

CURRICULUM VITAE PER IL CONFERIMENTO

DELL'INCARICO NELLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE

AMBITO: Sicilia 0007

POSTO O CLASSE DI CONCORSO: A028 Educazione Artistica

INDIRIZZO EMAIL

COGNOME: Paternò NOME: Giuseppe

DATA DI NASCITA: 30 04 1976

LUOGO DI NASCITA: Piazza Armerina (EN)

Di seguito è riportato l'elenco delle competenze tra ESPERIENZE, TITOLI DI STUDIO, CULTURALI E CERTIFICAZIONI e ATTIVITÀ FORMATIVE.

E' possibile selezionare quelle possedute fornendo elementi relativi al percorso di acquisizione.

ESPERIENZE

Area della didattica

CLIL (Content and Language Integrated Learning)

Scrivi qui

Didattica digitale

Scrivi qui

Didattica innovativa

Scrivi qui

Didattica laboratoriale

Laboratorio Scenografico Laboratorio di Scenografia. La Scenografia è un'arte volta alla caratterizzazione di un dato spazio in funzione di un evento spettacolare, espositivo e comunicativo in generale. Essa, seppur caratterizzata dall'effimero e dalla provvisorietà, si compone della solidissima convergenza dei linguaggi espressivi, delle arti visive e della loro tradizione, unitamente alla continua applicazione e sperimentazione del progresso tecnologico. Quest'ultimo è elemento determinante

dell'innovazione comunicativa ed estetica delle arti figurative, quindi del mondo dello spettacolo e dei nuovi media in generale. In questo Laboratorio le maestranze teatrali dell'antica tradizione della bottega rinascimentale vengono recuperate attraverso la partecipazione attiva degli allievi al processo di costruzione e realizzazione.

L'obiettivo è anche quello di mostrare e rendere partecipi gli allievi di ciò che succede realmente dietro le quinte e di farli lavorare con mano ad un progetto realizzabile, nei tempi e con le tecniche professionali. Il laboratorio sarà suddiviso in due parti: la prima parte didattica, in cui verranno spiegati gli elementi, le competenze e le tecniche propedeutiche alla progettazione; la seconda parte pratica, in cui si applicheranno le conoscenze per la realizzazione di uno spettacolo. Le scenografie e gli oggetti di scena che verranno realizzati durante il corso saranno utilizzate per gli spettacoli della rassegna estiva e le altre produzioni della Scuola. L'attività formativa della Scuola ha lo scopo di promuovere in alcuni giovani dotati di attitudine al disegno e interessati allo studio della scenografia una solida base tecnica e culturale che consenta loro di intraprendere con sicurezza la professione. Il piano di studio consente l'evolversi delle competenze di un numero sempre maggiore di figure con specifiche mansioni che circondano lo scenografo. Figure professionali di tecnici di palcoscenico, decoratore di scena, fotografo, attrezzista, elettricista, fonico, video operatore sono infatti vere e proprie attività per cui viene richiesta, sempre e sempre in maggior misura, una preparazione culturale e tecnica, specifica e condivisa a cui la scuola corrisponde aggiornando continuamente i percorsi didattici formativi e predisponendo tirocini opportuni al fine di offrire il maggior numero possibile di competenze disciplinari. Tutti gli insegnamenti sono coordinati allo scopo di sviluppare il potenziale espressivo dello studente e di liberare le sue capacità. La Scuola di Scenografia indirizza la propria didattica essenzialmente verso la formazione e la ricerca teatrale. Lo studio dello spazio scenico, della sua funzionalità espressiva, complementare alla drammaturgia, e il ruolo da esso svolto nelle diverse epoche della storia, sono riferimenti basilari per l'insegnamento della progettazione scenografica. "La

scenografia è la creazione di uno spazio drammatico e può esistere solo se collegato con tutti gli altri elementi che contribuiscono a un evento teatrale: il testo, la recitazione, il canto, la danza, la regia, la musica.”A tal fine, per sviluppare un percorso organico è necessario far convergere in un solo programma generale le diverse discipline, legate tradizionalmente agli allestimenti teatrali e fra loro complementari, per assicurare un adeguata padronanza dei metodi e delle tecniche artistiche nonché, l’acquisizione di specifiche competenze disciplinari e professionali, al fine di fornire agli allievi conoscenze metodologiche progettuali ed espressive sull’uso degli strumenti della rappresentazione e delle pratiche artistiche. L’orientamento delle scelte ha prediletto tutte quelle proposte che, per dimensione e contenuto e tendenza, si distinguono per un carattere di novità e come reale opportunità didattica, palestra per esercitare reali competenze.

