

## La scheda di progettazione

<b>Titolo</b>	
<b>Arché</b>	
<b>Data e replicabilità dell'iniziativa</b>	<b>Autore/i</b>
31 Marzo 2016	<p>LICEO ARTISTICO "G. Chierici"  <a href="http://www.liceochierici-re.gov.it/">http://www.liceochierici-re.gov.it/</a></p> <p>Classe 3D indirizzo arti figurative  <b>N° alunni coinvolti: 6</b></p> <p><b>N° insegnanti coinvolti: 2</b>  <i>prof.ssa Savina Lombardo</i>            docente di Discipline pittoriche  <a href="mailto:savina67@alice.it">savina67@alice.it</a></p> <p><i>prof.ssa Mariarosaria Pranzitelli</i>            docente di Filosofia  <a href="mailto:pranzitelli@gmail.com">pranzitelli@gmail.com</a></p>
<b>Finalità</b> (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"> <li>● prendere appunti e cercare informazioni attendibili a partire dalla scelta di un oggetto esposto al museo</li> <li>● cercare fonti attendibili, rielaborare e pensare per storie (momento fantacognitivo)</li> <li>● fare collegamenti tra filosofia, arti figurative e percorsi museali (momento metacognitivo)</li> <li>● realizzare un fumetto (dalla tecnica alla ideazione di una storia - momento laboratoriale e di produzione pratica)</li> <li>● collaborare con i compagni.</li> </ul>	
<b>Obiettivi (tipologie e obiettivi cognitivi specifici)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sviluppare il senso di responsabilità e di rispetto degli impegni assunti;</li> <li>● Consolidare un atteggiamento mentale di interesse;</li> <li>● Saper applicare le conoscenze in contesti extrascolastici;</li> <li>● Saper effettuare relazioni tra discipline di area;</li> </ul>	

- 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 storicoculturale, 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 miticoreligiose
- 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
<p><b>FILOSOFIA</b>  <a href="#">La nascita della filosofia (breve analisi del contesto socio-politico dal VI al V secolo)</a> (link ai materiali di studio)</p> <p>La contrapposizione tra MYTHOS e LOGOS (ricostruzione della diversa logica e delle diverse finalità che presiedono i due discorsi)</p>	<p>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>

<p><a href="#">L'emergere del concetto di razionalità attraverso la ricerca del principio/Arché</a> (link ai materiali di studio)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La scuola ionica di Mileto: Talete, Anassimandro, Anassimene.</li> <li>• I fisici pluralisti</li> <li>• Empedocle: le quattro radici e il ciclo cosmico</li> <li>• L'atomismo di Democrito (analisi di un tentativo di ricostruzione sistematica del divenire fisico e della possibilità di conoscerlo)</li> <li>• La scuola pitagorica</li> </ul> <p><i>Attualità:</i> 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><b>ARTI FIGURATIVE</b> <b>DISCIPLINE PITTORICHE</b></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"> <li>• La vignetta.</li> <li>• Significato di sequenza.</li> <li>• 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.</li> <li>• Il punto di vista.</li> <li>• Il testo: didascalie, onomatopee, nuvolette, metafore. Rapporto testo-immagine.</li> </ul> <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><b>Prerequisiti tematici/disciplinari</b></p>	<p><b>Prerequisiti tecnico-informatici</b></p>
<p><b>Filosofia</b> <b>Arché:</b> analisi delle diverse interpretazione dei primi filosofi. Termine analizzato dal punto di vista storico e teoretico. (esempi tratti da testi di filosofi: <b>Aristotele, Fisici pluralisti</b>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare brevi testi dei primi filosofi presocratici: i frammenti di Parmenide ed Eraclito sul concetto di divenire ed essere.</li> <li>• La questione della <i>domanda</i> in filosofia, l'importanza della domanda che crea nuovi orizzonti di ricerca.</li> </ul> <p><b>ARTI FIGURATIVE</b> <b>La figura umana (proporzioni).</b> <b>La prospettiva.</b> <b>Disegno dal vero.</b></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>

<p><b>Tecniche grafiche e pittoriche.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Rappresentare la figura integrata in un contesto spaziale prospettico (prospettiva intuitiva e aerea).</b></li> <li>● <b>Restituire le forme reali e immaginate con le tecniche grafiche/ pittoriche più opportune alla realizzazione di un progetto.</b></li> </ul>	
<p><b>Omogeneità/eterogeneità del gruppo partecipante</b></p>	
<p>Gli alunni sono stati scelti in base all'appartenenza all'indirizzo figurativo e disposti in gruppi disomogenei dal punto di vista dei livelli individuali.</p>	
<p><b>Spazi</b></p>	<p><b>Tempi</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scuola (laboratori, aula multimediale)</li> <li>● Museo (museo reale, museo virtuale)</li> </ul>	<p>Due mesi (circa otto settimane) 2 ore alla settimana di Filosofia 3 ore alla settimana di Discipline pittoriche</p>
<p><b>Risorse e applicazioni informatiche (tool)</b></p>	
<p>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.</p>	

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

<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 <b>Compito assegnato:</b> Scrivere una relazione di sintesi dell'esperienza e raccogliere le foto e gli schizzi secondo un criterio logico-rappresentativo.</p> <p>Indicare:          Oggetto scelto: nome e definizione scientifica          Motivazione della scelta dell'oggetto in relazione al tema della meraviglia e dell'origine.          Ipotesi di progetto: contesto spazio-temporale (anche diverso da quello museale) e trama narrativa.</p>
<p><b>3</b> - 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 <b>Compito assegnato:</b> 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><b>4</b> - Ricerca di informazioni storico/scientifiche relative all'oggetto stesso e creazione di una bibliografia e sitografia.</p> <p>tempi: 2 settimane</p>	<p><b>Compiti assegnati:</b></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><b>5</b> - 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><b>Compito assegnato:</b> Realizzazione di un fumetto.</p>

**Modalità di comunicazione**

- comunicazione attraverso gli strumenti di condivisione di Google Drive: <https://drive.google.com/open?id=0BwEciWH7AcG-NzBqSi1QMwVQNzQ>
- 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/>