

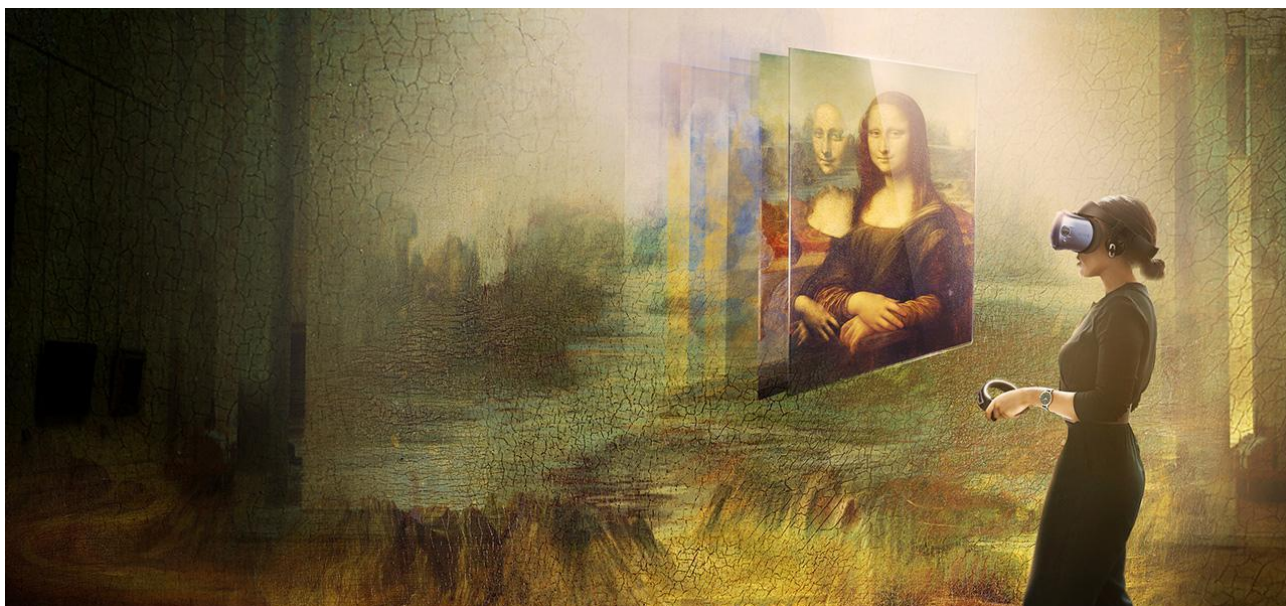


Erasmus+



VeriTag
Project Leonardo
Cultural Heritage for VET

Dentro le arti visive



Didascalìa: tra passato e futuro, esplorando le arti visive alla luce delle nuove tecnologie. A Parigi, il Museo del Louvre ha celebrato il 500esimo anniversario della morte di Leonardo da Vinci creando un'esperienza di realtà virtuale ispirata al principale capolavoro del maestro, il quadro raffigurante la Gioconda. Per creare questa esperienza un gruppo di curatori del Louvre ha lavorato in collaborazione con una società specializzata in realtà virtuale, [Vive Arts](#). Questo genere di realizzazioni consente a un vasto pubblico, in tutto il mondo, di acquisire una nuova percezione del quadro, all'interno di una più ampia mostra retrospettiva dedicata alla vita e alle opere di Leonardo, che si è svolta nell'autunno del 2019.

Foto tratta da:

https://arts.vive.com/us/articles/projects/art-photography/mona_lisa_beyond_the_glass/



Erasmus+



VeriTag
Registered European
Cultural Heritage for YET

INDICE

Panoramica generale	3
Attività - Uno sguardo ravvicinato alle arti visive.	4
Descrizione delle attività	4
Scheda descrittiva	5
Fase 1 - “Forme nelle arti visive”	5
Fase 2 “Guardati intorno”	9
Risorse	11



Erasmus+



VeriTag
European Commission
Cultural Heritage for VET

Panoramica generale

Il capolavoro “La Gioconda”, conosciuto anche come “Monna Lisa”, dipinto da Leonardo da Vinci, è uno degli esempi più famosi di patrimonio culturale tangibile, nel campo delle arti visive. Il nome di opere famose viene talvolta utilizzato per attrarre visitatori alle mostre più popolari che si tengono presso i musei (ad esempio

<https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>,

<https://www.princessehof.nl/collectie/topstukken/mingvaas/>).

