



A1: PROGRAMMA SVOLTO, ARGOMENTI DI MAGGIOR RILIEVO E COMPITI PER LE VACANZE

CLASSE: 3ALSU

MATERIA: ITALIANO

DOCENTE: CHIARA PANSERI

1) PROGRAMMA SVOLTO NELL'ANNO SCOLASTICO 2024/2025

MEDIOEVO LATINO: NASCITA DELLE LINGUE ROMANZE

- Dal latino al volgare: i primi documenti in volgare italiano

ETÀ CORTESE: forme della letteratura cortese in Francia

ETÀ COMUNALE IN ITALIA:

- Letteratura religiosa: San francesco d'Assisi e il cantico di Frate Sole
- Scuola siciliana: Iacopo da Lentini
- Poesia comico-realistica: Cecco Angiolieri
- Dolce Stilnovo: Guinizzelli e Cavalcanti

DANTE ALIGHIERI:

- Vita, opere, lineamenti di pensiero e di poetica.
- La *Vita Nuova* e la lode di Beatrice.
- La *Commedia*: genesi, struttura, allegoria, temi e personaggi principali, metro, lingua e stile. Lettura e analisi di canti scelti da *Inferno*, *Purgatorio*, *Paradiso* (*cenni*).

FRANCESCO PETRARCA:

- Vita, opere, lineamenti di pensiero e di poetica.
- Il *Canzoniere*: genesi, struttura, temi, lingua e stile. Lettura e analisi di poesie scelte.

GIOVANNI BOCCACCIO:

- Vita, opere, lineamenti di pensiero e di poetica.
- Il *Decameron*: genesi, struttura, temi, lingua e stile. Lettura e analisi di novelle scelte.

UMANESIMO E RINASCIMENTO:

- La visione del mondo. Latino e volgare. La poesia lirica e il poemetto idillico-mitologico: Lorenzo de' Medici.

ETA' DEL RINASCIMENTO:

- Il poema epico-cavalleresco. Dai cantari al poema epico nell'Umanesimo: Pulci e Boiardo. Ariosto e Tasso: percorso comparativo tra Orlando furioso e Gerusalemme liberata.

2) ARGOMENTI DEL PROGRAMMA DI MAGGIOR RILIEVO:

A PRESCINDERE DAL RIPASSO GENERALE DI TUTTO IL PROGRAMMA SVOLTO SI INDICANO I PUNTI DI MAGGIOR RILIEVO CHE OGNI STUDENTE DEVE RIPASSARE.



Leonardo da Vinci



**International
Schools
Partnership**



- Letteratura religiosa: San Francesco d'Assisi
- Scuola siciliana: Iacopo da Lentini
- Poesia comico-realistica: Cecco Angiolieri
- Dolce Stilnovo: Guinizzelli e Cavalcanti
- Dante Alighieri: vita, opere, pensiero e stile
- Francesco Petrarca: vita, opere, pensiero e stile
- Giovanni Boccaccio: vita, opere, pensiero e stile
- Il poema epico-cavalleresco: da Pulci e Boiardo, da Ariosto a Tasso
- La Divina Commedia: Inferno, Purgatorio e Paradiso (cenni)

AGLI STUDENTI CHE HANNO LA SOSPENSIONE DEL GIUDIZIO È RICHIESTO UNO STUDIO APPROFONDITO DEGLI ARGOMENTI INDICATI, AL FINE DI COLMARE LE LACUNE MANIFESTATE AL TERMINE DELL'ANNO.



CLASSE: 3ALSU

MATERIA: ITALIANO

DOCENTE: CHIARA PANSERI

1) **COMPITI PER LE VACANZE ESTIVE (PER TUTTI GLI STUDENTI DELLA CLASSE)**

- A) Ripasso del programma affrontato durante l'anno scolastico, in particolare degli ultimi autori (Ariosto e Tasso).
B) Lettura e redazione della scheda di analisi (fornita su Classroom) di almeno uno dei seguenti libri:

