



Ministero dell'istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto Statale Istruzione Superiore C. Facchinetti
di Castellanza



Istruzione Tecnica

MECCANICA, MECCATRONICA ED ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA - CHIMICA, MATERIALI E BIOTECNOLOGIE - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA CON OPZIONE AUTOMAZIONE

Istruzione professionale

MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA - OPZIONE APPARATI, IMPIANTI E SERVIZI TECNICI, INDUSTRIALI E CIVILI
MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA - OPZIONE MANUTENZIONE MEZZI DI TRASPORTO

Istruzione e formazione professionale (IeFP)

OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE



ANNO SCOLASTICO 2018/2019

PROGETTO DIDATTICO DEL DOCENTE DI POTENZIAMENTO

LILIANA UBALDINI

MATERIA: DISEGNO E STORIA DELL'ARTE DEGLI ISTITUTI DI II GRADO - A017

Sede: **via Azimonti, 5 - 21053 CASTELLANZA**
Tel 0331635718 - Fax 0331679586 - C.P. 282 Busto Arsizio - C.F. 81009250127
<https://sisfacchinetti.gov.it> - info@sisfacchinetti.gov.it

1_ PROGETTO DIDATTICO DI POTENZIAMENTO

a) **Argomento: tecniche di realtà virtuale nel processo di sviluppo del prodotto.**

Finalità formative e competenze

Il progetto attraverso l'esposizione di concetti inerenti le diverse tecniche della Realtà Virtuale si propone di farne conoscere le basi ponendo l'accento sulle applicazioni nello sviluppo di prodotti industriali, nel marketing, nella fruizione di opere d'arte e sollecitando un approccio critico e l'eventuale approfondimento dello studio di tematiche che rappresentano ormai una realtà consolidata. Lo scopo è perciò quello di favorire lo sviluppo e il consolidamento di diverse competenze, tra cui:

- Conoscere i meccanismi che stanno alla base della percezione della realtà.
- Conoscere gli elementi di base della realtà virtuale e della realtà aumentata.
- Conoscere i campi di applicazione delle diverse tecniche di realtà virtuale nel processo di sviluppo di un prodotto.
- Stimolare gli alunni a ipotizzare possibili impieghi di tali tecniche nei loro ambiti di interesse e ad approfondirne lo studio.

Lez.#1 arg. Cos'è la RV. Brain storming, visione slide, esempi di applicazioni.

Lez# 2 arg. Visione e percezione. Visione slide inerenti i meccanismi della percezione.

Lez#3 arg. Visione e percezione. Visione slide con esempi di illusioni ottiche.

Lez#4 arg. Visione stereoscopica.

Lez#5 arg. La realtà aumentata e sue applicazioni. Cortometraggio Hyper Reality.

Lez#6 arg. Applicazioni di realtà virtuale e realtà aumentata per la fruizione di opere d'arte: l'esempio del progetto "L'ara com'era" promosso dal Museo dell'Ara Pacis a Roma.

Lez#7 arg. Realtà aumentata e Street art. il MAUA museo di arte urbana aumentata a Milano;

Lez#8 arg. Ingegneria inversa e prototipazione rapida. Visione slide.

Target

Il progetto è rivolto a tutta l'utenza.

Metodi e strumenti

Le tematiche saranno proposte privilegiando la lezione frontale, calibrando l'intervento didattico in funzione del target e degli interessi legati a ciascun indirizzo di studi. Si farà ampio uso di materiali multimediali (slide e video) e si privilegeranno strumenti per la partecipazione attiva quali il *brain storming*.

Spazi e tempi

Il progetto sarà svolto innanzitutto nelle ore di assenza del docente curricolare. Le tematiche trattate saranno declinate appositamente in lezioni modulari di un'ora.

Verifica e valutazione

Il docente di potenziamento potrà documentare ai coordinatori di classe i dati raccolti durante le lezioni con annotazioni positive/negative inerenti l'intero gruppo classe o il singolo.

b) Argomento: Disegno e storia dell'arte.

Il progetto si articolerà in lezioni monotematiche sviluppate a partire da temi di attualità, terrà conto degli interessi manifestati dagli alunni, e di eventuali opportunità legate alla partecipazione a competizioni nell'ambito della produzione artistica, grafica, etc.

Durante le ore di potenziamento, al fine di stimolare la creatività e far emergere i talenti, gli alunni saranno invitati a disegnare (con tecnica libera su supporto cartaceo o digitale) e a condividere successivamente le proprie opere con l'insegnante attraverso la mail arteascuola@yahoo.com.

