

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
- Regione Siciliana -



Liceo Artistico Statale "Emilio Greco"

IX-AMBITO TERRITORIALE DI CATANIA

IL CURRICOLO PER COMPETENZE

Il curricolo della scuola rientra nel processo di definizione degli apprendimenti delineati dal corpo docente del Liceo Artistico "Emilio Greco di Catania". Nasce da uno straordinario lavoro collettivo, che ha coinvolto per alcuni mesi tutti docenti del liceo. Il lavoro che ne è uscito in lavoro vivo e destinato ad essere modificato, frutto di vitalità intellettuale e competenze tecniche.

La stesura del curricolo è avvenuta in coerenza con quanto disposto nelle Indicazioni nazionali per i licei che si inseriscono in un quadro complessivo generale che prende il nome di Profilo educativo culturale e professionale dello studente. Il percorso quinquennale di studi liceali, è organizzato, secondo quanto disposto dalla normativa, in un primo biennio, un secondo biennio e un quinto anno.

PROGRAMMAZIONI DISCIPLINARI PER AREE DIPARTIMENTALI

PIANO DI LAVORO COMUNE

OBIETTIVI EDUCATIVO - DIDATTICI TRASVERSALI

Stabilita l'acquisizione delle competenze di cittadinanza al termine del biennio dell'obbligo, sono individuati i seguenti obiettivi comuni che l'alunno deve consolidare nel corso del triennio.

Costruzione di una positiva interazione con gli altri e con la realtà sociale e naturale

- a. Conoscere e condividere le regole della convivenza civile e dell'Istituto.
- b. Assumere un comportamento responsabile e corretto nei confronti di tutte le componenti scolastiche.
- c. Assumere un atteggiamento di disponibilità e rispetto nei confronti delle persone e delle cose, anche all'esterno della scuola.
- d. Sviluppare la capacità di partecipazione attiva e collaborativa.
- e. Considerare l'impegno individuale un valore e una premessa dell'apprendimento, oltre che un contributo al lavoro di gruppo.

Costruzione del sé

- a. Utilizzare e potenziare un metodo di studio proficuo ed efficace, imparando ad organizzare autonomamente il proprio lavoro.
- b. Documentare il proprio lavoro con puntualità, completezza, pertinenza e correttezza.
- c. Individuare le proprie attitudini e sapersi orientare nelle scelte future.
- d. Conoscere, comprendere ed applicare i fondamenti disciplinari.
- e. Esprimersi in maniera corretta, chiara, articolata e fluida, operando opportune scelte lessicali, anche con l'uso dei linguaggi specifici.
- f. Operare autonomamente nell'applicazione, nella correlazione dei dati e degli argomenti di una stessa disciplina e di discipline diverse, nonché nella risoluzione dei problemi.
- g. Acquisire capacità ed autonomia d'analisi, sintesi, organizzazione di contenuti ed elaborazione personale.
- h. Sviluppare e potenziare il proprio senso critico.

OBIETTIVI COGNITIVO – FORMATIVI DISCIPLINARI

*Gli obiettivi sono declinati per singola classe del triennio, riferiti all'asse culturale di riferimento (dei linguaggi, matematico, scientifico–tecnologico, storico–sociale) e articolati in Competenze, Abilità/Capacità, Conoscenze**. I singoli moduli sono allegati alla presente programmazione e costituiscono parte integrante delle programmazioni individuali disciplinari.*

COMPETENZE ASSE STORICO - SOCIALE

Decreto n.139 del 22 Agosto 2007 “Regolamento recante norme in materia di adempimento dell’obbligo di istruzione” (Allegato n. 1)

A. ASSE DEI LINGUAGGI

- A.1 Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa
- A.2 Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo in vari contesti.
- A.3 Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
- A.4 Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
- A.5 Utilizzare e produrre testi multimediali

B. ASSE STORICO-SOCIALE

- B.1 Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
- B.2 Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato su reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
- B.3 Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.

