



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "E.S. PICCOLOMINI"

con sezioni associate: Liceo Classico e Musicale "E.S. Piccolomini" Siena – Prato S.Agostino n.2 – Tel.0577280787

Liceo Artistico "D. Buoninsegna" – Siena – Piazza Madre Teresa di Calcutta n.2 – Tel.0577/281223

Liceo Scienze Umane e Liceo Economico Sociale "S. Caterina da Siena" Siena – Prato S.Agostino n.2 – Tel.0577280787

Anno scolastico 2022/2023

RELAZIONE FINALE DEL DOCENTE

Docente: Alice Leonini
Disciplina/e: Laboratorio della Figurazione
Classe: 3°B Sezione Associata: Liceo Artistico Buoninsegna
Monte ore di lezione effettuate: 198

PROFILO FINALE DELLA CLASSE

(Indicare i livelli raggiunti in termini di conoscenze, abilità, competenze, impegno, interesse, partecipazione alle proposte didattiche, etc.)

La classe è composta da 28 studentesse/studenti anche se una studentessa, pur essendo ancora iscritta, non ha mai frequentato la scuola.

Il gruppo classe, in generale durante tutto l'anno scolastico, si è mostrato interessato e motivato verso le attività proposte evidenziando una buona capacità di rielaborazione. Complessivamente e gradualmente si sono svelate discrete capacità tecnico pratiche con consapevoli conoscenze disciplinari, meno diffusa e ristretta a poche personalità è la capacità di un pensiero divergente, dunque creativo.

Sul piano relazionale si sono evidenziati almeno due macro gruppi con caratteristiche molto diverse, il primo più introverso e silenzioso e l'altro più esuberante, tuttavia in grado di interagire positivamente e proficuamente. Solo un ristrettissimo gruppo di studenti e studentesse ha mostrato meno interesse e organizzazione verso le attività proposte.

Il comportamento è stato generalmente serio e corretto e talvolta positivamente esuberante.

FINALITÀ/OBIETTIVI DELLA/E DISCIPLINA/E CONSEGUITI

1. Conoscenza e gestione autonoma dei processi progettuali e operativi inerenti la pittura.
2. Capacità di analisi sia nella propria produzione sia nella principale produzione artistica del passato e della contemporaneità.
3. Capacità di analisi degli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi e funzionali che interagiscono con il proprio processo creativo e che caratterizzano la ricerca pittorica.
4. Conoscenza e capacità d'impiego appropriato delle diverse tecniche grafico/pittoriche.
5. Conoscenza e capacità di impiego appropriato degli strumenti e dei materiali usati nelle diverse attività disciplinari
6. Comprensione e applicazione dei principi e delle regole della composizione e delle teorie essenziali della percezione visiva.
7. Conoscenza della metodica e delle tecniche grafico-descrittive necessarie alla gestione autonoma dell'intero iter progettuale per la realizzazione di un prodotto pittorico: dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera, in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari al bozzetto, dai disegni definitivi al modello esecutivo, dalla campionatura dei materiali alle tecniche esecutive.
8. Conoscenze nell'uso di mezzi multimediali e di "nuove tecnologie" utili ad individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio pittorico e il contesto architettonico, urbano e paesaggistico.