Educazione ambientale

Scrivi qui

Insegnamento all'estero

Scrivi qui

2

Legalità e cittadinanza

Scrivi qui

Pratica musicale

Scrivi qui

Progetti di valorizzazione dei talenti degli studenti

Scrivi qui

Socrates/Erasmus/...

Scrivi qui

Teatro, cinema, musica, attività espressive e artistiche

Scrivi qui

Tutor per alternanza scuola lavoro

Scrivi qui

x Teatro, cinema, musica, attività espressive e artistiche

La video arte e la generazione you tube Una nuova idea di fruizione

Lontana da un utilizzo passivo del mezzo tecnologico, la video arte si serve del *medium* per precise finalità comunicative e non si ferma ad una pura documentazione della realtà. La sua capacità di intervenire sul reale e sulla sua percezione si traduce nella messa in discussione della posizione dello spettatore. Questo avviene in particolare nelle opere interattive. Ne sono un esempio l'installazione *Videoplace* dei primi anni settanta di Myron Krueger che riproduceva col colore su un monitor i movimenti dello spettatore, e l'intervento a circuito chiuso di Dan Graham che in una sua mostra riprendeva il pubblico e lo mostrava nella sala successiva. In questo caso, soggetto e fruitore corrispondono, come del resto avviene con la Tv, che rimanda alla società le immagini della società stessa. Questo meccanismo autoreferenziale è stato anticipato e sintetizzato perfettamente da Nam June Paik nell'opera del 1974 *Tv Buddha* in cui una statua della divinità osserva la propria immagine ripresa e trasmessa nella TV che sta di fronte. La video arte ha, infatti, in più occasioni messo in discussione i meccanismi televisivi che si avvalgono dei medesimi mezzi tecnologici, ma solo in rari casi la video arte è riuscita a raggiungere, con questo punto di vista critico, la diffusione propria della televisione: è riuscito a farlo ad esempio Jan Dibbets che ha sostituito per alcuni istanti le trasmissioni con l'immagine di un fuoco, di un'intimità domestica che solitamente lo spettatore perde guardando la TV.

Varietà delle forme espressive

La videoarte si articola in molteplici forme espressive, che vanno dalla registrazione di azioni e performance, a strutture complesse multimediali, come:

installazioni, video-installazioni e installazioni interattive

videoscultura

videoambienti

sistemi video che interagiscono in vari modi in tempo reale con la performance

▣ cortometraggi, e talvolta lungometraggi, d'arte, immagini in movimento,

arte digitale

▣ videopoesia, poesia elettronica

Esponenti

Tra i maggiori pionieri ed esponenti della videoarte internazionale ricordiamo Nam June Paik, Wolf Vostell, Bill Viola, Gary Hill, Bruce Nauman, Shigeko Kubota, Marie Jo-Lafontaine, Laurie Anderson, Dara Birnbaum, Marina Abramovic - Ulay, Woody Wasulka, Fabrizio Plessi, Vito Acconci, citati nel volume *L'immagine video* del critico Vittorio Fagone (Feltrinelli, 1990).

Tra gli artisti più giovani, affermatosi sullo scenario internazionale: Mariko Mori, Shirin Neshat, Pipilotti Rist, Shahram Entekhabi, Robert Cahen (si veda: AAVV, *Arte e Dossier*, inserto redazionale allegato al n 156, Giunti, Maggio 2000).