DIPARTIMENTO AREA ARTISTICO-LABORATORIALE-PROGETTUALE SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

TERZO ANNO

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|--|---|--|
| <p>ARTI FIGURATIVE: DISCIPLINE PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> | <p>La disciplina persegue traguardi di formazione umana e culturale attraverso esperienze di apprendimento dei linguaggi artistici, grafici e pittorici nello specifico, al fine di stimolare le capacità creative e operative degli studenti.</p> | <p>Lo studente dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper distinguere la funzione comunicativa dei molteplici messaggi visivi - Saper utilizzare i mezzi specifici dell'espressione grafico-pittorica in maniera pertinente allo scopo della comunicazione - acquisire le norme basilari della percezione visiva e della psicologia della forma - Saper organizzare schemi compositivi in funzione dell'equilibrio, del ritmo e della proporzione - acquisire il conseguimento di una operatività autonoma e adeguata al livello espressivo maturato - ricercare un linguaggio grafico-pittorico personale, originale e creativo - conseguire capacità progettuali e metodologiche- - acquisire gli strumenti tecnici e abilità necessarie per il conseguimento di una operatività autonoma - sviluppare capacità verbali relative alla specificità della disciplina | <ul style="list-style-type: none"> -Conoscenza dell'iter progettuale e approfondimento degli elementi della grammatica visiva. - Conoscenza della psicologia della forma e del linguaggio visivo :linea forma e colore,composizione. - Conoscenza del linguaggio tecnico appropriato. -Conoscenza della prospettiva intuitiva,dello spazio e del volume delle forme. -Conoscenza della figura umana attraverso la copia da modelli o dal vero. <p>Laboratorio pittorico: Conoscenza ed uso delle tecniche pittoriche proposte.</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|---|---|---|---|
| <p data-bbox="167 862 400 891">ARTI FIGURATIVE</p> <p data-bbox="188 992 379 1144">DISCIPLINE PLASTICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> | <p data-bbox="427 219 743 1061">Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma scultorea - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio fisico, dello spazio compositivo, della superficie, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessita di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature, le basi e i sistemi "espositivi" saranno analizzati in funzione del progetto) e della chimica: proprietà, reazione e durata dei materiali usati.</p> <p data-bbox="427 1066 743 1122">Laboratorio della figurazione</p> <p data-bbox="427 1126 743 1626">Il laboratorio di scultura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline plastico-scultoree, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.</p> | <p data-bbox="766 219 1023 976">Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere plastico-scultoree ideate su tema assegnato, a rilievo, a tutt'ondo o per installazione; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica, etc.</p> <p data-bbox="766 981 1023 1037">Laboratorio della figurazione</p> <p data-bbox="766 1041 1023 1765">La modellazione (argille, cere, stucco, materie sintetiche mono e bicomponenti, etc.), l'intaglio (rocce, legni, polistirolo, etc.), l'assemblaggio, la fusione (bronzo, metalli vari), la formatura (gesso, gomme, resine), la policromia (pittura, doratura, smaltatura) e l'installazione, sono le tecniche principali che lo studente impiegherà per l'elaborazione di un'opera autonoma o integrante l'architettura, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, negli effetti speciali, nell'animatronix, etc.</p> | <p data-bbox="1045 219 1428 831">E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca a individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi meccanici e cinetici nella scultura. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.</p> <p data-bbox="1045 835 1428 1093">Laboratorio della figurazione Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette ed indirette per la realizzazione di forme grafiche, plastico-scultoree ed installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|--|---|--|
| <p align="center">DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN LABORATORIO DI DESIGN</p> | <p>Il lavoro del Dipartimento consiste nell'offrire, ai Discenti che si accostano allo studio di tale disciplina, la possibilità di imparare i fondamenti storico artistici del Design industriale e le nozioni fondanti della progettazione del manufatto industriale, non soltanto come oggetto di uso comune, ma come vera e propria opera d'arte da fruire giornalmente.</p> | <p>Gli studenti alla fine del percorso scolastico dovranno saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> • condurre studi preliminari, come successive tappe di approssimazione alla soluzione finale; • svolgere interamente un tema assegnato; • relazionare e analizzare il prodotto progettato. • progettazione di prodotti di design contestualizzati all'interno di un ambiente ipotetico; • progettazione di elementi di arredo e complementi; • ambientazione dei prodotti progettati in un contesto specifico. | <p>Pertanto ciascuno conoscerà e sarà in grado di acquisire, in modo appropriato, le principali tecniche grafico/progettuali, atte alla creazione dell'oggetto, le tecniche compositive per la produzione del manufatto di verifica (materiale specifico in uso nei laboratori scolastici) necessarie all'ideazione e alla realizzazione dell'oggetto in essere.</p> <p>Conoscerà i materiali in uso nell'industria, saprà realizzare la: riproduzione della texture, formulare la scheda e la tavola tecnica, propedeutica al progetto stesso. Inoltre, imparerà a saper sviluppare un corretto iter progettuale, dalla fase iniziale del bozzetto fino a quella finale della realizzazione del prototipo.</p> <p>Avrà le competenze necessarie sui percorsi produttivi dell'industria specializzata del settore, sulla letteratura inerente il processo e l'evoluzione progettuale compiuta dal settore, iniziando dalla rivoluzione industriale fino ad oggi. Sarà in grado di progettare oggetti, ispirandosi ai "Grandi" della storia del design, ne conoscerà il loro percorso evolutivo, ne comparerà gli stili e l'uso di materiali, per poi giungere alla realizzazione del proprio progetto originale.</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|---|--|---|--|
