

# GUIDA PER LA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

## *Normativa di riferimento:*

- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- D.M. 22 agosto 2007 n. 139 – Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione.
- Linee Guida per l'obbligo di istruzione pubblicate in data 21 dicembre 2007, ai sensi del D.M. 22 agosto 2007 n. 139 art. 5 c. 1.
- D.M. 27 gennaio 2010 n. 9 – certificato delle competenze di base acquisite nell'assolvimento dell'obbligo di istruzione.
- Indicazioni per la certificazione delle competenze relative all'assolvimento dell'obbligo di istruzione nella scuola secondaria superiore allegate alla nota MIUR prot. 1208 del 12/4/2010.
- D.P.R. 15 marzo 2010 n. 89 – Regolamento recante “Revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei licei”.
- D.I. 7 ottobre 2010 n. 211 – Schema di regolamento recante Indicazioni Nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani di studio previsti per i percorsi liceali.

**Le indicazioni nazionali per i licei** (Decreto Ministeriale n. 211 del 7 ottobre 2010) contengono la seguente premessa:

**Le Indicazioni non dettano alcun modello didattico-pedagogico.** Ciò significa **favorire la sperimentazione** e lo scambio di esperienze metodologiche, valorizzare il ruolo dei docenti e delle autonomie scolastiche nella loro **libera progettazione** e negare diritto di cittadinanza, in questo delicatissimo ambito, a qualunque tentativo di prescrittismo. La libertà del docente dunque si esplica non solo nell'arricchimento di quanto previsto nelle Indicazioni, in ragione dei percorsi che riterrà più proficuo mettere in particolare rilievo e della specificità dei singoli indirizzi liceali, ma nella scelta delle strategie e delle metodologie più appropriate, la cui validità è testimoniata non dall'applicazione di qualsivoglia procedura, ma dal successo educativo.

Quindi il docente può sentirsi libero di sperimentare metodologie, strumenti, procedure. Sarà la sua esperienza a guidarlo e il successo educativo ottenuto a confermare le sue scelte.

A nostro avviso concorrono alla definizione di successo educativo, almeno due fattori:

- la storia e la tradizione della scuola nella quale il docente opera;
- l'andamento delle iscrizioni negli anni (almeno da quando vi è stata la riforma dei licei, cioè dal 2010).

Per il resto questo concetto risulta difficilmente misurabile con dati oggettivi.

Per quanto riguarda invece l'esperienza nell'insegnamento ogni docente dovrebbe:

- concepire il proprio lavoro come un costante aggiornamento;
- impostare la didattica come ricerca e non come applicazione di norme.

L'ambito del Laboratorio Artistico nel liceo è a nostro avviso uno di quelli maggiormente privilegiati a tale scopo, dato che le indicazioni del legislatore sono estremamente vaghe:

Il laboratorio artistico è un "contenitore" di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno. Gli insegnamenti sono svolti con **criterio modulare a rotazione**

**nell'arco del biennio** e consistono nella pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei **laboratori presenti negli indirizzi attivati** (pittura, scultura, architettura, ceramica, metalli, legno, tessuto, vetro, carta, fotografia, multimedialità, grafica informatica, restauro ecc.), al fine di favorire una scelta consapevole dell'indirizzo da parte dello studente. **Garantita la funzione orientativa**, il laboratorio artistico potrà essere utilizzato anche per insegnamenti mirati all'approfondimento tematico di determinate tecniche artistiche trasversali. Nell'arco del biennio, attraverso l'elaborazione di manufatti – da modello o progettati – inerenti all'ambito artistico specifico, lo studente affronterà i vari procedimenti operativi e svilupperà la conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie relative all'ambito che caratterizza il **laboratorio attivato**. Occorrerà inoltre che lo studente acquisisca alcune **competenze di base trasversali** alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico ecc.).

