



SCHEDA DEL PROGETTO

DATI DI RIFERIMENTO DEI PARTECIPANTI

Scuola	Liceo Artistico Arcangeli
Città	Bologna
Anno e sezione della classe coinvolta (indicare se più di una classe)	2M (biennio sperimentale 3.0) 4N indirizzo Scultura 4M indirizzo Audiovisivo Multimediale 4L indirizzo Audiovisivo Multimediale
Docente/i di riferimento del progetto:	Docenti Lucia Geraci e Silvia Moretti
Studentesse e studenti coinvolti (indicare il numero complessivo e nome e cognome delle/dei partecipanti)	<p>classe 2M (biennio 3.0) - 25 student* Alberoni Camilla; Baldoni Aurora; Briganti Arianna; Bucchino Riccardo; Casale Beatrice; Casarola Michele; Cersosimo Marika; Cocchi Jacopo; D'Angelo Alice; Gherca Sofia; Gigli Valeria; Jahollari Isabel; Lombardi Sebastiano; Mazzoni Viola; Messana Angelica; Monsoni Giada; Mund Marilena; Naldi Virginia; Pace Giulio Cesare Ignazio; Saati Laura; Saladini Diego; Santosuosso Sara; Sardina Ilenia; Sarti Iris;</p> <p>classe 4N (triennio indirizzo scultura) - 21 student* Baroni Angelica; Bonfadini Nicole; Bongiorno Eleonora; Carricato Diego; Carli Nina; Chiapelli Ginevra; Cocco Mario; Ladese Giulia; Maley George William; Maltese Silvia; Massaria Chiara; Montanari Elena; Nowakowski Matilda; Passatempo Isabel; Quadri Susanna; Raneri Emma; Schettino Aurora; Tondelli Emma; Vaudano Victoria; Ventura Alyssa; Venturini Benedetta;</p>

classe 4L (triennio indirizzo Audiovisivo Multimediale) - 21 student*
Alberti Francesca; Baraldi Martino; Basilici Irene; Biavati Chiara; Bruhn Manuel; Bui Maya; Carraro Malvestiti Irene; Cavara Emma; Falcioni Viola; Gambetti Miriam; Gandini Gaia; Gottardi Maya; Manco Chiara; Marchi Elisa; Pon Lisa; Rossi Lisa; Sacchetti Samuele; Saguid Maira Dennise; Sgarzi Anna; Solazzo Mattia; Zanardi Giorgia.

classe 4M (triennio indirizzo Audiovisivo Multimediale) - 25 student*
Barducci Pietro; Benetti Lucia; Cenacchi Giovanni; Cevenini Cesare Chiara; De Luca Maria; Dupilas Kean Clifford; Ferrera Aaliyah; Legnani Simone; Leoni Indro; Maso Sofia; Occhilupo Matilde; Pagliarini Sara; Rinaldi Martina; Risti Matteo; Rivalta Arturo; Romanelli Simone; Ruggieri Francesco; Santini Emma; Scavo Alice Marianna; Schipani Venere; Soto Gabriel; Tosti Carlotta; Tugnoli Emma; Vespi Luigi; Viteritti Edoardo.

TITOLO DEL PROGETTO

Sogni futuribili

ABSTRACT

Racconto in sintesi del progetto svolto in classe. Spiegare le motivazioni che hanno portato alla scelta del progetto, gli obiettivi che si desiderano raggiungere con il prodotto e le modalità di svolgimento del progetto (quali mezzi sono stati usati, in che modo ecc).

Premessa:

L'idea nasce dal lavoro di approfondimento interdisciplinare dedicato alla tematica proposta per il Progetto ART CITY 2024: "Il sogno".

"Se uno sogna da solo, è solo un sogno. Se molti sognano insieme, è l'inizio di una nuova realtà." Friedensreich Hundertwasser

Da diversi anni per gli student* del Liceo Artistico Arcangeli partecipare ad ART CITY è occasione di riflessione su contenuti di attualità. Occasione per progettare e realizzare manufatti artistici esplorando diversi linguaggi visivi al fine di partecipare all'esposizione collettiva. L'esposizione durerà fino al 17 febbraio 2024, presso gli spazi della sede del "Centro didattica delle Arti" in via Cartolerie 9. La mostra è collegata al circuito di Art City 2024 Bologna, che si terrà dal 1 al 4 febbraio 2024.