| <p align="center">DISCIPLINE GRAFICHE E MULTIMEDIALI</p> | <p>Discipline grafiche -individuare e utilizzare i codici e i linguaggi visivi e scritti della comunicazione visiva, applicando i codici percettivi e compositivi; -riconoscere le caratteristiche formali di un carattere e la sua collocazione storica; -acquisire un metodo costruttivo e progettuale della lettera alfabetica, -decodificare le caratteristiche di forme naturali e/o artificiali attraverso processi di sintesi; -riconoscere il linguaggio visivo del marchio nelle sue combinazioni strutturali sintetiche ed essere in grado di progettarne le varie tipologie in funzione dei diversi mezzi comunicativi di base; -letture ed analisi di messaggi pubblicitari, dall'emittente al destinatario con variante del mezzo; -svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il brief, rough, layout, finish layout, relazione; -utilizzare le conoscenze teoriche dei diversi sistemi di stampa per soluzioni creative in relazione alla produzione; -conoscere le possibilità espressive rappresentate dalle tecniche di stampa.</p> <p>Laboratorio di grafica L'esercitazione di laboratorio aiuterà gli studenti a prendere confidenza con gli strumenti e i dei programmi informatici a loro disposizione, ad agire in sinergia con essi; ad esprimere e comunicare il messaggio pubblicitario attraverso le sue variegata espressioni grafiche; a saper usare tali strumenti come ausili e mezzi della rappresentazione visiva, comunicativa e della creazione artistica.</p> <p>Discipline audiovisive/ multimediali Individuare e gestire gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o virtuale, che interagiscono con il processo creativo.</p> <p>Laboratorio audiovisivo/ multimediale Essere in grado di sapere utilizzare gli strumenti fondamentali audiovisivi.</p> | <p>Discipline grafiche Sviluppo dell'elaborazione grafico-visiva di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente di una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico- visivi ideati sul tema assegnato.</p> <p>Laboratorio di grafica Acquisizione e approfondimento di tecniche e procedure specifiche per la realizzazione di marchi,logotipi, annunci, depliant, locandine e manifesti, il web design,elaborati per l'editoria,sistemi segnaletici e packaging.</p> <p>Discipline audiovisive/ multimediali Riesce a trasmettere un messaggio in modo adeguato.</p> <p>Laboratorio audiovisivo/ multimediale Riesce a utilizzare gli applicativi per realizzare un prodotto finito.</p> | <p>Discipline grafiche - conoscenze e uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; - analisi e gestione dello spazio visivo, di strutture geometriche, colore, caratteri tipografici, moduli, texture, ecc; - il concetto, gli elementi comunicativi ed estetici, la funzione.</p> <p>Laboratorio di grafica - ipotesi sequenza di realizzazione di lavori a tema: marchi, lo coltivi, annunci, depliant, locandine manifesti, il web designer, elaborati per l'editoria, sistemi segnaletici e packaging; - applicazione di metodi, tecnologie, processi di lavorazione di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.</p> <p>Discipline audiovisive/multimediali Conosce i principali modelli teorici e le principali tecniche di comunicazione.</p> <p>Laboratorio audiovisivo/ multimediale Conosce la struttura degli strumenti.</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|---------------------------------------|---|--|--|
| <p>ARCHITETTURA E AMBIENTE</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari sistemi compositivi • Utilizzo delle teorie e degli elementi compositivi • Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico • Organizzare un metodo progettuale • Utilizzo della teoria geometrica- descrittiva: risolvere problemi di rappresentazione Comunicazione grafica. • Utilizzo delle conoscenze strutturali, normative e dimensionali • Utilizzo della teoria geometrica- descrittiva: risolvere problemi di rappresentazione . • Utilizzo di metodologie di presentazione | <ul style="list-style-type: none"> • Saper strutturare, elaborare e relazionare sistemi compositivi Saper organizzare un metodo compositivo • Saper analizzare, relazionare ed utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico • Saper analizzare gli aspetti compositivi e progettuali di architetture e di esempi a scala urbana Saper strutturare , in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari • Saper utilizzare gli elaborati di progetto e le scale metriche più appropriate per la comunicazione grafica del progetto • Saper utilizzare le tecniche grafiche per valorizzare al meglio l'aspetto estetico-comunicativo Saper strutturare , in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari • Saper dimensionare e progettare le unità abitative elementari proposte secondo le modalità richieste • Saper utilizzare metodi di presentazione al fine di valorizzare al meglio l'aspetto estetico-comunicativo | <p>Gli elementi che definiscono l'aspetto compositivo dell'architettura (reticoli modulari, tracciati regolatori, moduli, simmetrie, ritmo e rapporti proporzionali e composizione per mezzo di elementi stereometrici diversamente posti</p> <p>Gli elementi essenziali che definiscono l'aspetto progettuale dell'architettura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tipologia • funzione • distribuzione • standard dimensionali • norme • morfologia • struttura • tecnica costruttiva • materiali <p>• forma-adattamento all'ambiente al fine di definire temi architettonici relativi alle tipologie residenziali ed edilizie pubbliche e/o collettive a scala urbana.</p> <p>Il disegno architettonico.</p> <p>1. gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e utilizzo di tecniche grafiche</p> <p>2. gli elaborati di progetto: planimetrie, piante, sezioni, prospetti, assonometrie e spaccati assonometrici:</p> <p>scale di disegno e percezione visiva</p> <p>le quotature nomenclatura tecniche grafiche</p> <p>Normative e standard abitativi</p> <p>Misure antropometriche</p> <p>Arredi fissi e mobili</p> <p>Standard dimensionali e igienico-sanitari</p> <p>Statica elementare</p> <p>Spazi di relazione e movimento</p> <p>Metodologie di presentazione: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, "slideshow"</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|--|---|---|
| <p style="text-align: center;">DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE LABORATORIO DI SCENOGRAFIA DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE</p> | <p>Avere le competenze necessarie per individuare e applicare i principi che regolano l'ideazione creativa, la restituzione geometrica e la realizzazione delle forme pittoriche, plastiche e scultoree, architettoniche e strutturali che costituiscono lo spazio scenico, possedere altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico descrittivo, delle tecniche per le elaborazioni pittoriche e scultoree dei bozzetti, dei mezzi multimediali di base; essere in grado, inoltre, di individuare e utilizzare le relazioni tra la scenografia e il testo di riferimento, la regia, il luogo dello spettacolo, i costi, e i vari vincoli. essere in grado di utilizzare gli strumenti, i materiali, le tecnologie e le strumentazioni artigianali più diffusi</p> | <p>Saper Rilevare, sia in forma bidimensionale che in forma tridimensionale (modello in scala), un prodotto dato; Identificare e usare mezzi e materiali per la realizzazione di un prototipo; comprendere ed applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva; essere in grado, infine, di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera scenografica, di un elemento scenico o dell'allestimento di spazi destinati all'esposizione: dall'adattamento del testo alla realizzazione e all'allestimento dell'opera in scala ridotta, passando dagli schizzi preliminari, dai "bozzetti" bidimensionali e tridimensionali definitivi, dalla restituzione geometrica e proiettiva, dalla realizzazione degli elementi pittorici, plastico scultorei e architettonici, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina il laboratorio e la scenotecnica</p> | <p>Conoscenze della rappresentazione teatrale e della prospettiva scenica</p> <ul style="list-style-type: none"> •Scegliere la strategia da seguire e le sequenze di lavoro nell'esecuzione del prototipo come verifica del progetto, nelle varie fasi; •Produzione di prototipi o particolari dello stesso, come verifica della forma e della funzione. <p>conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scultoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico, nonché alla produzione di elementi bidimensionali e tridimensionali che lo compongono;</p> |

