 4 campi di definizione delle scene nelle quali si svolge l'azione. ● Il punto di vista. ● Il testo: didascalie, onomatopee, nuvolette, metafore. Rapporto testo-immagine. <p>I diversi generi di fumetto: Fumetto francese, americano, argentino, italiano, autoriale e manga.</p> <p>Approfondimento, fumetto contemporaneo: Blacksad di Juanjo Guarnido.</p>	<p>Questa seconda parte del percorso progettuale prevede inizialmente uno studio dal vero dell'oggetto prescelto mediante schizzi di elaborazione e scatti fotografici da vari punti di vista.</p> <p>L'approccio visivo dell'oggetto sarà il punto di partenza per un'analisi storico/scientifica dello stesso. Di seguito gli allievi, mediante un lavoro individuale e a piccolo gruppo, scriveranno una storia nella quale l'oggetto diventa protagonista e si racconta attraverso la realizzazione di un fumetto. Saranno utilizzate dispense fornite dall'insegnante, power point, appunti presi sul blocco schizzi durante l'esecuzione dei disegni alla lavagna.</p>
<p>Prerequisiti tematici/disciplinari</p>	<p>Prerequisiti tecnico-informatici</p>
<p>Filosofia</p> <p>Arché: analisi delle diverse interpretazione dei primi filosofi. Termine analizzato dal punto di vista storico e teoretico. (esempi tratti da testi di filosofi: Aristotele, Fisici pluralisti)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e interpretare brevi testi dei primi filosofi presocratici: i frammenti di Parmenide ed Eraclito sul concetto di divenire ed essere. ● La questione della domanda in filosofia, l'importanza della domanda che crea nuovi orizzonti di ricerca. <p>ARTI FIGURATIVE</p> <p>La figura umana (proporzioni).</p> <p>La prospettiva.</p> <p>Disegno dal vero.</p>	<p>Saper utilizzare Google drive - posta elettronica - videoscrittura - social e gruppi virtuali - saper utilizzare strumenti base di condivisione - semplici programmi di ritocco fotografico e di grafica - saper utilizzare macchine fotografiche digitali - scanner ecc.</p>

Tecniche grafiche e pittoriche. <ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare la figura integrata in un contesto spaziale prospettico (prospettiva intuitiva e aerea). ● Restituire le forme reali e immaginate con le tecniche grafiche/ pittoriche più opportune alla realizzazione di un progetto. 	
Omogeneità/eterogeneità del gruppo partecipante	
Gli alunni sono stati scelti in base all'appartenenza all'indirizzo figurativo e disposti in gruppi disomogenei dal punto di vista dei livelli individuali.	
Spazi	Tempi
<ul style="list-style-type: none"> ● Scuola (laboratori, aula multimediale) ● Museo (museo reale, museo virtuale) 	Due mesi (circa otto settimane) 2 ore alla settimana di Filosofia 3 ore alla settimana di Discipline pittoriche
Risorse e applicazioni informatiche (tool)	
Rete WIFI - Computer - tablet - Lim - Google drive - Padlet - programmi di grafica -editor youtube - macchine fotografiche digitali - scanner - Enciclopedie on line - video conferenze - email - gruppi su FB.	

Fasi dell'attività	
Fasi del percorso INDICAZIONE DEI MACRO TEMI E DEI COMPITI SPECIFICI DA ASSEGNAME E SVOLGERE DA PARTE DEGLI STUDENTI Le attività di filosofia e di figurativo avranno uno sviluppo parallelo e porteranno alla realizzazione di un fumetto attraverso attività concomitanti.	
1 - Studio dell'Arché in filosofia in collegamento con l'origine della storia del museo come luogo di "meraviglie" tempi: 2 settimane (4h di filosofia e 6 di figurativo)	<p>1.1 Dalla meraviglia lo spunto per filosofare: Aristotele (lettura e discussione in classe), Platone (i miti)</p> <p>1.2 Sceneggiatura del testo narrativo (Il mito di Prometeo)</p> <p>1.3 Compito assegnato: realizzazione in gruppo di un video multimediale sul MITO DI PROMETEO (consegna dopo tre settimane)</p> <p>- Cartella con i materiali condivisi su Google Drive</p>
2 - Visita al museo (30/03/2016)	2.1 Introduzione sulle caratteristiche della visita ai Musei Civici di Reggio Emilia