Il capolavoro di Leonardo è una tra le migliaia di opere che compongono l’elenco dei patrimoni culturali dell’UNESCO (qui trovate l’elenco completo:

<https://whc.unesco.org/en/list/>) e che fa parte del patrimonio culturale delle singole nazioni.

Ad esempio la Lituania ha più di 7000 beni culturali mobili, registrati (l’elenco si può trovare qui: <https://kvr.kpd.lt/#/heritage-search>).

Che cosa fa sostare il nostro sguardo vicino ad alcune opere e passare davanti ad altre senza soffermarci? Quali sono le ragioni: i dettagli, i richiami, la loro storia? Come si può imparare a vedere un’opera e a comprendere il processo creativo e non solo un semplice oggetto?

Questa attività è stata ispirata dalla pubblicazione “*How to look at art*” by Jane Norman, autrice di una serie di conferenze presso il Metropolitan M di New York su “L’arte di vedere” che ebbe molto successo.

L’obiettivo dell’attività è incoraggiare gli studenti a dare un’occhiata più da vicino agli oggetti del patrimonio culturale conosciuti in tutto il mondo e, allo stesso tempo, ad approfondire la conoscenza del patrimonio culturale che li circonda nei loro Paesi/regioni.



Erasmus+



VeriTag
European Commission
Cultural Heritage for VET

Attività - Uno sguardo ravvicinato alle arti visive.

Descrizione delle attività

Nel mondo contemporaneo, pieno di immagini in rapida evoluzione, accessibili con un solo tocco di dita, gli insegnanti possono trovare difficile presentare agli studenti opere delle arti visive che sono immobili, immutabili e che vanno spiegate esplorandole singolarmente, ognuna con i suoi simboli e le sue storie. Questo esercizio può costituire per gli insegnanti uno strumento che incoraggia gli studenti a esplorare e ad approfondire, analizzare e discutere le opere d'arte famose.

Storicamente la matematica ha giocato un ruolo importante nelle arti visive, in particolare nel disegno prospettico. Ne sono un esempio gli strumenti con cui una scena tridimensionale viene resa in modo convincente su una tela piatta o un pezzo di carta. La matematica e l'arte sono due campi apparentemente eterogenei, secondo una visione contemporanea. La prima è spesso considerata una scienza analitica e la seconda un'espressione di emozioni. Nella prima parte dell'esercizio gli studenti gareggeranno analizzando le opere d'arte ed utilizzando forme geometriche. Forme geometriche diverse ci circondano anche nel nostro ambiente quotidiano e con questo esercizio gli studenti avranno l'opportunità di osservarle più da vicino. L'esercizio inviterà gli studenti a riflettere su quali figure identifichiamo più facilmente di altre, su come queste figure sono contenute all'interno delle opere d'arte o su come influenzano le nostre emozioni. Nella seconda parte dell'esercizio l'attività proposta inviterà gli studenti a studiare opere delle arti visive presenti nella loro città o regione. Come far sì che un'opera diventi interessante e susciti il desiderio di approfondirne la conoscenza, non solo per gli amanti dell'arte ma per tutti noi? In che modo i programmi digitali possono aiutare a rendere la cosa più coinvolgente? In questo esercizio gli studenti avranno l'opportunità di migliorare le capacità analitiche e le abilità per affrontare la complessità, identificare i singoli dettagli e riflettere sulla loro connessione, nonché su come possono arricchire la presentazione di un argomento scelto.

L'attività è pensata per gli studenti dei Corsi di Formazione Professionale di vari indirizzi, durante le lezioni di materie : Storia, Cultura, Informatica, Arte, Matematica.

Obiettivi generali:

- Migliorare la conoscenza e la consapevolezza di opere delle arti visive celebri in tutto il mondo o a livello locale;
- Migliorare la curiosità per il mondo e la volontà di partecipare a esperienze culturali;



Erasmus+



VeriTag
Integrated European
Cultural Heritage for VET

- Esplorare le modalità di sviluppo delle competenze di alfabetizzazione visiva.