QUARTO ANNO

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|--|---|---|
| <p style="text-align: center;">ARTI FIGURATIVE: DISCIPLINE PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> | <p>- La disciplina persegue traguardi di formazione umana e culturale attraverso esperienze di apprendimento dei linguaggi artistici, grafici e pittorici nello specifico, al fine di stimolare le capacità creative e operative degli studenti.</p> | <p>Lo studente dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper distinguere la funzione comunicativa dei molteplici messaggi visivi - Saper utilizzare i mezzi specifici dell'espressione grafico-pittorica in maniera pertinente allo scopo della comunicazione -acquisire le norme basilari della percezione visiva e della psicologia della forma - Saper organizzare schemi compositivi in funzione dell'equilibrio, del ritmo e della proporzione - acquisire il conseguimento di una operatività autonoma e adeguata al livello espressivo maturato - ricercare un linguaggio grafico-pittorico personale, originale e creativo - conseguire capacità progettuali e metodologiche- - acquisire gli strumenti tecnici e abilità necessarie per il conseguimento di una operatività autonoma - sviluppare capacità verbali relative alla specificità della disciplina | <p>Approfondimento ed ampliamento degli argomenti riguardanti la progettazione pittorica studiate nell'anno scolastico precedente.</p> <p>Conoscenza dell'Iter Progettuale con temi di elementi decorativi, comunicativi o illustrativi, e descrizione dettagliata dei procedimenti esecutivi.</p> <p>Conoscenza delle tecniche grafiche e cromatiche .</p> <p>Conoscenza delle forme reali e delle forme stilizzate o modulari e delle regole compositive.</p> <p>Conoscenza delle regole dell'educazione visiva, personalizzazione del linguaggio espressivo.</p> <p>Conoscenza ed uso del linguaggio specifico della disciplina. Conoscenza delle regole di rappresentazione prospettica di base.</p> <p>Laboratorio pittorico:</p> <p>Conoscenza ed uso delle tecniche pittoriche proposte.</p> <p>Educazione visiva, teorie del colore</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|---|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">ARTI FIGURATIVE: DISCIPLINE PLASTICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> | <p>Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma scultorea - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio fisico, dello spazio compositivo, della superficie, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature, le basi e i sistemi "espositivi" saranno analizzati in funzione del progetto) e della chimica: proprietà, reazione e durata dei materiali usati</p> <p style="text-align: center;">Laboratorio della figurazione</p> <p>Il laboratorio di scultura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline plastico-scultoree, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.</p> | <p>Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere plastico-scultoree ideate su tema assegnato, a rilievo, a tuttotondo o per installazione; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica, etc.</p> <p style="text-align: center;">Laboratorio della figurazione</p> <p>La modellazione (argille, cere, stucco, materie sintetiche mono e bicomponenti, etc.), l'intaglio (rocce, legni, polistirolo, etc.), l'assemblaggio, la fusione (bronzo, metalli vari), la formatura (gesso, gomme, resine), la policromia (pittura, doratura, smaltatura) e l'installazione, sono le tecniche principali che lo studente impiegherà per l'elaborazione di un'opera autonoma o integrante l'architettura, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, negli effetti speciali, nell'animatronix, etc.</p> | <p>E necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca a individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi meccanici e cinetici nella scultura. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.</p> <p style="text-align: center;">Laboratorio della figurazione</p> <p>Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette ed indirette per la realizzazione di forme grafiche, plastico-scultoree ed installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|--|---|---|--|
| <p align="center">DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN LABORATORIO DI DESIGN</p> | <p>Il lavoro del Dipartimento consiste nell'offrire, ai Discenti che si accostano allo studio di tale disciplina, la possibilità di imparare i fondamenti storico artistici del Design industriale e le nozioni fondanti della progettazione del manufatto industriale, non soltanto come oggetto di uso comune, ma come vera e propria opera d'arte da fruire giornalmente. L'indirizzo ha il compito di facilitare il percorso formativo, l'acquisizione di competenze specifiche e la valorizzazione delle capacità di ciascun discente.</p> <p>Il campo in cui opera è la progettazione d'interni nello e specifico degli oggetti d'arredo e dei complementi.</p> | <p>Gli studenti alla fine del percorso scolastico dovranno saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> • condurre studi preliminari, come successive tappe di approssimazione alla soluzione finale; • svolgere interamente un tema assegnato; • relazionare e analizzare il prodotto progettato. • progettazione di prodotti di design contestualizzati all'interno di un ambiente ipotetico; • progettazione di elementi di arredo e complementi; • ambientazione dei prodotti progettati in un contesto specifico. | <p>Pertanto ciascuno conoscerà e sarà in grado di acquisire, in modo appropriato, le principali tecniche grafico/progettuali, atte alla creazione dell'oggetto, le tecniche compositive per la produzione del manufatto di verifica (materiale specifico in uso nei laboratori scolastici) necessarie all'ideazione e alla realizzazione dell'oggetto in essere.</p> <p>Conoscerà i materiali in uso nell'industria, saprà realizzare la: riproduzione della texture, formulare la scheda e la tavola tecnica, propedeutica al progetto stesso. Inoltre, imparerà a saper sviluppare un corretto iter progettuale, dalla fase iniziale del bozzetto fino a quella finale della realizzazione del prototipo.</p> <p>Avrà le competenze necessarie sui percorsi produttivi dell'industria specializzata del settore, sulla letteratura inerente il processo e l'evoluzione progettuale compiuta dal settore, iniziando dalla rivoluzione industriale fino ad oggi. Sarà in grado di progettare oggetti, ispirandosi ai "Grandi" della storia del design, ne conoscerà il loro percorso evolutivo, ne comparerà gli stili e l'uso di materiali, per poi giungere alla realizzazione del proprio progetto originale.</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|---|--|---|--|
| <p align="center">DISCIPLINE GRAFICHE E MULTIMEDIALI</p> | <p>Discipline grafiche - conoscere le varie tipologie delle immagini secondo criteri funzionali specifici, mirati e applicare le tecniche grafico-storiche in funzione comunicativa; - conoscere e utilizzare i formati e le tipologie di affissione dei vari prodotti di stampa; - utilizzare i codici linguaggi visivi scritti della comunicazione visiva.; applicano di codici percettivi e compositivi; - visualizzare un'idea con tecniche manuali (pennarelli e tecniche miste) dei primi rough al layout; - svolgere una ricerca iconografica è un percorso progettuale completo è pertinente con il brief (rough, layout, finish layout, relazione) - conoscere gli elementi formali e comunicativi del packaging; - sapere applicare nella progettazione i contenuti e le informazioni appresi secondo un percorso operativo funzionale - come valorizzare l'eco-sostenibilità del packaging per attrarre i consumatori.</p> <p>Laboratorio di grafica Nel corso del secondo anno di esercitazioni di laboratorio si continuerà ad approfondire la conoscenza degli strumenti conosciuti prima per avere di essi una padronanza più ampia. Si potenzieranno le competenze e le capacità al fine di piegare lo strumento tecnico al bisogno comunicativo ed espressivo. Si arricchirà il linguaggio grafico attraverso il significato delle figure retoriche nella pubblicità.</p> <p>Discipline audiovisive/ multimediali Applicare i principi e le regole della composizione, le teorie essenziali della percezione visiva e le regole base della sintassi cinematografica.</p> <p>Laboratorio audiovisivo/ multimediale impiegare in modo appropriato le diverse tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video-cinematografiche, riproduzioni e animazioni bidimensionali e multimediali più diffuse.</p> | <p>Discipline grafiche - saper analizzare e rielaborare prodotti grafico-visivi moderni e contemporanei, dall'invenzione della stampa al web design; - saper sviluppare la capacità di individuare nuove soluzioni formali.</p> <p>Laboratorio di grafica Sperimentare e verificare le ipotesi e le sequenze di realizzazione di un proprio lavoro.</p> <p>Discipline audiovisive/ multimediali sa utilizzare campi, piani e inquadrature, utilizza in modo adeguato il disegno per comunicare.</p> <p>Laboratorio audiovisivo/ multimediale E' in grado di realizzare un piccolo cortometraggio.</p> | <p>Discipline grafiche - Approfondimento dei metodi e degli strumenti progettuali, delle tecniche informatiche, fotografiche grafiche; - Le tecniche grafiche geometriche descrittive; - I supporti, i materiali, gli strumenti e le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali le modalità di presentazione del progetto; - Le teorie della percezione visiva.</p> <p>Laboratorio di grafica - ipotesi sequenza di realizzazione di lavori a tema: marchi, locandine manifesti, editoria, sistemi segnaletici e packaging; - applicazione di metodi, tecnologie e processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali; - ideazione, progettazione e realizzazione di cortometraggi con riprese video.</p> <p>Discipline audiovisive/ multimediali Conosce la grammatica visiva delle immagini in movimento.</p> <p>Laboratorio audiovisivo/ multimediale Conosce le fasi di produzione e post-produzione.</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|------------------------------------|---|---|---|
| ARCHITETTURA E AMBIENTE | <p>Lettura e analisi delle principali tipologie residenziali</p> <p>Utilizzo degli elementi che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico</p> <p>Organizzare un metodo progettuale</p> <p>Utilizzo della teoria Geometrica- descrittiva</p> <p>risolvere problemi di rappresentazione</p> <p>Comunicazione grafica</p> <p>Lettura di elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli</p> | <p>Saper analizzare, relazionare ed utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico anche a scala urbana</p> <p>Saper rappresentare graficamente un tema architettonico</p> <p>Saper strutturare , in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari</p> <p>Saper analizzare e rappresentare graficamente a mano libera o con gli strumenti, architetture, intese nella loro complessità o scomposte in singoli elementi</p> <p>Saper strutturare, in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari</p> <p>Saper utilizzare metodi di presentazione al fine di valorizzare al meglio l'aspetto estetico- comunicativo</p> <p>Saper strutturare , in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari</p> | <p>Progetto di massima e progetto esecutivo</p> <p>Tipologie residenziali uni e plurifamiliari</p> <ul style="list-style-type: none"> • standard dimensionali • statica elementare • spazi di relazione e movimento • norme • dimensionamento e forma • forma-adattamento all'ambiente <p>Elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli.</p> <p>Metodologie di presentazione: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, "slide show", animazioni, fotomontaggi</p> |