Non vi è alcun tipo di contenuto suggerito. Ma la disciplina è definita come contenitore di pratiche. Sembrerebbe che tale laboratorio si debba inserire all'interno di quanto esiste già in una specifica scuola. Poco importa se la riforma, di cui le indicazioni nazionali fanno parte, ha di fatto decretato la soppressione di alcuni indirizzi che in precedenza invece erano previsti (Conservazione e Restauro, ad esempio). Deve essere garantita la funzione orientativa. Verso gli indirizzi attivati in quella specifica scuola o verso tutti gli indirizzi possibili? Devono essere garantite, inoltre, delle competenze trasversali.

Nelle note ai quadri orario dei diversi indirizzi del Liceo Artistico la materia di Laboratorio Artistico è così sintetizzata:

Il laboratorio ha prevalentemente una **funzione orientativa** verso gli indirizzi **attivi dal terzo anno** e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, **svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisive e multimediali**.

Se da un lato si precisa meglio che la funzione di orientamento della materia debba essere rivolta ai soli indirizzi del triennio attivi in quella specifica scuola, dall'altro si sottolinea che le tecniche audiovisive e multimediali (seppure coincidano con uno dei sei indirizzi attivabili) siano trasversali per loro definizione. Questo anche nell'ottica di una digitalizzazione sempre più diffusa e che di lì a pochi anni verrà precisata meglio nella cosiddetta Legge della Buona Scuola (L. 107/2015).

Altra questione che viene "buttata lì" è che la materia di Laboratorio Artistico debba essere svolta a moduli. Se infatti il suo scopo è quello di far fare allo studente diverse esperienze per avere una maggiore consapevolezza all'atto della scelta dell'indirizzo per il Triennio di specializzazione, è abbastanza naturale che si debbano prevedere diversi moduli didattici ben separati e distinti per facilitare nello studente la comprensione e quindi la scelta.

Ne consegue, nella logica del discorso, che esistano delle caratteristiche specifiche e ben distinguibili tra uno e l'altro degli indirizzi del liceo artistico.

Secondo noi, invece, bisognerebbe evitare che l'impianto didattico della riforma dell'istruzione artistica ingeneri l'idea che oggi ci sia separazione tra scenografia, design e discipline plastiche, oppure che un fotografo non debba anche conoscere le basi della comunicazione grafica e del web design, oppure del videomaking. Così come un architetto o un designer conoscerà le tecnologie e le modalità della ripresa fotografica e video, sia nella necessità delle fasi progettuali che di documentazione e archiviazione.

Abbiamo forti dubbi che una didattica improntata sulla netta separazione tra gli indirizzi possa giovare al successo formativo dello studente e allo sviluppo del suo senso critico. Così come alla sua voglia di sperimentare e fare esperienze.

Ma poi questi sei indirizzi da dove vengono fuori? Abbiamo accennato poco fa alla sparizione dell'indirizzo Conservazione e Restauro, che per il nostro Paese risulta come minimo bizzarra.

Nei mesi che hanno preceduto la formalizzazione della cosiddetta Riforma Gelmini, che ha decretato la separazione tra istruzione liceale da un lato e tecnica e professionale dall'altro, all'interno di quella che è stata la "cabina di regia" della riforma, vi erano state anche altre ipotesi. Non è questo l'ambito dove ripercorrere le varie fasi del lavoro che ha portato poi alla definitiva formulazione dei sei indirizzi. Ci basti ricordare che in un primo momento essi erano tre, con Grafica e Audiovisivo insieme. Così come erano insieme Design e

Architettura. Poi evidentemente nei docenti è prevalso il timore di perdere la propria specificità e tradizione e quindi, in un contesto nel quale si stava assistendo alla sparizione degli Istituti d'Arte – con il rischio di “finire” assimilati all'istruzione professionale – si è persa di vista una visione globale dell'istruzione artistica.