--

RISULTATI DI APPRENDIMENTO CONSEGUITI Dalle Indicazioni Nazionali per i Licei, D.I.n.211, 7/10/2010 (selezionare quelli rilevanti per la propria disciplina)	
1. Area metodologica	
a. Acquisire un metodo di studio autonomo e flessibile, che consenta di condurre ricerche e approfondimenti personali e di continuare in modo efficace i successivi studi superiori e di potersi aggiornare lungo l'intero arco della propria vita.	<input type="checkbox"/>
b. Essere consapevoli della diversità dei metodi utilizzati dai vari ambiti disciplinari ed essere in grado valutare i criteri di affidabilità dei risultati in essi raggiunti.	<input type="checkbox"/>
c. Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.	<input type="checkbox"/>
2. Area logico-argomentativa	
a. Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui.	<input type="checkbox"/>
b. Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni.	<input type="checkbox"/>
c. Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.	<input type="checkbox"/>
3. Area linguistica e comunicativa	
a. Padroneggiare pienamente la lingua italiana e in particolare:	<input type="checkbox"/>
a.1 dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi;	<input type="checkbox"/>
a.2 saper leggere e comprendere testi complessi di diversa natura, cogliendo le implicazioni e le sfumature di significato proprie di ciascuno di essi, in rapporto con la tipologia e il relativo contesto storico e culturale;	<input type="checkbox"/>
a.3 curare l'esposizione orale e saperla adeguare ai diversi contesti.	<input type="checkbox"/>
b. Acquisire, in una lingua straniera moderna, strutture, modalità e competenze comunicative corrispondenti almeno al Livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento.	<input type="checkbox"/>
c. Saper riconoscere i molteplici rapporti e stabilire raffronti tra la lingua italiana e altre lingue moderne e antiche.	<input type="checkbox"/>
d. Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per studiare, fare ricerca, comunicare.	<input type="checkbox"/>
4. Area storico umanistica	
a. Conoscere i presupposti culturali e la natura delle istituzioni politiche, giuridiche, sociali ed economiche, con riferimento particolare all'Italia e all'Europa, e comprendere i diritti e i doveri che caratterizzano l'essere cittadini.	<input type="checkbox"/>
b. Conoscere, con riferimento agli avvenimenti, ai contesti geografici e ai personaggi più importanti, la storia d'Italia inserita nel contesto europeo e internazionale, dall'antichità sino ai giorni nostri.	<input type="checkbox"/>
c. Utilizzare metodi (prospettiva spaziale, relazioni uomo-ambiente, sintesi regionale), concetti (territorio, regione, localizzazione, scala, diffusione spaziale, mobilità, relazione, senso del luogo...) e strumenti (carte geografiche, sistemi informativi geografici, immagini, dati statistici, fonti soggettive) della geografia per la lettura dei processi storici e per l'analisi della società contemporanea.	<input type="checkbox"/>
d. Conoscere gli aspetti fondamentali della cultura e della tradizione letteraria, artistica, filosofica, religiosa italiana ed europea attraverso lo studio delle opere, degli autori e delle correnti di pensiero più significativi e acquisire gli strumenti necessari per confrontarli con altre tradizioni e culture.	<input type="checkbox"/>
e. Essere consapevoli del significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico italiano, della sua importanza come fondamentale risorsa economica, della necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione.	<input type="checkbox"/>
f. Collocare il pensiero scientifico, la storia delle sue scoperte e lo sviluppo delle invenzioni tecnologiche nell'ambito più vasto della storia delle idee.	<input type="checkbox"/>
g. Saper fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi, compresi lo spettacolo, la musica, le arti visive.	<input type="checkbox"/>
h. Conoscere gli elementi essenziali e distintivi della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studiano le lingue.	<input type="checkbox"/>
5. Area scientifica, matematica e tecnologica	
a. Comprendere il linguaggio formale specifico della matematica, saper utilizzare le procedure tipiche del pensiero matematico,	<input type="checkbox"/>