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
|---|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE E- LABORATORIO DI SCENOGRAFIA DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE E</p> | <p>Avere le competenze necessarie per individuare e applicare i principi che regolano l'ideazione creativa, la restituzione geometrica e la realizzazione delle forme pittoriche, plastiche e scultoree, architettoniche e strutturali che costituiscono lo spazio scenico, possedere altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico descrittivo, delle tecniche per le elaborazioni pittoriche e scultoree dei bozzetti, dei mezzi multimediali di base; essere in grado, inoltre, di individuare e utilizzare le relazioni tra la scenografia e il testo di riferimento, la regia, il luogo dello spettacolo, i costi, e i vari vincoli. essere in grado di utilizzare gli strumenti, i materiali, le tecnologie e le strumentazioni artigianali più diffusi</p> | <p>Ampliare la capacità di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera scenografica, di un elemento scenico o dell'allestimento di spazi destinati all'esposizione: dall'adattamento del testo alla realizzazione e all'allestimento dell'opera in scala ridotta, passando dagli schizzi preliminari, dai "bozzetti" bidimensionali e ridimensionali definitivi, dalla restituzione geometrica e proiettiva, dalla realizzazione degli elementi pittorici, plastico scultorei e architettonici, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina il laboratorio e la scenotecnica.</p> <p>Lo studente dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper distinguere la funzione comunicativa dei molteplici messaggi visivi - Saper utilizzare i mezzi specifici dell'espressione artistica in maniera pertinente allo scopo della comunicazione - acquisire le norme basilari della percezione visiva e della psicologia della forma e dello spazio - Saper organizzare schemi compositivi in funzione dello spazio scenico della rappresentazione e dell'equilibrio, del ritmo e della proporzione - acquisire il conseguimento di una operatività autonoma e adeguata | <p>Approfondimento ed ampliamento degli argomenti riguardanti la progettazione scenica nell'anno scolastico precedente.</p> <p>Conoscenza dell'iter Progettuale con temi di elementi decorativi, comunicativi o illustrativi, e descrizione dettagliata dei procedimenti esecutivi.</p> <p>Conoscenza delle tecniche grafiche e cromatiche .</p> <p>Conoscenze della rappresentazione teatrale e della prospettiva scenica (disegno geometrico)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Scegliere la strategia da seguire e le sequenze di lavoro nell'esecuzione del prototipo come verifica del progetto, nelle varie fasi; (Progettazione) •Produzione di prototipi o particolari dello stesso, come verifica della forma e della funzione.(Laboratorio) <p>conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scultoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico, nonché alla produzione di elementi bidimensionali e tridimensionali che lo compongono;</p> |

QUINTO ANNO

| DISCIPLINE | COMPETENZE | ABILITA'/CAPACITA' | CONOSCENZE |
|--|--|---|--|
| <p>ARTI FIGURATIVE: DISCIPLINE PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> | <p>- La disciplina persegue traguardi di formazione umana e culturale attraverso esperienze di apprendimento dei linguaggi artistici, grafici e pittorici nello specifico, al fine di stimolare le capacità creative e operative degli student</p> | <p>Lo studente dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper distinguere la funzione comunicativa dei molteplici messaggi visivi - Saper utilizzare i mezzi specifici dell'espressione grafico-pittorica in maniera pertinente allo scopo della comunicazione -acquisire le norme basilari della percezione visiva e della psicologia della forma - Saper organizzare schemi compositivi in funzione dell'equilibrio, del ritmo e della proporzione - acquisire il conseguimento di una operatività autonoma e adeguata al livello espressivo maturato - ricercare un linguaggio grafico-pittorico personale, originale e creativo - conseguire capacità progettuali e metodologiche- - acquisire gli strumenti tecnici e abilità necessarie per il conseguimento di una operatività autonoma - sviluppare capacità verbali relative alla specificità della disciplina | <p>Approfondimento e ampliamento degli argomenti riguardanti la progettazione pittorica studiate nell'anno scolastico precedente in previsione dell'esame di Stato. Conoscenza e padronanza dell'iter progettuale, in tutte le fasi ideative sue fasi con extempore, realizzazione bozzetti esecutivi in scala metrica, realizzazione del bozzetto finale con dettagliata relazione tecnico-esplicativa. Conoscenza e applicazione delle tecniche grafiche e pittoriche studiate negli anni precedenti. Conoscenza del linguaggio visivo. Sviluppo e approfondimento della creatività e personalizzazione del linguaggio espressivo e artistico. Laboratorio pittorico: Conoscenza, padronanza, utilizzo consapevole e interpretazione</p> |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>ARTI FIGURATIVE: DISCIPLINE PLASTICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> | <p>Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della plastica e della scultura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca plastico-scultorea.</p> <p>Laboratorio della figurazione</p> <p>Nel laboratorio di scultura del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa.</p> | <p>A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, e indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpeta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, "slideshow", video, etc.</p> <p>Laboratorio della figurazione</p> <p>L'analisi e la cura della policromia nella scultura sono contenuti previsti in tutto il triennio, ma bisognerà prestare una particolare attenzione alle tecniche antiche e alle nuove tecnologie di coloritura, anche in funzione del restauro di opere scultoree o di realizzazioni iperrealistiche e di effetti speciali.</p> | <p>E auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure plastico-scultoree in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, grafica d'arte, allestimenti, restauro, scenografia, arredo urbano, decorazione, formatura, fonderia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri</p> <p>Laboratorio della figurazione</p> <p>Lo studente sarà in grado di sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.</p> |
|---|---|--|--|