Forse sei indirizzi sono troppi e sono difficili da gestire per le scuole. Vuol dire garantire ogni anno almeno l'apertura di sei classi terze. Con tutte le problematiche sorte successivamente per il mantenimento delle classi articolate (classi con studenti appartenenti a due indirizzi diversi che fanno insieme le materie comuni e si dividono nelle ore delle materie caratterizzanti) che di fatto non sono più tanto facilmente autorizzate dagli organi territoriali.

Nell'organizzazione didattica sono emersi in questi anni i cosiddetti “dipartimenti”, che non sono altro che raggruppamenti di indirizzi dai tratti comuni, o comunque che possono condividere spazi, attrezzature, materiali. I dipartimenti possono organizzare tempi, spazi e risorse, dato che condividono problematiche. Possono darsi linee didattiche programmatiche comuni.

Per nostra esperienza essi possono essere costituiti dai seguenti raggruppamenti a 2 o 3 degli indirizzi:

- Grafica e Audiovisivo/Multimediale
- Design e Architettura
- Arti Figurative e Scenografia

oppure

- Grafica, Audiovisivo/Multimediale e Arti Figurative (Dipartimento di Comunicazione Visiva)
- Design, Architettura e Scenografia (Dipartimento di disegno industriale, architettura e ambiente)

Questo ultimo modo di concepire un possibile raggruppamento degli indirizzi ricalca quello che per almeno 40 anni è stata l'esperienza dell'Istituto Statale d'Arte di Monza che nella sua sperimentazione ha portato avanti – seppure con difficoltà – un'idea innovativa di didattica dell'istruzione artistica che qui ci piace ricordare<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Cfr. Pansera Anty, Guzzetti Piergiuseppe e Profumo Rodolfo, *Una scuola per il domani dall'Istituto d'Arte di Monza al Liceo artistico Nanni Valentini, 1967/2017*, Mondadori Electa, Milano 2017.

Tra le tante cose ipotizzate e sperimentate concretamente nella didattica quotidiana da nomi illustri quali A.G. Fronzoni, N. Silvestrini, N. Valentini, R. Orefice, D. Cavallo, L. Curcio, P. Mazzuferi, G. Di Napoli, A. Mottolese e tanti altri ad esempio c'era il modello 2 + 3 (ovvero biennio comune e triennio di specializzazione) in un contesto nel quale invece la scelta dell'indirizzo nell'Istituto d'Arte non sperimentale avveniva già da primo anno e casomai c'era il 3 + 2 dato che al terzo anno era possibile conseguire il titolo di studio di Maestro d'Arte con opportuno esame di certificazione interno.

Per quello che può valere anche solo come suggestione per il contesto della attuale trattazione ci piace ricordare che nel primo biennio dell'allora Istituto d'Arte di Monza venivano ipotizzati programmi interdisciplinari per ricordare le attività didattiche che erano presentate come afferenti:

- al laboratorio espressivo/comunicativo;
- al laboratorio logico e dei modelli.

Questo nella stessa logica del bidimensionale e del tridimensionale che ritroverete nelle pagine del libro *Make Art Lab* di cui questo testo costituisce un'appendice.

A differenza dei manuali finora presenti sul mercato qui non si propongono esercitazioni come "appartenenti" a questo o quell'indirizzo, con il rischio di far credere allo studente che i diversi ambiti professionali siano rigidamente separati, oppure ingenerare aspettative che magari non verranno corrisposte nel triennio. Piuttosto si ritiene di avere individuato una serie di esperienze di base utili come premessa per affrontare i percorsi futuri, anche nell'ottica di una continuità con quanto avviene nella scuola media inferiore (l'utilizzo delle tecnologie digitali è ormai ampiamente diffuso).

Ultima considerazione – ma non certo di poco conto – nella definizione dello specifico disciplinare del Laboratorio Artistico e la sua struttura oraria e organizzazione all'interno del curriculum dello studente, è la questione delle classi di concorso dei docenti che possono insegnare questa materia: praticamente tutte le materie artistiche.