Scheda descrittiva

Fase 1 - “Forme nelle arti visive”

Risorse per lo svolgimento dell'attività: rete, computer, proiettore, telefono cellulare/macchina fotografica.

L'esercizio inizia con una presentazione e un confronto per esplorare le principali definizioni e le risorse relative all'argomento delle arti visive.

- Cosa sono le arti visive?
- Qual è il loro ruolo?
- Quale parte occupano nell'elenco dei beni che costituiscono il patrimonio culturale?
- Quali esempi di arti visive sono in relazione con luoghi considerati patrimonio culturale?
- Che cosa ci fa pensare all'oggetto di arte visiva come sito del patrimonio culturale?

Le risorse per incoraggiare la discussione sono disponibili in rete, ad esempio: <https://www.youtube.com/watch?v=QZQyV9BB50E> oppure preparate dall'insegnante.

La presentazione e la discussione aiuteranno a definire il livello degli studenti (pre-conoscenza delle arti visive e del patrimonio culturale) e a procedere quindi con la seguente attività: invitare gli studenti a cercare in Internet e scegliere un esempio famoso di arte visiva, appartenente all'elenco del patrimonio culturale, ad esempio una tra le venti opere artistiche più famose al mondo:

<https://historylists.org/art/20-of-the-world's-most-famous-art-pieces.html>;

<https://en.unesco.org/galleries/unesco-works-art-collection>

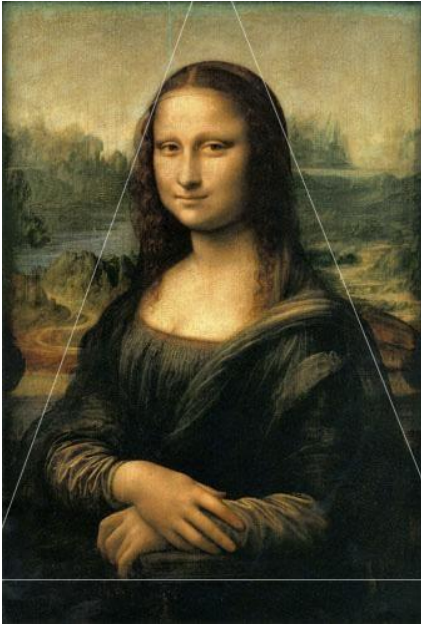
Gli studenti devono analizzare l'opera d'arte e cercare di identificare i dettagli e le forme di base, come quadrati, triangoli, cerchi, forme irregolari. Quali tra queste sono più evidenti? Gli studenti devono salvare la foto dell'opera scelta in formato jpg o pdf ed evidenziare la/le forma/e individuate, utilizzando la barra degli strumenti del programma (oppure Paint, Gimp o altri programmi simili).



Erasmus+

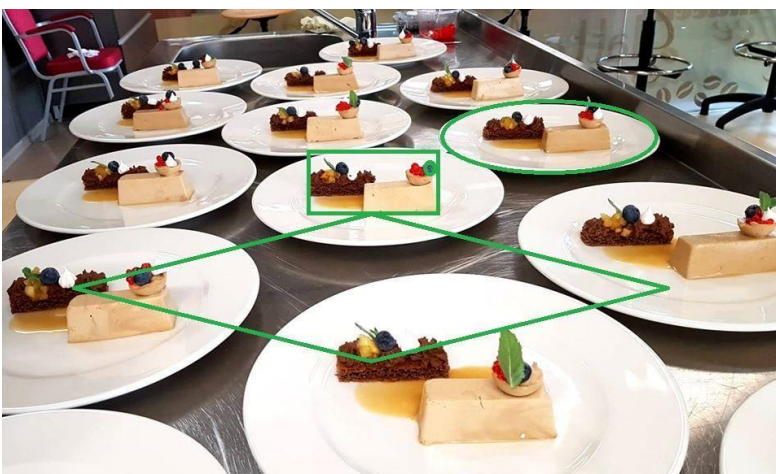


VeriTag
Programme for VET
Cultural Heritage for VET



Successivamente gli studenti devono cercare forme simili all'interno del locale in cui seguono il corso di formazione. Devono individuare le forme, fare una foto (usando i telefoni cellulari o la macchina fotografica), caricarla sul computer e fare lo stesso tipo di attività per evidenziare la/e forma/e. Presentare e discutere i risultati con la classe: è stato facile individuare le forme? La stessa attività può essere svolta identificando i colori della fotografia e dell'ambiente circostante.