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN</p> <p style="text-align: center;">LABORATORIO DI DESIGN</p> | <p>Il lavoro del Dipartimento consiste nell'offrire, ai Discenti che si accostano allo studio di tale disciplina, la possibilità di imparare i fondamenti storico artistici del Design industriale e le nozioni fondanti della progettazione del manufatto industriale, non soltanto come oggetto di uso comune, ma come vera e propria opera d'arte da fruire giornalmente. L'indirizzo ha il compito di facilitare il percorso formativo, l'acquisizione di competenze specifiche e la valorizzazione delle capacità di ciascun discente. Il campo in cui opera è la progettazione d'interni nello e specifico degli oggetti d'arredo e dei complementi.</p> | <p>Gli studenti alla fine del percorso scolastico dovranno saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> •condurre studi preliminari, come successive tappe di approssimazione alla soluzione finale; •svolgere interamente un tema assegnato; •relazionare e analizzare il prodotto progettato. •progettazione di prodotti di design contestualizzati all'interno di un ambiente ipotetico; •progettazione di elementi di arredo e complementi; •ambientazione dei prodotti progettati in un contesto specifico. | <p>Pertanto ciascuno conoscerà e sarà in grado di acquisire, in modo appropriato, le principali tecniche grafico/progettuali, atte alla creazione dell'oggetto, le tecniche compositive per la produzione del manufatto di verifica (materiale specifico in uso nei laboratori scolastici) necessarie all'ideazione e alla realizzazione dell'oggetto in essere. Conoscerà i materiali in uso nell'industria, saprà realizzare la: riproduzione della texture, formulare la scheda e la tavola tecnica, propedeutica al progetto stesso. Inoltre, imparerà a saper sviluppare un corretto iter progettuale, dalla fase iniziale del bozzetto fino a quella finale della realizzazione del prototipo. Avrà le competenze necessarie sui percorsi produttivi dell'industria specializzata del settore, sulla letteratura inerente il processo e l'evoluzione progettuale compiuta dal settore, iniziando dalla rivoluzione industriale fino ad oggi. Sarà in grado di progettare oggetti, ispirandosi ai "Grandi" della storia del design, ne conoscerà il loro percorso evolutivo, ne comparerà gli stili e l'uso di materiali, per poi giungere alla realizzazione del proprio progetto originale.</p> |
|---|--|---|--|

**DISCIPLINE
GRAFICHE E
MULTIMEDIALI**

Discipline grafiche

- conoscere ed utilizzare linguaggio tecnico specifico conoscere diversi programmi di computer grafica;
- sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche di estetiche;
- sapere interagire all'interno di un gruppo di lavoro;
- capacità di visualizzare l'idea utilizzando la tecnica grafica più opportuna; - progettare e realizzare prototipi di varia tipologia.

Laboratorio di grafica

Nel corso del terzo anno di esercitazioni di laboratorio, approfondendo la conoscenza degli strumenti si potenzieranno le competenze e le capacità tecniche al fine di saper sviluppare e realizzare in maniera autonoma un intero progetto grafico, cercando soluzioni tecniche appropriate e soluzioni estetiche originali.

**Discipline audiovisive/
multimediali**

Gestire l'iter progettuale del proprio operato ampliando la conoscenza degli elementi estetici e grafici ai fini della comunicazione visiva.

**Laboratorio
audiovisivo/
multimediale**

Gestire l'interazione delle varie fasi per produrre un elaborato e presentare lo stesso con linguaggio adeguato e identificato sui destinatari.

Discipline grafiche

- favorire l'approfondimento e la gestione autonome critica delle fondamentali procedure progettuali operative della produzione grafico-visiva.
- avere piena conoscenza, padronanza per sperimentare le tecniche tradizionali e contemporanee;
- cura dell'aspetto estetico e comunicativo della propria produzione;
- sviluppo delle capacità e conoscenza dei principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato;
- consapevolezza che le competenze acquisite porteranno un contributo ai vari percorsi di studio futuro.

Laboratorio di grafica

- sperimentare autonomamente nuove soluzioni tecniche ed estetiche interagendo con altri tipi di medium artistico.
- saper organizzare i contenuti progettuali per il web.

**Discipline audiovisive/
multimediali**

Sa ideare un "concept".

**Laboratorio audiovisivo/
multimediale**

Sa realizzare delle piccole sequenze video.

Discipline grafiche

- analisi degli aspetti funzionali comunicativi nella recente produzione grafico visivo;
- i medium artistici e le interazioni tra I settori del graphic design;
- le metodologie di presentazione del progetto;
- i principi della committenza: il marketing, l'editoria, la stampa, l'iter esecutivo, il circuito produttivo e le relative figure professionali, il target e il contesto comunicativo.

Laboratorio di grafica

- approfondimento dei procedimenti e delle tecniche;
- rafforzamento della propria autonomia operativa.

**Discipline audiovisive/
multimediali**

Conosce le principali figure retoriche. Conosce il ritmo, i campi, i piani, l'inquadratura e i tempi di narrazione.

**Laboratorio audiovisivo/
multimediale**

Conosce gli strumenti e funzioni per la realizzazione di uno spot.

| | | | |
|---------------------------------------|--|---|---|
| <p>ARCHITETTURA E AMBIENTE</p> | <p>Lettura e analisi delle principali tipologie residenziali Utilizzo degli elementi che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico Organizzare un metodo progettuale Utilizzo della teoria geometrica- descrittiva risolvere problemi di rappresentazione Comunicazione grafica Lettura di elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli</p> | <p>Saper analizzare, relazionare ed utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico anche a scala urbana Saper rappresentare graficamente un tema architettonico Saper strutturare , in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari Saper analizzare e rappresentare graficamente a mano libera o con gli strumenti, architetture, intese nella loro complessità o scomposte in singoli elementi Saper strutturare, in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari Saper utilizzare metodi di presentazione al fine di valorizzare al meglio l'aspetto estetico- comunicativo Saper strutturare , in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari</p> | <p>Progetto di massima e progetto esecutivo Tipologie residenziali uni e plurifamiliari</p> <ul style="list-style-type: none"> • standard dimensionali • statica elementare spazi di relazione e movimento • norme dimensionamento e forma • forma-adattamento all'ambiente • Elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli. <p>Metodologie di presentazione: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, "slide show", animazioni, fotomontaggi</p> |
|---------------------------------------|--|---|---|