Quindi di fatto Laboratorio Artistico è diventata una materia contenitore di docenti. Per la salvaguardia del posto di lavoro essa viene affidata a qualsiasi docente che debba completare la sua cattedra di 18 ore. Non esiste una classe di concorso specifica per questa materia così come non esiste una specifica abilitazione.

Mentre servirebbe non un docente specializzato in un ambito laboratoriale ma un docente dalle esperienze trasversali e multiformi, un docente disposto a mettersi costantemente in discussione, portato alla sperimentazione didattica e comunque che sappia utilizzare le tecnologie audiovisive e multimediali che sono le uniche esplicitamente richieste.

L'insegnamento modulare ci sembra di difficile attuazione, anche se esistono esperienze encomiabili in tal senso. La scelta dell'indirizzo da parte dello studente viene fatta insieme all'iscrizione all'anno successivo, che avviene sempre prima (fine gennaio/primissimi giorni di febbraio) quindi di fatto se si vuole fare veramente sperimentare sei indirizzi allo studente prima della scelta si hanno a disposizione tre quadrimestri (il primo anno e mezzo secondo anno).

Oppure ci si dovrà attivare per organizzare una reale rotazione dei docenti all'interno delle classi nel primo biennio. Probabilmente sono gli studenti che devono essere portati nei diversi laboratori a rotazione, dove faranno delle piccole esperienze per "assaggiare" questo o quell'indirizzo.

Altra possibilità è adottare un criterio di alternanza tra docenti al primo e al secondo anno, di proposito senza la continuità didattica. Tali docenti afferiscono all'uno o all'altro dei dipartimenti citati. In questo modo si cerca di sopperire a ciò che le indicazioni nazionali non dicono. Lasciando alle scuole la "libertà" organizzativa e ai docenti quella didattica.

*Make Art Lab* nasce da queste considerazioni e da esperienze concrete con le classi.

Abbiamo cercato di ragionare su ciò che possa essere utile agli studenti a prescindere dalla loro scelta per il triennio e nell'ottica di un vero orientamento alle discipline artistiche e agli ambiti professionali contemporanei. Ne sono scaturite dieci unità didattiche che corrispondono ai capitoli del libro. Ogni tema è trasversale, non specifico, ma proposto sia in chiave più tradizionale che attraverso le tecnologie informatiche. Inoltre si è cercato di mantenere sempre il doppio approccio del laboratorio espressivo comunicativo (la comunicazione per immagini) e del laboratorio logico (il confronto con gli oggetti e gli spazi) facendo interagire suggestioni d'autore e spunti interdisciplinari nell'ottica di una concreta sperimentazione.

## Laboratorio Artistico in rapporto alle “Competenze chiave di cittadinanza”<sup>2</sup>

Il laboratorio artistico contribuisce a potenziare tutte le voci relative alle “Competenze chiave di Cittadinanza”, sviluppando ciascuna di esse nell’arco del biennio.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	
<b><i>Imparare a imparare</i></b>	Lo studente organizza il proprio apprendimento in base alla guida dell’insegnante, individuando, scegliendo e utilizzando le varie fonti di informazione. Nelle esercitazioni utilizza procedimenti operativi predisposti dal docente.
<b><i>Progettare</i></b>	Lo studente segue le lezioni regolarmente. Dimostra di saper elaborare testi visivi di carattere bidimensionale e tridimensionale secondo metodologie diverse, organizzando i tempi e lo spazio di lavoro in completa sicurezza. Persegue gli obiettivi di apprendimento negli elaborati e negli esercizi programmati dall’insegnante.
<b><i>Comunicare</i></b>	Lo studente comprende semplici messaggi artistico-simbolici. Comprende i contenuti proposti e utilizza in modo appropriato la terminologia specifica.
<b><i>Collaborare e partecipare</i></b>	Lo studente ha un ruolo attivo nel dialogo educativo. Collabora con i compagni e gli insegnanti, intervenendo e operando positivamente nel contesto scolastico. È capace di operare in modo propositivo.
<b><i>Agire in modo autonomo e responsabile</i></b>	Lo studente esprime opinioni proprie e agisce in modo corretto e responsabile nel rispetto delle regole scolastiche.
<b><i>Risolvere problemi</i></b>	Lo studente affronta situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi e utilizzando strategie appropriate
<b><i>Individuare collegamenti e relazioni</i></b>	Lo studente collega, anche guidato, le parti teoriche alle attività proposte.
<b><i>Acquisire e interpretare l’informazione</i></b>	Lo studente applica i diversi linguaggi artistici nelle esercitazioni utilizzando materiali e strumenti fondamentali per acquisire nuove conoscenze.