Alcuni videoartisti hanno operato specificamente nella videopoesia, creando opere legate alla dimensione testuale e poetica, tra questi: Laurie Anderson, Gary Hill, Gianni Toti, che negli anni 80 ha coniato il termine "poetronica", Arnaldo Antunes, Caterina Davinio, Enzo Minarelli. Come riferimento, si veda lo studio di Caterina Davinio: *Tecno-Poesia e realtà virtuali* (Sometti-Centro Baratta, Archivio della poesia del 900, Mantova, 2002) e la sezione specifica in AAVV, *La coscienza luccicante*, Ed. Gangemi, Roma 1998.

Altri esempi di videoarte italiana: Studio Azzurro (installazioni interattive), Mario Canali e Correnti Magnetiche (Milano, arte della realtà virtuale, animazioni), Ernst Pantofalo (Bologna), Giovanotti Mondani Meccanici (Firenze), Mario Sasso (Roma), creatori di installazioni interattive, citati nei saggi sopra riportati. Si vedano anche: Matthew Barney e Tony Oursler, Marco Agostinelli. Nei primi anni '90 si segnalano collettivi underground a Roma, Milano, Bologna, Napoli. Tra gli esponenti: Robert Chrosicki e Massimo Di Felice, fondatori della Chiesa dell'Elettrosfia (*citare fonti bibliografiche*). Tra i giovani artisti visivi il video è attualmente un medium trasversale e la produzione è molto vasta. Nel variegato panorama italiano citiamo: Vanessa Beecroft, Sara Rossi, Stefano Cagol, Marcello Maloberti, Grazia Toderi, Ottonella Mocellin.

Con **arte digitale** (detta anche **digital art** o **computer art**) si indicano le forme d'arte elaborate in forma digitale (vale a dire, in forma binaria). Il termine viene usualmente riservato per l'arte che è

stata modificata in maniera non banale attraverso un computer: testi, registrazioni audio e video non sono normalmente considerati *digital art*, in quanto il computer serve solo come mezzo di immagazzinamento.

La computer art nasce nel 1950 grazie alla sperimentazione di Ben Laposky (USA) e Manfred Frank (Germania) due matematici e programmatori, non artisti, ma con delle sensibilità artistiche che vanno però verso la grafica. B. Laposky e M. Frank si rifanno al costruttivismo e al razionalismo del Bauhaus. Ben Laposky nel 1950 realizza un "oscillogramma": lavora con l'oscilloscopio, scrive una funzione matematica (quindi non un'immagine) nel processore ed ottiene la base per una proiezione grafica, poi prende l'oscilloscopio con il quale varia la lunghezza d'onda dei raggi luminosi del tubo catodico e crea delle distorsioni.

Particolarità della computer art : particolare superficie di esposizione = il monitor

4

Particolarità del monitor: è retroilluminato, stretta somiglianza con la vetrata.

La *digital art* può essere generata completamente dai computer, come per i frattali, o presa da altre sorgenti, come la scansione di una fotografia o un'immagine disegnata con l'ausilio di un software di grafica vettoriale, usando un mouse o una tavoletta grafica. La disponibilità e la popolarità di software per il fotoritocco e la manipolazione delle immagini ha prodotto una vasta e creativa libreria di immagini altamente modificate, che hanno poco o nulla a che vedere con le immagini originali. Usando versioni elettroniche di pennelli, filtri e ingrandimenti, questi "neografi", producono immagini non ottenibili attraverso i convenzionali strumenti fotografici. Inoltre, gli artisti digitali possono manipolare scansioni di disegni, dipinti, collage o litografie, o usare le tecniche sopra menzionate in combinazione.

La grafica tridimensionale viene creata attraverso il processo di disegnare immagini complesse a partire da forme geometriche, poligoni o NURBS, per creare forme tridimensionali realistiche, oggetti e scene utilizzabili in diversi media, come film, televisione, stampe ed effetti speciali visivi. I principali mass media usano molta *digital art* nelle pubblicità, e i computer sono impiegati abbondantemente nei film per produrre effetti speciali. Il desktop publishing ha avuto un grande impatto nel mondo dell'editoria, anche se è più correlato alla grafica (*graphic design*).