- Alessandro D'Avenia, Bianca come il latte, rossa come il sangue
- Niccolò Ammaniti, Io non ho paura
- Niccolò Ammaniti, Io e te
- Mark Haddon, Lo strano caso del cane ucciso a mezzanotte
- Fabio Geda, Nel mare ci sono i coccodrilli
- Daniele Coluzzi, Io sono Persefone
- Lucio Apuleio, Amore e Psiche
- Ruta Sepetys, Avevano spento anche la luna
- Stephen King, Misery non deve morire
- William Goldwin, Il signore delle mosche
- J.D.Salinger, Il giovane Holden

2) **GLI STUDENTI CON SOSPENSIONE DEL GIUDIZIO SONO TENUTI A SVOLGERE, OLTRE AI COMPITI DI CUI SOPRA, ANCHE I SEGUENTI ESERCIZI.**

Svolgere il seguente tema aggiuntivo

Analisi e produzione di un testo argomentativo

I videogiochi sono una forma d'arte?

Simone Tagliaferri è un blogger che scrive per Multiplayer.it, un sito dedicato al mondo dei videogiochi. In questo articolo riflette sulla possibilità o meno di definire questi ultimi una forma d'arte. Esistono molteplici definizioni di arte, poche delle quali sono davvero soddisfacenti. Nella maggior parte dei casi ci troviamo di fronte a intendimenti fin troppo riduttivi, che non riescono a racchiudere non solo l'essenza dell'arte, quanto i presupposti stessi della sua esistenza. Ad esempio, sono molto diffuse le definizioni emotive, generalmente amate dalle masse, che si limitano ad associarla ai sentimenti e alle emozioni in generale.

Quante volte avrete sentito dire che sono opere d'arte tutte quelle che suscitano emozioni? Una



definizione del genere include nel novero dell'arte anche i calci nei testicoli, molto più emozionanti di qualsiasi quadro o film. Comunque non è questa la sede per affrontare un dibattito così ampio, che impegna da secoli intellettuali e artisti e che vede in campo riflessioni articolate e complesse al punto da essere irriproducibili in un contesto così limitato. Diciamo che è giusto rifiutare le semplificazioni contemporanee, generalmente dettate da bieca superficialità, soprattutto quelle che vengono sparate come cartucce a salve sui social network. L'arte non è mera emozione, l'arte non è solo espressione individuale, l'arte non è la vita come dovrebbe essere e via discorrendo. [...]

Uno dei problemi principali nell'affrontare il discorso è che si fa molta confusione e spesso per arte si intende l'applicazione di un mestiere alla creazione di un videogioco. Se parliamo di capacità degli sviluppatori magari è così, e possiamo affermare senza troppi traumi che quel gioco ha un design fatto ad arte, o quell'altro ha delle musiche evocative e così di seguito, passando per i bei testi o le ottime texture 1. La questione qui non è tanto la capacità messa in campo dai singoli individui o la bellezza di questo o quell'elemento che compone uno scenario. Se così fosse per rendere tutti i videogiochi opere d'arte basterebbe mettere in ognuno delle riproduzioni di quadri famosi, ma di fatto non è così. Ad esempio, non basta mettere la Venere di Botticelli sui cartelloni di un gioco di guida per renderlo automaticamente arte. [...]

Il difficile è trovare un punto di partenza, qualcosa che ci spinga non tanto verso una definizione di videogioco come arte, inutile quanto dannosa, ma verso l'individuazione di similitudini che permettano di riconoscere quel valore espressivo che moltissime opere hanno dimostrato di avere. Insomma, porre paletti formali che pretendano l'universalità equivarrebbe a costruire un muro nel deserto per fermare lo scorrere delle sabbie, per poi bearsi di averne fatta ammucciare un bel po' mentre tutta l'altra è fuggita via.

(S. Tagliaferri, I videogiochi sono una forma d'arte? su Multiplayer.it, 31 dicembre 2014)

1. texture: sfumature cromatiche degli oggetti virtuali.

Comprensione e analisi

1. Esponi brevemente il contenuto del testo.
2. Individua la tesi sostenuta da Tagliaferri e le relative argomentazioni.
3. All'interno del testo è presente una similitudine. Individuala e spiegate la funzione.

Produzione

Elabora un testo nel quale esprimi la tua idea sul tema affrontato nell'articolo. I videogiochi possono essere considerati opere d'arte? In base a quali criteri si possono definire tali? Sostieni le tue affermazioni facendo eventualmente riferimento ad alcuni esempi tratti dalle tue conoscenze ed esperienze.