<sup>2</sup> Dal documento *Progettazione di Laboratorio Artistico di rotazione* del Liceo Artistico Sello di Udine.

## Le linee programmatiche all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa

Questa che segue è un'ipotesi di tabella riassuntiva delle linee programmatiche per la materia di Laboratorio Artistico da inserire nel PTOF:

COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI / CONOSCENZE / ATTIVITÀ
<p>Acquisire la consapevolezza della complessità dell'universo comunicativo e delle connessioni fra linguaggi e codici diversi.</p> <p>Acquisire un metodo progettuale applicato a operazioni semplici ma che comunque richiedono una pianificazione coerente attraverso le attività laboratoriali.</p> <p>Sviluppare interessi, curiosità, abilità e conoscenze di base utili alla scelta consapevole dell'indirizzo successivo.</p>	<p>Saper riconoscere le proprietà dei materiali.</p> <p>Saper scegliere e utilizzare il materiale in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Saper utilizzare gli strumenti operativi, semplici e complessi, funzionali alle attività svolte.</p> <p>Saper utilizzare strumenti grafici, fotografici e informatici per produrre, presentare, archiviare gli elaborati.</p> <p>Distinguere e scegliere i metodi più opportuni per produrre oggetti semplici e/o combinazioni di forme.</p> <p>Elaborare sequenze logiche e coerenti, funzionali all'espressione e alla comunicazione attraverso immagini e segni.</p> <p>Saper pianificare il lavoro, stabilendo tempi e procedure di realizzazione.</p> <p>Saper risolvere problemi esecutivi trovando possibili soluzioni alternative.</p> <p>Saper condurre una ricerca di dati e informazioni utili alla realizzazione di un progetto.</p> <p>Saper riconoscere lo scopo comunicativo e/o la destinazione d'uso del prodotto realizzato per operare coerentemente.</p>	<p>La linea</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- string art</li> <li>- la piega</li> <li>- dalla linea al solido</li> </ul> <p>La parola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il calligramma</li> <li>- la texture</li> <li>- testo tridimensionale</li> </ul> <p>La forma</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- riconoscere le forme</li> <li>- i frattali</li> <li>- scultura intuitiva digitale</li> </ul> <p>La sintesi visiva e tridimensionale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- stilizzazione</li> <li>- silhouette e teatro delle ombre</li> <li>- low poly fotografico e 3D</li> </ul> <p>Lo spazio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la mappa (dalla carta al digitale)</li> <li>- la pianta di un appartamento (dalla carta al digitale)</li> </ul> <p>Il colore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dalla teoria alla pratica: il moodboard</li> <li>- l'anaglypho</li> <li>- creazione di palette colore e loro applicazione</li> </ul> <p>Assemblare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il taumatropio e la doppia esposizione</li> <li>- il flexagono</li> <li>- assemblare oggetti 3D in digitale</li> </ul> <p>Il movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dal flip book alla GIF animata</li> <li>- lo zootropio</li> <li>- usare risorse mocap per animare personaggi 3D</li> </ul> <p>Storytelling</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- storia pieghevole</li> <li>- fotocronaca (dalla carta al digitale)</li> <li>- racconto lineare e ipertesto</li> </ul>