Cionondimeno, la *digital art* deve ancora guadagnarsi l'accettazione e il riguardo concessi a forme d'arte storicamente consolidate come scultura, pittura e disegno, forse a causa dell'erronea impressione da parte di molti che "a farla è il computer". Ad ogni modo, gli artisti digitali dispongono di un'ampia gamma delle tecniche di cui sopra per esprimere creativamente loro stessi. I computer vengono usati comunemente anche per creare musica, specialmente musica elettronica, in quanto forniscono una maniera facile e potente per arrangiare e creare campioni sonori. È possibile che l'accettazione generale del valore della *digital art* aumenterà allo stesso modo in cui è aumentata l'accettazione della musica prodotta con l'elettronica durante gli ultimi tre decenni.

A poco a poco il mondo dell'arte digitale ha fatto progressi e ha tentato di cercare una sua collocazione e a stabilire una sua nicchia di mercato; a tal proposito sono state organizzate numerose mostre e assegnate dei premi in Italia e all'estero, proprio con lo scopo di sensibilizzare verso questo nuovo tipo di arte. Sebbene l'arte digitale in Italia non abbia ancora attecchito come in altri paesi, ci sono numerosi artisti digitali

Altro

Scrivi qui

Area dell'accoglienza e dell'inclusione

Aree a rischio e forte immigrazione

Scrivi qui

Bullismo

Scrivi qui

Disagio

5

Scrivi qui

Dispersione

Scrivi qui

Educazione degli adulti

Scrivi qui

x Inclusione (disabilità, disturbi specifici dell'apprendimento,...)

Obiettivo dell'uomo, all'inizio dell'età moderna, era dominare sulla natura.

Affinché potesse realizzare tale dominio, l'uomo ha realizzato una serie di strumenti che a loro volta hanno modificato il mondo rendendolo più comodo ma anche più complesso e più difficile da controllare; il computer e il cellulare se da un lato semplificano le comunicazioni, dall'altro impongono l'acquisizione di nuove competenze e capacità.

Per vivere in questa società bisogna essere in grado di adattarsi velocemente al cambiamento e rendersi conto del fatto che gli uomini sono legati l'un l'altro a livello planetario. Troppo spesso ci si comporta ancora in modo individualistico o in modo competitivo, mentre le situazioni che viviamo ogni giorno possono essere affrontate solo in modo cooperativo.

Diventa importante, e lo sarà ancora di più per le nuove generazioni, acquisire nuove abilità nella gestione delle informazioni e delle relazioni interpersonali; non ci si potrà accontentare di imparare; ma sarà necessario imparare ad imparare, per essere in grado di farlo per tutta la vita.

La scuola sta cambiando. Essa non è più solo il luogo all'interno del quale si devono formare competenze e capacità. Al suo interno bisognerebbe educare nella e alla democrazia; si dovrebbero sviluppare non solo i saperi verbali e post verbali ma anche le dimensioni della manualità e dell'operatività.

Compito prioritario della scuola è perciò la creazione di ambienti idonei all'apprendimento, che abbandonino la sequenza tradizionale lezione-studio individuale collettivamente nell'analisi e nell'approfondimento degli oggetti di studio e nella costruzione di saperi condivisi. Queste comunità dovranno essere caratterizzate dal ricorso a metodi d'insegnamento capaci di valorizzare simultaneamente gli aspetti cognitivi e sociali, affettivi e relazionali di qualsiasi apprendimento.

Insegnare non può significare soltanto curricolo e istruzione, è anche “gestire la classe, motivare gli studenti ad apprendere e cercare di soddisfare i loro bisogni individuali, inclusi i bisogni degli studenti che manifestano problemi cronici di personalità e comportamento”.

Come possono gli insegnanti prestare attenzione ai bisogni individuali quando hanno responsabilità continue nella conduzione di classi di 25 e più studenti? Uno strumento che potrebbe aiutare gli insegnanti a dare risposte concrete a questa domanda è il Cooperative Learning.-interrogazione, per dar vita a comunità di discenti e docenti impegnati

Click here to enter text.