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>SCENOGRAFICHE LABORATORIO DI SCENOGRAFIADI SCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE</p> | <p>Avere le competenze necessarie per individuare e applicare i principi che regolano l'ideazione creativa, la restituzione geometrica e la realizzazione delle forme pittoriche, plastiche e scultoree, architettoniche e strutturali che costituiscono lo spazio scenico, possedere altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico descrittivo, delle tecniche per le elaborazioni pittoriche e scultoree dei bozzetti, dei mezzi multimediali di base; essere in grado, inoltre, di individuare e utilizzare le relazioni tra la scenografia e il testo di riferimento, la regia, il luogo dello spettacolo, i costi, e i vari vincoli. essere in grado di utilizzare gli strumenti, i materiali, le tecnologie e le strumentazioni artigianali più diffusi</p> | <p>Ampliare la capacità di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera scenografica, di un elemento scenico o dell'allestimento di spazi destinati all'esposizione: dall'adattamento del testo alla realizzazione e all'allestimento dell'opera in scala ridotta, passando dagli schizzi preliminari, dai "bozzetti" bidimensionali e ridimensionali definitivi, dalla restituzione geometrica e proiettiva, dalla realizzazione degli elementi pittorici, plastico scultorei e architettonici, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina il laboratorio e la scenotecnica. Lo studente dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper distinguere la funzione comunicativa dei molteplici messaggi visivi - Saper utilizzare i mezzi specifici dell'espressione artistica in maniera pertinente allo scopo della comunicazione -acquisire le norme basilari della percezione visiva e della psicologia della forma e dello spazio - Saper organizzare schemi compositivi in funzione dello spazio scenico della rappresentazione e dell'equilibrio, del ritmo e della proporzione - acquisire il conseguimento di una operatività autonoma e adeguata al livello espressivo maturato - ricercare un linguaggio personale, originale e creativo - conseguire capacità progettuali e metodologiche - acquisire gli strumenti tecnici e abilità necessarie per il conseguimento di una operatività | <p>Approfondimento ed ampliamento degli argomenti riguardanti la progettazione scenica nell'anno scolastico precedente. Conoscenza dell'Iter Progettuale con temi di elementi decorativi, comunicativi o illustrativi, e descrizione dettagliata dei procedimenti esecutivi. Conoscenza delle tecniche grafiche e cromatiche . Conoscenze della rappresentazione teatrale e della prospettiva scenica (disegno geometrico)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere la strategia da seguire e le sequenze di lavoro nell'esecuzione del prototipo come verifica del progetto, nelle varie fasi; (Progettazione) • Produzione di prototipi o particolari dello stesso, come verifica della forma e della funzione.(Laboratorio) conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scultoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico, nonché alla produzione di elementi bidimensionali e tridimensionali che lo compongono; |
|---|--|--|--|

CONTENUTI DISCIPLINARI MINIMI

Il Dipartimento stabilisce i seguenti argomenti da sviluppare e/o approfondire tra classi in parallelo:

| Classe Terza | Classe Quarta |
|--|--|
| <p>DISCIPLINE PITTORICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione all'iter progettuale e approfondimento degli elementi della grammatica visiva. • Progettazione a tema di elementi decorativi e comunicativi • Ricerca degli elementi scelti per lo sviluppo del tema. • Studi grafici e cromatici degli elementi scelti per lo sviluppo dei temi studiati dal vero o da immagini. • Studi della psicologia di linea forma e colore. • Descrizione delle fasi progettuali con applicazione del linguaggio tecnico appropriato. • Semplici ambientazioni in extempore per la destinazione dei pannelli finali. • Laboratorio pittorico • Sviluppo dell'insieme o del particolare prodotto in fase progettuale con le tecniche pittoriche appropriate.. • Psicologia della linea, della forma e del colore loro messaggio espressivo. • Sviluppo della creatività e personalizzazione del linguaggio espressivo. • Applicazione del linguaggio tecnico e stesura scritta di una relazione esplicativa dell'iter progettuale eseguito. • Schizzi su ambientazioni per la destinazione del pannello decorativo. • Laboratorio pittorico • Sviluppo dell'insieme o del particolare prodotto in fase progettuale con le tecniche pittoriche appropriate. | <p>DISCIPLINE PITTORICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento e ampliamento degli argomenti riguardanti la progettazione pittorica studiate nell'anno scolastico precedente. • Progettazione a tema di elementi decorativi, comunicativi o illustrativi, e descrizione dettagliata dei procedimenti esecutivi Ricerca in extempore degli elementi scelti per lo sviluppo del tema, con soluzioni grafiche e cromatiche nelle varie possibilità. • Dalla forma reale alla forma stilizzata: il modulo e la sua composizione. • Equilibrio compositivo, analisi dei rapporti linea- forma, forma-colore, chiaro-scuro, figura-sfondo. • Psicologia della linea, della forma e del colore loro messaggio espressivo. • Sviluppo della creatività e personalizzazione del linguaggio espressivo. • Applicazione del linguaggio tecnico e stesura scritta di una relazione esplicativa dell'iter progettuale eseguito. • Schizzi su ambientazioni per la destinazione del pannello decorativo. • Laboratorio pittorico • Sviluppo dell'insieme o del particolare prodotto in fase progettuale con le tecniche pittoriche appropriate |
| <p>DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN - LABORATORIO DI DESIGN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condurre studi preliminari e ricerche, come successive tappe di approssimazione alla soluzione finale; Utilizzare riconoscere i vari sistemi compositivi delle teorie e degli elementi in essere. • Svolgere interamente un tema assegnato; Relazionare e analizzare il prodotto progettato. • Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un oggetto di design. • Costruire un corretto iter progettuale. • Utilizzo della teoria geometrica- descrittiva: risolvere problemi di rappresentazione • Utilizzo delle conoscenze strutturali, normative e dimensionali. Utilizzo di metodologie di presentazione di una tavola tecnica. | <p>DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN LABORATORIO DI DESIGN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di prodotti di design contestualizzati all'interno di un ambiente ipotetico; • Utilizzo delle teorie e degli elementi compositivi Lettura e analisi delle principali tipologie inerenti l'arredamento d'interni; Utilizzo degli elementi che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di design; • Organizzare un metodo progettuale; • Utilizzo della teoria geometrica- descrittiva per risolvere problemi della rappresentazione grafica • Progettazione di elementi di arredo e complementi affiancandoli a altri già prodotti dall'industria del settore; Lettura di elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche formali di oggetti di notevole fattura. • Ambientazione dei prodotti progettati in un contesto specifico. • Utilizzo di metodologie di presentazione |