### **Obiettivi disciplinari**

- Orientare alla scelta dell'indirizzo da scegliere al terzo anno.
- Saper fare in modo consapevole secondo uno scopo.
- Acquisire un metodo di lavoro che serva come base per tutte le attività laboratoriali.
- Ovvero: ricercare/documentarsi – analisi/sintesi – variazioni espressive – coerenza allo scopo.
- Conoscere le proprietà dei materiali utilizzati (o che si potrebbero utilizzare).
- Usare in modo appropriato un linguaggio specifico disciplinare.

### **Obiettivi minimi disciplinari**

- Aver svolto tutte le esercitazioni proposte a prescindere dal risultato.
- Solo confrontandosi col problema lo studente può acquisire quella consapevolezza di base necessaria all'orientamento sulla scelta futura.
- Questo processo deve essere condotto primariamente in modo quantitativo e, in seguito, qualitativo.

### **IL PIANO DI LAVORO ANNUALE**

Il tema unificante il biennio è: dalle 2 alle 3 dimensioni (e viceversa).

Si articola in due percorsi:

- **Costruire:** lo sviluppo del solido, dallo sviluppo al modello, dal modello al modulo, dal modulo alla decorazione, dalla decorazione alla costruzione geometrica.
- **Rappresentare:** la traccia della realtà (il profilo, l'ombra), il punto di vista e l'inquadratura, l'aderenza a un significato, la sequenza narrativa.

Entrambi i percorsi dovranno necessariamente prevedere l'utilizzo di attrezzature e tecnologie per la documentazione e l'archiviazione degli elaborati: sia come trasmissione delle conoscenze sia per abituare lo studente a fare tesoro delle proprie esperienze.

**Esempio di programmazione didattica di un anno**

<b>TEMPI</b>	<b>CONTENUTI – ATTIVITÀ – CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ – CAPACITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>1° QUADRIMESTRE</b>	LE FORME BASE: struttura portante, proiettiva e modulare del cerchio del quadrato e del triangolo. La ricerca iconografica: strumenti e metodi.	Ricerca i materiali corretti per il tema proposto organizzando le informazioni trovate all'interno di un formato.	Saper riconoscere le strutture delle forme base nella realtà che ci circonda, soprattutto negli ambiti creativi.
	LA SINTESI VISIVA e tridimensionale: tecniche di realizzazione e ambiti di utilizzo.	Saper rilevare le linee e le forme essenziali di un'immagine.	Realizzare semplici tecniche di elaborazione visiva di un'immagine per comunicare.
	LA PAROLA: Espressività delle lettere. Il calligramma. La texture. Il testo tridimensionale.	Saper manipolare graficamente un segno alfabetico per esprimere concetti e idee. Saper caratterizzare graficamente una superficie.	Creare segni alfabetici personali con un intento comunicativo.
<b>2° QUADRIMESTRE</b>	STORYTELLING: Come si crea un racconto visivo, tecniche, esempi e metodo.	Saper utilizzare gli strumenti tecnici e grafici per realizzare i lavori proposti.	Integrare correttamente parole e immagini per proporre storie e sequenze di immagini.
	LO SPAZIO: Tecniche di rappresentazione e scale di proporzione, come si leggono e si creano una mappa e una pianta di un appartamento.	Rappresentare e leggere graficamente e digitalmente semplici mappe e piante architettoniche.	Saper rappresentare uno spazio e gli elementi che contiene in base a degli scopi progettuali creativi.

## **METODO D'INSEGNAMENTO: COME IMPOSTARE LE LEZIONI DI LABORATORIO ARTISTICO**

Nel nostro libro sono presentate molte esercitazioni che cercano di dare allo studente degli esempi pratici e operativi per l'orientamento verso i sei indirizzi del Liceo Artistico, ma nello stesso tempo è importante presentarli trasmettendo, seppur in modo essenziale, un approccio progettuale serio e metodologico.