conoscere i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.	
b. Possedere i contenuti fondamentali delle scienze fisiche e delle scienze naturali (chimica, biologia, scienze della terra, astronomia), padroneggiandone le procedure e i metodi di indagine propri, anche per potersi orientare nel campo delle scienze applicate.	<input type="checkbox"/>
c. Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento; comprendere la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi.	<input type="checkbox"/>
6. Area artistica	
a. conoscere e gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi.	X
b. conoscere e saper impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi e i metodi della rappresentazione.	X
c. comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.	X
d. essere consapevole dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.	<input type="checkbox"/>
e. possedere, in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali, digitali e delle nuove tecnologie.	<input type="checkbox"/>
f. padroneggiare le tecniche grafiche, grafico-geometriche e compositive e di gestire l'iter progettuale dallo studio del tema, alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, ai disegni tecnici definitivi, ai sistemi di rappresentazione prospettica (intuitiva e geometrica), al modello tridimensionale, bozzetto, modello fino alle tecniche espositive.	X
7. Area musicale	
a. Acquisire capacità esecutive ed interpretative	<input type="checkbox"/>
b. possedere padronanza tecnica, espressiva ed interpretativa dello strumento che consentano l'esecuzione del repertorio in modo personale e coerente e contestualizzato a livello storico e stilistico	<input type="checkbox"/>
c. Acquisire capacità di suonare in pubblico (performance), e capacità di autovalutazione critica e consapevole	<input type="checkbox"/>
d. possedere adeguata capacità di interazione con il gruppo durante la partecipazione ad insiemi vocali e strumentali	<input type="checkbox"/>
e. possedere competenze adeguate nell'uso delle principali tecnologie informatiche per l'elaborazione dell'audio digitale anche in chiave multimediale	<input type="checkbox"/>
f. conoscere i principi basilari relativi dell'evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale	<input type="checkbox"/>
g. riconoscere e comprendere i principi e le strutture delle forme musicali e saperle collocare a livello storico – estetico	<input type="checkbox"/>
h. Acquisire capacità compositive	<input type="checkbox"/>
ALTRI EVENTUALI RISULTATI CONSEGUITI	<input type="checkbox"/>
...	<input type="checkbox"/>

METODOLOGIE ADOTTATE

Per la peculiarità della disciplina, fortemente orientata al fare, è quasi naturale che come insegnante ponga particolare attenzione, oltre che sul cosa insegnare, alle modalità e i processi di apprendimento dei miei allievi. Per questo motivo punto molto alla costruzione di un contesto di apprendimento funzionale e inclusivo che consenta a tutti di concorrere positivamente alla propria crescita cognitiva. Più che uno spazio fisico, il laboratorio, l'ambiente di apprendimento è uno spazio mentale e culturale, anche perché i nostri spazi variano a seconda delle attività e possono comprendere le aule di laboratorio, come gli spazi esterni dove si compiono le committenze con enti pubblici e privati. Inoltre la costruzione della conoscenza deve tener conto delle componenti presenti nelle varie situazioni e tener conto dei fattori e delle condizioni che intervengono nel processo: gli insegnanti e gli allievi, gli strumenti culturali, tecnici e simbolici. Nel nostro spazio d'azione si verificano interazioni e scambi tra allievi, insegnanti e gli oggetti del sapere sulla base di scopi e interessi comuni, e gli allievi hanno modo di fare esperienze significative sul piano cognitivo, affettivo/emotivo, interpersonale/sociale.

I contenuti trattati sono stati organizzati in unità didattiche o gruppi di esse, secondo un iter scandito dalle seguenti fasi operative:

1. azione dell'insegnante (lezione frontale/dialogata);
2. fase progettuale con interventi esplicativi e correttivi individuali o collettivi da parte del docente;
3. completamento dell'elaborato;
4. consegna e valutazione.

Metodologie impiegate:

Gli ambiti di apprendimento sono costruiti inserendo, adeguatamente agli obbiettivi delle U.D., le seguenti metodologie:

☐ **Il Problem solving** (imparare risolvendo problemi)

Sviluppa competenze adeguate alla risoluzione di problematiche diverse, facendo uso delle abilità di classificazione di situazioni e nell'individuazione delle soluzioni possibili di problemi-tipo ("casi") analoghi;

☐ **Il Brainstorming** ("tempesta di cervelli", imparare attraverso il confronto con il gruppo)

E' una tecnica utilizzata per incoraggiare il pensiero creativo e la produzione di molteplici idee su una questione specifica o un particolare problema. Queste tecniche di creatività furono ideate tra gli anni '40 e '50 da Alex Osborn e trovarono un'applicazione ideale soprattutto nel mondo della pubblicità, anche se poi furono utilizzate e diffuse in molti altri ambienti: dal mondo dell'industria a quello della scuola. Secondo questa tecnica, spesso utilizzata con successo nelle discipline di tecnologia, disegno e progettazione, è svolta applicando il concetto del pensiero verde, ovvero quello che serve per far emergere all'interno di un gruppo di progetto tutte le idee (anche quelle che possono sembrare non realizzabili o impossibili). In questo modo si stimola negli studenti l'innovazione, senza porre limiti alla fantasia e senza lasciarsi condizionare dai limiti reali.