Esempio di foto fatta dagli studenti:





Erasmus+



Risultato della attività.

Ogni gruppo di studenti deve presentare almeno due foto raffiguranti famosi oggetti d'arte visiva e immagini relative al loro programma di formazione. I dettagli identificati, le forme simili (o i colori) devono essere contrassegnati con l'aiuto di software specifici. Al gruppo può anche essere chiesto di preparare una breve presentazione orale dell'opera d'arte visiva scelta (autore, data, luogo in cui è esposta, altri dettagli interessanti disponibili) e delle forme identificate.

Consigli per l'insegnante:

1. Consigliamo di organizzare questa attività come un lavoro di gruppo, per poter lavorare sulle competenze elencate di seguito. Tuttavia può anche essere svolta come un lavoro individuale in base alle necessità.
2. Guidare il gruppo nella scelta di opere d'arte diverse tra loro, per cercare di identificare quante più forme possibili. Questo aiuterà la classe a familiarizzare con una più ampia gamma di opere di arte visiva.
3. Incoraggiare gli studenti a ragionare e discutere sul motivo per cui alcune opere presentano dettagli più angolati o arrotondati, piccoli o grandi, brillanti o pallidi, e a sviluppare così la loro alfabetizzazione visiva.

Questa attività aiuterà gli studenti ad ampliare la loro conoscenza delle espressioni culturali locali, nazionali e regionali, europee e mondiali e, attraverso le arti visive, sviluppare queste [competenze chiave](#):

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali, sviluppando le abilità:

- comprendere i diversi modi della comunicazione di idee tra l'autore e il pubblico nell'arte e nel design;
- avere consapevolezza del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale e la comprensione del fatto che le arti visive possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo;

Competenza digitale, sviluppando le abilità:

- utilizzare le tecnologie digitali come aiuto alla creatività nel raggiungimento di obiettivi;
- utilizzare, creare, condividere contenuti digitali.

Valutazione delle attività di questa fase:

Sulla base dei compiti di questa attività, suggeriamo una serie di criteri di valutazione che possono essere applicabili durante questa fase.

1. Valutazione in relazione ai requisiti della materia specifica (Informatica: uso corretto dei programmi specificati. Arte: capacità di individuare i dettagli specificati e altre peculiarità dell'immagine, presentazione dell'opera d'arte visiva, comprovata conoscenza dell'arte).



Erasmus+



VeriTag
European Commission
Cultural Heritage for VET

2. L'intero compito può essere valutato nell'ambito del flusso di lavoro di gruppo: gli studenti sono coinvolti nell'attività? comprendono il compito e sono in grado di presentare i risultati del loro lavoro?

.

3. Utilizzare/ affinare le abilità proprie delle competenze chiave correlate all'attività, ed anche l'abilità di impiegare le conoscenze preesistenti o acquisite delle diverse materie.

Consigli per la valutazione delle abilità correlate alla competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:

- L'idea, il contesto e/o i dettagli dell'opera d'arte visiva sono presentati nel modo appropriato.

Consigli per la valutazione delle abilità correlate alla competenza digitale:

- Le forme richieste sono individuate ed evidenziate nel modo corretto.



Erasmus+



VeriTag
Project Erasmus+
Cultural Heritage for VET

Fase 2 “Guardati intorno”

Risorse per lo svolgimento della attività. Rete, computer, proiettore, telefono cellulare/macchina fotografica.

Invitare gli studenti a pensare a oggetti di arte visiva che si trovano nella loro zona/città (sculture, quadri conservati nei musei locali etc...). Chiedere di trovare quante più informazioni possibili al riguardo su Internet e contattare l'ufficio turistico locale. Gli studenti devono pianificare la visita e scattare una foto, rivelando i dettagli dell'opera esposta che di solito non possono essere notati a prima vista. I risultati della ricerca e della visita degli studenti devono essere presentati nella presentazione preparata (con programmi come Canva, PowerPoint o simili).

Risultati dell'attività.

Presentazione orale illustrata con contenuti digitali.