Sezioni carcerarie

Scrivi qui

Sezioni ospedaliere

Scrivi qui

Altro Scrivi qui

6

Area organizzativa e progettuale

Animatore digitale

Scrivi qui

Attività in collaborazione con musei e istituti culturali

Scrivi qui

Collaboratore del DS

Scrivi qui

Coordinatore/referente di disciplina/dipartimento

Scrivi qui

Progettazione per bandi (Miur, europei, 440...)

Scrivi qui

Referente per alternanza scuola lavoro

Scrivi qui

- Referente per progetti di reti di scuole

Scrivi qui

- Referente/coordinatore inclusione/disagio

Scrivi qui

- Referente/coordinatore orientamento

Scrivi qui

- Referente/coordinatore valutazione

Scrivi qui

- Tutor tirocinanti/neoassunti

Scrivi qui

- Tutor/relatore/moderatore in corsi di formazione

Scrivi qui

- Altro

Scrivi qui

TITOLI UNIVERSITARI, CULTURALI E CERTIFICAZIONI

- Certificazione linguistica B2 o superiore

Scrivi qui

- Certificazioni informatiche

Scrivi qui

- Certificazione Italiano L2

Scrivi qui

- Dottorato su tematiche didattico-metodologiche ovvero alla classe di

concorso

Scrivi qui

- Percorso universitario specializzazione sostegno

Scrivi qui

Specializz. metodo Montessori o Pizzigoni o Agazzi

Scrivi qui

Ulteriori titoli universitari coerenti con l'insegnamento rispetto al titolo

di accesso

Scrivi qui

ATTIVITÀ FORMATIVE

di almeno 40 ore svolte entro il 30 giugno 2016 presso Università e

Enti accreditati o attraverso le scuole in relazione ai piani regionali e

nazionali di formazione

CLIL (Content and Language Integrated Learning)

Scrivi qui

Didattico-metodologico, disciplinare, didattiche innovative e trasversali

Scrivi qui

Inclusione

Scrivi qui

Nuove tecnologie

Scrivi qui

Altro Scrivi qui

Altri titoli o competenze che si intendono evidenziare

Competenze relazionali Il mondo degli adulti e quello dei ragazzi sono da sempre in antitesi. La diversità sfaccettata dei due universi può collimare soltanto con un dialogo attento e costante. Il mio interesse è focalizzato principalmente sul metodo innovativo utilizzato dall'insegnante, che supera i vecchi principi non inerenti alla realtà quotidiana degli alunni. L'insegnamento è un atto principalmente comunicativo, bisogna cogliere ed aggiornare costantemente le risposte. La chiave di lettura è un dialogo serrato tra docenti e discenti che costruisca le basi per un lavoro diretto su quello che è la realtà contemporanea. Inoltre i ruoli fra docenti e allievi non sono fissi, ma l'interscambio è necessario per il fine formativo. La domanda è il punto di partenza per gli insegnanti, è il luogo dove nasce

l'azione progettuale. Il metodo è un'altra componente fondamentale della formazione, non