☐ **Il learning by doing** (imparare facendo)

Favorisce l'autoapprendimento degli studenti nell'affidare loro la responsabilità della propria formazione con la consulenza del docente. Adotta un modello organizzativo orientato alla qualità ed al miglioramento continuo, integrando le lezioni in aula con attività e lavori di laboratorio individuali e di gruppo, tutti finalizzati alla costituzione, organizzazione del lavoro.

☐ **Il cooperative learning** (imparare collaborando con gli altri)

Valorizza la variabile "rapporto interpersonale nell'apprendimento".

☐ **Il peer collaboration** (la collaborazione tra pari)

Un metodo nel quale gli studenti devono apprendere un contenuto o risolvere un problema aiutandosi reciprocamente.

☐ **Il role playing** (imparare a giocare ruoli diversi)

Consente agli studenti di assumere ruoli diversi, nel confronto, nell'interazione e nella cooperazione.

MODALITA' DI VALUTAZIONE e VERIFICA

Nella mia disciplina lo scopo della valutazione non è solamente quello di classificare gli alunni con voti decimali, ma quello di comprenderli e aiutarli nel loro percorso di acquisizione di conoscenze strumentali e di un corredo culturale il più possibile vasto. Per far questo propongo esperienze di apprendimento significative e motivanti, così che ciascuno possa sviluppare la propria capacità e la propria creatività. Attraverso la valutazione formativa accerto la situazione iniziale degli alunni per progettare attività adatte alle loro capacità.

Ricorro alla valutazione in itinere nel corso di tutto l'anno scolastico per mettere in atto azione di recupero o di potenziamento, e, in alcuni casi, per riprogettare alcune attività didattiche che possono non risultare particolarmente

funzionali rispetto ai bisogni degli alunni o ai traguardi prefissati. A conclusione del quadrimestre, la valutazione è sommativa e mira a mettere in evidenza i risultati raggiunti dai singoli.

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

Periodo – Contenuti

Secondo quadrimestre -- SOSTENIBILITA'

AGRICOLARTE l'arte e la filosofia biodinamica Progetto proposto dall'Azienda Agricola Piombaia.

Concorso artistico immersivo condotto dall'artista Salvatore Falci esposizione nelle sale comunali del Comune di Montalcino. Maggio 2023

SCANSIONE DEI CONTENUTI AFFRONTATI

Vedi allegato

ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO DEL CURRICOLO

(Elencare i progetti, i viaggi d'istruzione, le visite guidate ed altre iniziative effettuate).

Progetti:

- **Progetto ROTARY, LILT:** “Progetto prevenzione: la buona alimentazione”. Contest.
- **RAGAZZI DI BOTTEGA:** Escursus teorico e pratico tra le antiche tecniche pittoriche e la grammatica compositiva, nelle opere dell'arte senese.
- **AGRICOLARTE l'arte biodinamica (integrato al modulo di ed. Civica).** Progetto proposto dall'Azienda Agricola Piombaia. La filosofia e l'arte Biodinamica
- **“Ritratti in Piazza”** rassegna di ritrattistica in piazza Salimbeni. In collaborazione con il Comune di Siena. Marzo aprile 2022.

Uscita didattica:

- Roma, visita ai musei Maxxi e Gnam.

Teatro:

- SEGNALE D'ALLARME | LA MIA BATTAGLIA VR

FILM IN VR (Teatro dei Rozzi)

L'opera teatrale di Elio Germano e Chiara Lagani diventa un film in realtà virtuale, diretto da Elio Germano e Omar Rashid.

Segnale d'allarme è la trasposizione in realtà virtuale de La mia Battaglia, un'opera- portata in scena da Elio Germano stesso -che parla alla e della nostra epoca.

Lo spettatore sarà portato a piccoli passi a confondere immaginario e reale, in questa prospettiva la possibilità offerta dalla realtà virtuale di entrare nella narrazione sembra essere perfettamente calzante.

- **ABBATTITOR BLUES** di Luigi Ciotta al Teatro dei Rinnovati finalista alla rassegna IN-BOX.