

CIAK: SI COPIA!

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

M. L. Azzaro

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

CLASSE TERZA

DISCIPLINE COINVOLTE

Arte e tecnologia

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Conoscenza quadri più famosi (autoritratti) dal 1500 ad oggi
- Conoscenza di base del linguaggio cinematografico
- Competenza digitale (internet, uso del cellulare, tablet)
- Conoscenza del software VideoPad
- Metodologia Peer to peer

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 5 ore

RISORSE:

Docente di Arte, docente di Sostegno, docente di Tecnologia, aula Lim con Internet, telefoni cellulari, materiali vari

AZIONI:

- Presentazione progetto
- Presentazione opere d'arte
- Divisione in gruppi e condivisione auto-attribuzione dei ruoli
- Scelta dell'opera da riprodurre

OBIETTIVI:

Conoscenza opere pittoriche e loro tratti distintivi, conoscenza elementi biografici autori opere, conoscenza siti museali internazionali, competenze relazionali, sviluppo creatività

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 5 ore

RISORSE: Applicazione VideoPad

AZIONI:

- Presentazione linguaggio cinematografico di base
- Presentazione software per il montaggio "VideoPad"
- Installazione programma in ogni gruppo

OBIETTIVI: conoscenza linguaggio cinematografico di base, conoscenza software "VideoPad"

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 3

DURATA: 5 ore

RISORSE:

Docente di Arte, docente di Sostegno, docente di Tecnologia, aula Lim con Internet, telefoni cellulari, materiali vari

AZIONI:

- Prova di montaggio
- Stesura storyboard
- Organizzazione e reperimento materiali
- Realizzazione prodotto finale (video)

OBIETTIVI:

Utilizzo software, sviluppo competenza digitale, sviluppo competenze tutoriali, sviluppo creatività, sviluppo competenze organizzative

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO

DURATA: 2 ore

RISORSE:

Aule, spazi, dispositivi, connessione e materiali vari (scuola); materiali e dispositivi personali, docenti della scuola, genitori, software,

AZIONI:

L'idea del progetto nasce da una iniziativa lanciata dal museo Paul Getty di Los Angeles durante il lockdown che invita le persone a ricreare opere d'arte pittorica e scultorea in modo creativo, utilizzando materiale, oggetti (o coinvolgendo animali) che hanno a portata di mano.

Gli studenti realizzano un breve video in cui raccontano, con poche immagini, momenti della realizzazione delle loro copie artistiche, realizzate grazie al gruppo.

OBIETTIVI: sviluppare consapevolezza e senso di protagonismo nell'apprendimento.

CONSIGLI

- Sito di Paul Getty Museum di Los Angeles
<https://www.getty.edu/museum/>
- Siti di altri musei
- Scaricare App VideoPad



LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- [CC BY-NC-SA](#)