Consigli per l'insegnante:

- Aiutare gli studenti a mappare l'area nella quale ricercare l'opera d'arte e a contattare l'ufficio del turismo;
- Raccogliere le informazioni e realizzare un opuscolo, con alcuni esempi, che può essere poi realizzato da tutte le classi con l'aiuto dell'insegnante. Si possono trovare ispirazione e idee sul sito di Google: <https://artsandculture.google.com/>;
- I tempi per lo svolgimento delle attività dovrebbero essere concordati in base al livello degli studenti.

Questa attività dovrebbe aiutare gli studenti ad ampliare le loro conoscenze sull'espressione delle culture locali, nazionali, regionali, europee e globali, attraverso le arti visive e sviluppare le [competenze chiave](#):

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali, sviluppando le abilità:

- acquisire e impiegare le conoscenze sulle opere di arte visiva locali (regionali);
- comunicare idee con il pubblico in forma orale e digitale;
- avere consapevolezza del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale e la comprensione del fatto che le arti visive possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo.

Competenza digitale, sviluppando le abilità:

- utilizzare le tecnologie digitali come aiuto alla creatività nel raggiungimento di obiettivi;



Erasmus+



VeriTag
Programme Erasmus+
Cultural Heritage for VET

- utilizzare, creare, condividere contenuti digitali.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, sviluppando le abilità

- comunicare in maniera costruttiva in ambienti diversi, collaborare nel lavoro di gruppo e negoziare;
- individuare le capacità individuali (o di gruppo), di concentrarsi sul compito, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e prendere decisioni necessarie ad eseguire il compito.

La valutazione delle attività di questa fase:

Sulla base dei compiti di questa attività, suggeriamo una serie di criteri di valutazione che possono essere applicabili durante questa fase.

1. Valutazione in relazione ai requisiti della materia specifica (Informatica: la qualità della presentazione digitale. Cultura / storia: capacità di identificare / riassumere e presentare le informazioni sull'opera d'arte).

2. L'intero compito può essere valutato nell'ambito del flusso di lavoro di gruppo: gli studenti sono coinvolti nell'attività, comprendono il compito e sono in grado di presentare i risultati dei loro lavori? I principali criteri di valutazione del compito dovrebbero essere presentati alla classe:

- identificazione delle informazioni richieste;
- qualità della presentazione strutturata;
- capacità di lavorare in gruppo, organizzare e presentare il lavoro di gruppo;
- creatività nella presentazione dei risultati;
- capacità di esprimere opinioni, conoscenze e percezioni in modo rispettoso delle opinioni altrui.

3. Utilizzo / affinamento delle abilità attribuite a specifiche competenze chiave durante l'esercizio. Inoltre anche la capacità di impiegare le conoscenze precedenti e acquisite su diverse materie.

Valutazione consigliata per le abilità collegate alla competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:

- l'informazione sulle opere delle arti visive locali (regionali) sono complete, e sono state utilizzate fonti diverse e attendibili;
- la presentazione orale è collegata e illustrata chiaramente dalla presentazione digitale preparata;



Erasmus+



VeriTag
European Commission
Cultural Heritage for VET

- l'opera d'arte visiva è presentata con un atteggiamento aperto e rispetto per l'espressione culturale;
- la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e globali sono applicate in modo adeguato.

Valutazione consigliata per le abilità collegate alla competenza digitale:

- al fine di valutare adeguatamente questa competenza, l'insegnante dovrebbe considerare il livello degli studenti per valutare se hanno usato tutte le potenziali conoscenze per creare un contenuto digitale di qualità in relazione alle loro capacità e al compito richiesto;
- il prodotto finale è creato e presentato in modo creativo e con padronanza.

Valutazione consigliata per le abilità collegate alla competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:

- gestire efficacemente il tempo e le informazioni;
- capacità di individuare le capacità individuali e di gruppo, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;
- collaborare nel lavoro di gruppo e negoziare (manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi).

Risorse

Alfabetizzazione visiva:

Toledo Museum of Art: <https://www.youtube.com/watch?v=O39niAzuapc>

Insegnare alfabetizzazione visiva in classe:

<https://www.literacyideas.com/teaching-visual-texts-in-the-classroom>

La forma come elemento di arte visiva:

https://www.artfactory.com/art_appreciation/visual-elements/shape.html