<p>- Scelta di un oggetto che cattura maggiormente l'attenzione dell'allievo. (la materia che si fa stupore e si trasforma in espressione).</p> <p>tempi: 2 settimane (4h filosofia e 6h di figurativo + visita al museo)</p>	<p>2.2 breve storia dell'origine dei musei (link ai Musei Civici di Reggio Emilia)</p> <p>2.3 accoglienza dell'operatore che ci illustra gli spazi e le aree tematiche</p> <p>2.4 gli studenti disegnano e/o fotografano gli oggetti per loro più significativi.</p> <p>2.5 Compito assegnato: Scrivere una relazione di sintesi dell'esperienza e raccogliere le foto e gli schizzi secondo un criterio logico-rappresentativo.</p> <p>Indicare:</p> <p>Oggetto scelto: nome e definizione scientifica</p> <p>Motivazione della scelta dell'oggetto in relazione al tema della meraviglia e dell'origine.</p> <p>Ipotesi di progetto: contesto spazio-temporale (anche diverso da quello museale) e trama narrativa.</p>
<p>3 - Comprendere il rapporto tra filosofia e scienza.</p> <p>- ionici e pitagorici</p> <p>- all'origine della scienza: i fisici pluralisti</p> <p>tempi: 6h di filosofia</p>	<p>3.1 Visione del mondo che fa da sfondo al pensiero dei primi filosofi.</p> <p>3.2 concetti e termini essenziali del lessico dei filosofi considerati</p> <p>3.3 diverse interpretazioni del concetto di arché avanzate dai vari pensatori.</p> <p>3.4 Compito assegnato: Formazione di gruppi di studio; a ciascuno di essi verrà assegnata una scheda di lavoro con i materiali di studio. Dopo l'analisi del tema scelto, ogni gruppo elabora una mappa visiva che ne enuclei i concetti fondamentali.</p>
<p>4 - Ricerca di informazioni storico/scientifiche relative all'oggetto stesso e creazione di una bibliografia e sitografia.</p> <p>tempi: 2 settimane</p>	<p>Compiti assegnati:</p> <p>4.1 Creare una scheda tecnica dell'oggetto.</p> <p>4.2 Creare una bibliografia ragionata di approfondimento.</p> <p>4.3 Creare una sitografia ragionata di approfondimento.</p> <p>4.4 Scrivere un testo narrativo per sviluppare lo storyboard del fumetto.</p>
<p>5 - Sceneggiatura e realizzazione del fumetto</p> <p>tempi: 4 settimane</p>	<p>5.1 La sequenza (interconnessione delle vignette).</p> <p>5.2 L'inquadratura (i piani, i campi, i punti di vista).</p> <p>5.3 Il testo (didascalie, fumetti, onomatopee, metafore).</p> <p>5.4 Impostazione grafica di una tavola (impaginazione).</p> <p>Compito assegnato: Realizzazione di un fumetto.</p>

Modalità di comunicazione

- comunicazione attraverso gli strumenti di condivisione di Google Drive: <https://drive.google.com/open?id=0BwEciWH7AcG-NzBqSi1QMWWQNZQ>
- Padlet <http://padlet.com/pranzitelli/arche>
- Gruppo chiuso su FB <https://www.facebook.com/groups/677402245735305/>

Modalità di valutazione

Verifiche in itinere

- Valutazione della realizzazione di video e/o ppt attraverso Rubric.

***Le Rubric:** “Le Rubric sono lo strumento principe per valutare prestazioni complesse: graficamente si presentano come schede organizzate su diverse righe che corrispondono agli elementi in cui è stata scomposta la prestazione. Per ogni elemento c’è una scala di misurazioni che descrivono i livelli di prestazione attesi e per garantire un buon livello di misurabilità i livelli sono espressi in termini di azioni e comportamenti: le grandezze veramente osservabili di una prestazione” (Zecchi, 2004)

Prodotto/i finale/i

- Realizzazione di un fumetto per ogni oggetto scelto all’interno del museo
- Realizzazione di una scheda descrittiva scientifica con bibliografia e sitografia di approfondimento

Allegati

Piattaforma Moodle:

- Testo svolgimento compito
- Testo criteri di valutazione (testo di confronto)

Materiali e riferimenti di Rete dell’attività:

BLOG FILOSOFIA e SCUOLA

link generale alla documentazione del progetto: <https://filosofiascuola.me/2016/09/07/arche-2/>

Padlet: <http://padlet.com/pranzitelli/arche>

Video sul tema della **Meraviglia e dell’Arché**: <https://filosofiascuola.me/2016/10/31/meraviglia/>

Fumetto realizzato (come esempio) <https://filosofiascuola.me/2016/09/07/arche-2/>