Progetto:

Il lavoro è interdisciplinare, parte dalla lettura del libro "Il giovane Holden" di J.D. Salinger, (Italiano e Storia, prof.ssa Mariagiovanna Cioppa). Dal testo al segno: gli student* di 2M (Discipline Pittoriche, prof.ssa Silvia Rocchi) e di 2N, realizzeranno degli elaborati grafici su supporto trasparente, interpretando i sogni del giovane Holden. Ne risulterà una moltitudine di riproduzioni grafiche che sarà presentata come un "unicum" in una installazione percorribile e di grandi dimensioni. Il lavoro di installazione, realizzato coinvolgendo anche la classe 4N indirizzo Scultura (Discipline Plastiche, Prof.ssa Lucia Geraci), contribuirà all'installazione. La Storia dell'arte ha coinvolto l'immaginario degli studenti, esplorando trasversalmente il tema del sogno dall'epoca rinascimentale alla contemporaneità (prof.ssa Silvia Moretti).

Nell'attività dell'a.s. 2023-2024 si recupereranno le competenze maturate grazie al PCTO svolto in Fondazione Golinelli lo scorso anno scolastico ("Gemello digitale" della mostra "Oltre lo spazio, oltre il tempo. Il sogno di Ulisse Aldrovandi"). L'esperienze svolte da alcuni alunni* della 4N, insieme allo studente tutor di 5E indirizzo Scultura, e alcuni allievi* della 4L e 4M indirizzo Audiovisivo Multimediale hanno svolto il documentario della mostra.

Sempre quest'anno, nell'ambito del progetto "Educare all'immagine a 360°" promosso dalla Fondazione Golinelli, gli studenti delle stesse classi hanno svolto l'esperienza in Metaverso della visita virtuale alla mostra. Gli studenti dell'indirizzo Audiovisivo Multimediale hanno preso parte all'attività laboratoriale di Cianotipia e di Arte contemporanea: tra arte generativa e intelligenza artificiale.

Idea di installazione:

Il fruitore potrà interagire e attraversare l'installazione mediante due "porte aperte" che accolgono le grafiche prodotte, metafora del sogno. Varcare la soglia si può intendere come andare oltre una possibile difficoltà, oppure verso la curiosità di vedere cos'ha in serbo il futuro. L'installazione potrebbe essere inquadrata attraverso il proprio dispositivo (cellulare; tablet / iPad), per esplorare un ulteriore spazio "aumentato", quindi condurci all'immaginario onirico. Aprire porte e fare incontrare i diversi linguaggi dell'arte con la realtà aumentata, stimolare lo sviluppo della nostra capacità di sognare, di immaginare mondi possibili sono tutte esperienze che ci legano alla speranza di un altro mondo.

Si tratterà quindi di realizzare un'installazione fruibile a 360°, con la creazione di contenuti (video e immagini) in realtà aumentata attraverso l'utilizzo dei software Artivive <https://artivive.com/> Pixabay <https://pixabay.com/it/> e Pizza GPT <https://www.pizzagpt.it/>, adottando un approccio metodologico incentrato sull'apprendimento autentico. Ciò avverrà attraverso il learning by doing per potenziare le integrazioni dei saperi e delle competenze (STEAM).

Inoltre, gli studenti delle classi coinvolte avranno la possibilità di lavorare in modalità peer education e peer tutoring condividendo conoscenze, informazioni ed esperienze attivando le proprie competenze. Scambiandosi opinioni e idee per apprendere insieme, al fine di realizzare un'opera d'arte collettiva complessa. Nell'installazione avremo la coesistenza di diversi livelli creativi, segno dell'importanza della metodologia adottata nelle classi, che si incentra sulla condivisione del creare relazioni significative, del fare insieme per sognare coinvolgendo fruitori che possano immaginare futuri possibili e costruire una nuova realtà!

LINK AL PROGETTO *

primi lavori di ricerca sul tema in progress

<https://drive.google.com/file/d/1ODPdtqwThrfO1PlxJCKVLgzyJ41xMsa1/view?usp=sharing>

*Il link dovrà essere visibile agli esterni