Per questo suggeriamo di proporre i contenuti della lezione con un'iniziale lezione frontale che possa sfruttare dei contenuti multimediali con una raccolta d'immagini d'esempio, come proposto nell'appendice del libro, per far capire in quanti ambiti creativi si può muovere un progettista e quante possibilità d'espressione artistica ci sono partendo dallo stesso concetto di base.

È altrettanto importante sviluppare la didattica con la classe prevedendo una fase analitica, una fase ideativa e una esecutiva all'interno di un timing ben definito sin dall'inizio.

Questa procedura non deve essere vista come un limite, ma come una risorsa per crescere dei progettisti legati alla realtà del lavoro reale e alle esigenze di comunicare col mondo che ci sta intorno con consapevolezza.

Nella fase analitica lo studente sarà invitato a fare una ricerca su diversi fronti in base alle richieste del lavoro proposto consultando cataloghi, siti internet di settore, ampliando altresì le proprie conoscenze sull'argomento.

Nella fase ideativa lo studente svilupperà attraverso degli schizzi visivi il proprio percorso progettuale cercando di inserire nei suoi disegni i contenuti delle sue idee in modo che impari a utilizzare le capacità che sta sviluppando nelle materie di indirizzo del liceo artistico per comunicare ed esprimersi progettualmente.

Infine, nella fase esecutiva i progetti "prenderanno forma" diventando dei veri manufatti creativi da presentare a un ipotetico cliente o un pubblico.

Queste fasi dovranno essere esplicitate e richieste allo studente stendendo un semplice brief da consegnare subito dopo la lezione frontale con le eventuali schede o tutorial presenti nei materiali on line del nostro libro.

Riportiamo qui sotto un esempio che serve da spunto per crearne di personali in base alle proprie esigenze didattiche e alle caratteristiche della classe.

## **LABORATORIO ARTISTICO STRING ART**

Progettare la decorazione di una tavoletta di legno con la tecnica di String Art con la finalità di rendere più accogliente e personalizzato un ambiente di un ufficio lavorativo, di una casa o di una scuola. Il progetto potrà essere sviluppato prevedendo la possibilità di realizzare una serie di tre decorazioni a tema.

### **FASE ANALITICA**

- Ricerca di diversi tipi di opere di String Art esistenti.
- Scelta del tema al quale ispirarsi per la decorazione della tavoletta (ipotizzarne almeno quattro diversi).
- Brain-Storming su fogli A3 o A4 (F2) sul tema scelto.
- Ricerca e impaginazione delle immagini utili per il progetto su fogli A3 o A4 (F2).

### **FASE IDEATIVA**

Elaborati su fogli A3 o A4 (F2):

- Schizzi iniziali su diverse idee (almeno 4).
- Schizzi di definizione sulla serie ritenuta più idonea al progetto (prove colore e dimensioni).

### **FASE ESECUTIVA**

- Esecutivo su cartoncino 24x33 cm del disegno della decorazione in scala 1:1.
- Realizzazione della tavoletta riportando il disegno con il lucido e servendosi del martello, i chiodi e i fili come riportato nella scheda consultabile on line.
- Presentazione di tutti gli elaborati impaginati e presentati all'interno di una cartelletta di cartoncino.

### **INDICAZIONI GENERALI:**

- Tutti gli schizzi devono essere fatti con materiali non cancellabili con inchiostro nero (penne-biro, tratto-pen, pantoni ecc.) e colori.

- Gli esecutivi vanno realizzati con precisione utilizzando gli strumenti tecnici più opportuni.
- Tutti gli elaborati dovranno essere presentati con cura con una unica struttura visiva personalizzata degli elementi da inserire (titoli, nome, schizzi, immagini ecc.).

**TEMPISTICHE:**

6 ore: Ricerca, schizzi e disegno esecutivo.

3/4 ore: Realizzazione tavoletta con fili.