In particolare, traendo spunto dall'interesse mostrato da molti alunni per la street art (seguito alla partecipazione a un concorso per la realizzazione di un murales durante a.s. 2017/18), si è

pensato di proporre una serie di lezioni incentrate sul tema della street art come nuovo catalizzatore di processi di rigenerazione urbana.

L'obiettivo è quello di stimolare lo sviluppo di un approccio critico all'arte come strumento capace di far emergere valori e identità legate a un luogo valorizzandone le potenzialità. Le lezioni saranno incentrate su:

Street art e riqualificazione urbana: saranno illustrati, attraverso lezioni frontali e contenuti multimediali, progetti di riqualificazione urbana realizzati nel panorama nazionale e internazionale attraverso la realizzazione di opere d'arte urbana tra i quali:

- Street art nel quartiere di Tormarancia a Roma.
- B.ART- Arte in Barriera a Torino.
- L'intervento dell'imprenditore Nasser nel ghetto di Ouzai a Beirut.

Lezioni monotematiche su singoli artisti, opere d'arte o grandi temi legati all'arte tra i quali:

- La ricerca dell'armonia: la sezione aurea nell'arte e nell'architettura.
- Il colore come strumento per esprimere le emozioni: Il caso di Picasso.
- L' Ara Pacis. (a completare la lez#6 sulla r.v. sul progetto "L'ara com'era")

Disegno e Attività Laboratoriali

Durante l'anno scolastico potranno essere proposte attività laboratoriali da svolgersi nelle ore pomeridiane tra i quali:

- Progetti inerenti la realizzazione di opere d'arte per la valorizzazione degli spazi dell'istituto.
- Partecipazione a bandi e concorsi in cui è richiesta la produzione di un elaborato grafico o artistico (tra i quali il premio per la scuola "inventiamo una banconota" 2018/19 promosso dalla Banca D'Italia")
- Partecipazione a concorsi, attività e progetti interdisciplinari (come matematico 2018, ISLP poster competition 2018, etc)

Target

Il progetto è rivolto a tutta l'utenza.

Metodi e strumenti

Le tematiche legate alla storia dell'arte saranno proposte privilegiando la lezione frontale, calibrando l'intervento didattico in funzione del target e degli interessi legati a ciascun indirizzo di studi. Si farà ampio uso di materiali multimediali (slide e video) e si privilegeranno strumenti per la partecipazione attiva quali il *brain storming* . A queste si affiancheranno attività laboratoriali svolte singolarmente o in piccolo gruppo per la realizzazione degli elaborati grafici.

Spazi e tempi

Il progetto per le attività legate alla storia dell'arte sarà svolto innanzitutto nelle ore di assenza del docente curricolare. Le tematiche trattate saranno declinate appositamente in lezioni modulari di un'ora. La realizzazione degli elaborati grafici potrà avvenire durante le ore di potenziamento in aula o durante attività laboratoriali legate alla partecipazione a concorsi, attività e progetti da svolgersi nelle ore pomeridiane.

Verifica e valutazione

Il docente di potenziamento potrà documentare ai coordinatori di classe i dati raccolti durante le lezioni con annotazioni positive/negative inerenti l'intero gruppo classe o il singolo.

c) Argomento: Cittadinanza attiva

Lezioni monotematiche legate ad argomenti di interesse collettivo come: buone norme di comportamento, cyber bullismo, tabagismo, dipendenze, Bullismo, violenza, etc

2 _ HELP

Su specifica richiesta, potranno essere svolte lezioni pomeridiane preventivamente concordate nelle materie di competenza.

3 – SORVEGLIANZA A GRUPPI DI STUDIO POMERIDIANO

Su specifica richiesta, potrà essere svolta la sorveglianza a gruppi di studio pomeridiano.

4 – SUPPORTO A PROGETTI DELLA SCUOLA

Produzione degli elaborati grafici per la realizzazione dei volantini, delle brochure, dei segnalibro fornito per le attività legate all'orientamento in occasione dell'OPEN DAY2018.

Supporto all'organizzazione degli sportelli "HELP" (il supporto del docente sarà garantito solo se in tali ore non si è impegnati in attività di potenziamento per la sostituzione per assenza del docente curricolare o in attività legate alla partecipazione a concorsi, progetti, etc).