8

deve mai essere chiuso ma aperto. Gli insegnanti lavorano sugli effetti, insegnare ad imparare è un assioma di tutte le azioni formative, l'allievo deve acquisire ed interiorizzare questo canone. Nell'era dell'accesso conta la metodologia dell'acquisire con le dovute cautele, con una lettura critica dei processi che consente la soggettività ad acquisire le informazioni. Non appena si hanno tutti gli elementi basilari può partire l'iter operativo dell'insegnante, che consiste nell'applicare una metodologia elastica e uno strumentario variabile, differenziandosi di volta in volta a seconda delle problematiche. Una dimensione centrale viene occupata dall'empatia, grazie ad un capovolgimento prospettico che deve portare l'insegnante ad entrare profondamente in simbiosi con i suoi allievi. Indagare, capire, riflettere, interpretare, osservare, provare, rivedere; tutte queste azioni fanno parte di una strategia che deve essere elastica capace di adattarsi ai bisogni del gruppo-classe. Il docente non deve essere l'unico depositario del sapere, oppure peggio ancora il guardiano di un gregge allo sbando; l'insegnante è il mediatore del sapere, al completo servizio del fruitore, valutare l'allievo come un portatore di conoscenza. Nel contesto scolastico vi è un rinnovo di ciò che accade fuori, questo determina le reazioni degli insegnanti. Senza l'atto interpretativo difficilmente si otterranno dei risultati. E' interessante sapersi confrontare e coinvolgere nel processo di crescita psicofisica ogni individuo del gruppo-classe. Una volta catturata l'attenzione dell'interlocutore si deve tentare di non deludere il fruitore. Il formatore deve sviluppare i sensi degli allievi, deve conquistarli, risvegliarli dal torpore in cui sono stati relegati per troppo tempo, con le sollecitazioni offerte dal mondo esterno, portando l'allievo verso nuovi orizzonti del sapere. Questa metodologia è innovativa perché parte dalla loro storia contemporanea, dal loro vissuto, e li porta ad indagare su tutta la sfera del sapere che li coinvolge. Ad una prima analisi le applicazioni potrebbero sembrare utopiche, ma l'insegnante può e deve far tesoro degli errori di percorso, trasformandoli in successi eclatanti ed inaspettati.

9

Le esperienze come docente di sostegno mi hanno formato in maniera indelebile. Ho cercato di lavorare sull' autonomia in ambito didattico cercando di aiutarla solo quando era strettamente necessario, promuovendo azioni che hanno migliorato l'autostima dell' alunna rafforzandone la fiducia. Nella produzione scritta usa una grafia quasi sempre ordinata, applica le regole ortografiche di base ,usa correttamente le strutture morfo - ortografiche di base , espone informa chiara e comprensibile. Nella produzione della lingua orale; produce frasi comprensibili corrette ,presenta un' esperienza personale in modo sequenziale, espone un argomento trattato con chiarezza, parla attenendosi all'argomento e alle richieste. Ha acquisito la capacità di calcolo riesce a risolvere una semplice espressione necessita di una guida per i problemi geometrici ed aritmetici ,conosce gli enti geometrici elementari. Nelle lingue ;Inglese e Francese gli obiettivi raggiunti sono; la comprensione di semplici messaggi orali e scritti ,la riproduzione di vocaboli e messaggi noti. Ho cercato di superare la diffidenza della mia alunna cercando di relazionarmi a lei giorno dopo giorno , dopo i primi mesi la diffidenza e' stata superata ed al suo posto e subentrata la fiducia che mi ha consentito di svolgere al meglio il mio lavoro. Le difficoltà incontrate sono state esclusivamente legate al fatto che questo e' stato il mio primo anno di insegnamento ,ma da subito ho cercato di organizzarmi in maniera tale da superarle e cercare di svolgere un buon lavoro all'interno del gruppo classe e con la mia alunna. Soprattutto ho lavorato moltissimo sull' inclusione e sull'autostima che sono i pilastri di una buona didattica. Le attività sono state variegata e molteplici e hanno rafforzato la relazione tra docente e discente quelle di rilievo sono stati i laboratori (natalizio, e giardinaggio) e le uscite didattiche che mi hanno permesso di interagire con il gruppo classe confrontandomi costantemente. Il bilancio è stato positivo ed ha inciso tantissimo sul mia didattica perchè sono riuscito a creare un ambiente di lavoro sereno.

📄 Attestato di Restauratore d'Arte Ecap

📄 Scrivi qui

📄 Scrivi qui

📄 Scrivi qui

Le informazioni inserite nel presente Curriculum hanno valore di

autocertificazioni secondo quanto previsto dal DPR 445/2000 e s.m.i. e sono

sottoposte a verifica secondo le stesse modalità di cui all'art. 4 commi 15 e 16 dell'O.M. dell'8 aprile 2016.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi dell'art. 13 del d. lgs. n. 196 del 30 giugno 2003 recante "Codice in materia di protezione dei dati personali".

DATA: 06 08 2016 Giarre

10