| | |
|---|--|
| <p>Discipline grafiche</p> <ul style="list-style-type: none"> -La grammatica visiva: sapere riconoscere e gestire gli elementi essenziali -Riconoscere le caratteristiche formali di un carattere -Il marchio e l'immagine coordinata di base: sapere comunicare tramite un segno -La storia della stampa e dei processi: conoscere i punti salienti -Il segno alfabetico: sapere elaborare graficamente un testo <p>Laboratorio di grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> -La grafica digitale -Conoscenza degli strumenti tecnici: saper utilizzare i software professionali di settore -Saper usare strumenti dei programmi informatici a disposizione come ausili e mezzi della rappresentazione visiva, comunicativa -Rappresentazione di semplici immagini attraverso la fotografia <p>Discipline audiovisivo-multimediali</p> <ul style="list-style-type: none"> -La comunicazione: saper trasmettere correttamente un messaggio al destinatario -Teoria del colore: modelli di colore, differenza e applicazione -Introduzione all'animazione: saper gestire i tempi e il movimento in un'animazione <p>Laboratorio audiovisivo-multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscenza degli strumenti tecnici: saper utilizzare i software professionali di settore -Trattamento dell'immagine: fotomontaggio e fotoritocco, creazione di immagini vettoriali -Cinematografia: creazione di gif animate -I formati elettronici digitali: saper distinguere e utilizzare correttamente i formati elettronici | <p>Discipline grafiche</p> <ul style="list-style-type: none"> -Immagini pubblicitarie (visual): conoscere le varie tipologie -Utilizzare i codici dei linguaggi visivi e scritti della comunicazione - Rappresentare un tema attraverso l'integrazione dei significati del linguaggio visivo e di quello verbale nella realizzazione di vari stampati -Sapere applicare nella progettazione i contenuti e le informazioni appresi <p>Laboratorio di grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i comandi principali di Illustrator e Photoshop -Dal progetto alla stampa saper progettare la copertina di un libro - Conoscere gli elementi formali e comunicativi del packaging - Immagine e comunicazione pubblicitaria <p>Discipline audiovisivo-multimediali</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sito web: saper strutturare un sito web e individuarne gli elementi (home page, menu, widget ecc). -Disegno e movimento: saper strutturare uno storyboard con l'indicazione di piani e campi -Videogioco 2D: saper raccontare e individuare gli elementi di gioco -Il cortometraggio: saper sintetizzare un racconto attraverso le immagini -Grandi fotografi vita e linguaggio: sapere individuare e distinguere gli stili dei più grandi fotografi <p>Laboratorio audiovisivo-multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il sito web, la realizzazione: saper strutturare un sito web -Il cortometraggio, la realizzazione: sapere riprendere e montare un video -Videogioco 2D, la realizzazione: sapere rappresentare digitalmente un personaggio e il contesto in cui si svolge l'azione -Audio editor: saper inserire una traccia audio in un video |
|---|--|

| | |
|---|---|
| <p>DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE- LABORATORIO DI SCENOGRAFIA DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE</p> <p>Individuare i principali elementi estetico-formali, con lo sviluppo di più punti di vista di una scena orientata ad evidenziare uno o più soggetti.</p> <p>Creazione illusoria spaziale attraverso linee, cromatismi ed effetti luministici di chiaro-scuro.</p> <p>Preparazione del colore su diversi supporti per l'ambientazione scenica</p> <p>Preparazione di fondi e fondali con differenti texture, colle naturali e nuovi materiali</p> <p>Laboratorio di scenografia</p> <p>Analisi dei principali materiali impiegati nella costruzione negli allestimenti:</p> <p>legno: massello, compensati e multistrato, metallo: ferro, alluminio,</p> <p>Riflessione circa il loro impiego relativamente alle caratteristiche tecniche degli stessi e delle prestazioni richieste dai pezzi da realizzare.</p> <p>AUTOCAD 2D</p> | <p>DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE- LABORATORIO DI SCENOGRAFIA DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE</p> <p>Sviluppo e induzione ottica di cromatismi attraverso sovrapposizioni e sfumature del colore, orientate alle caratteristiche della scena</p> <p>Competenze nella realizzazione di plastici di scene (riduzione in scala)</p> <p>Copia della figura umana inserita in contesti differenti e proporzionata all'ambito richiesto</p> <p>Laboratorio di scenografia</p> <p>elementi prefabbricati</p> <p>materiali plastici: cartapesta, gomma piuma, vetro resina, polistirolo, poliuretano;</p> <p>Analisi delle principali tecniche e procedure idonee alla diretta operatività (carpenteria in legno, ferro, lavorazione di materie plastiche); confronto, verifica, sperimentazione.</p> <p>AUTOCAD 2D</p> |
| <p>DISCIPLINE PLASTICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> | <p>DISCIPLINE PLASTICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE</p> |
| <p>ARCHITETTURA E AMBIENTE</p> | <p>ARCHITETTURA E AMBIENTE</p> |
| <p>Classe Quinta</p> | |

DISCIPLINE PITTORICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

- Approfondimento e ampliamento degli argomenti riguardanti la progettazione pittorica studiate nell'anno scolastico precedente in previsione dell'esame di Stato.
- Progettazione a tema di elementi decorativi, comunicativi o illustrativi, e descrizione dettagliata dei procedimenti esecutivi.
- Ricerca in extempore degli elementi scelti per lo sviluppo del tema, con soluzioni grafiche e cromatiche nelle varie possibilità.
- Psicologia della linea, della forma e del colore loro messaggio espressivo.
- Sviluppo e approfondimento della creatività e personalizzazione del linguaggio espressivo e artistico.
- Applicazione del linguaggio tecnico e stesura scritta di una relazione esplicativa dell'iter progettuale eseguito.
- Schizzi su ambientazioni per la destinazione del pannello decorativo.
- Laboratorio pittorico
- Sviluppo dell'insieme o del particolare prodotto in fase progettuale con le tecniche pittoriche appropriate.

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN LABORATORIO DI DESIGN

- Sviluppare, in tutte le sue fasi, un progetto partendo dal bozzetto iniziale fino al prototipo dello stesso, contestualizzarlo in un ambiente dato inserendo più elementi estrapolati dalla produzione industriale. Lettura e analisi delle principali tipologie di arredi che fanno parte delle icone del settore. Utilizzo degli elementi che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di design dato. Organizzare un metodo progettuale utilizzando la teoria geometrica- descrittiva per risolvere problemi della rappresentazione grafica.
- Soluzioni tecniche e prospettive degli oggetti in essere.
- Utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un oggetto dato e della sua collocazione all'interno o all'esterno
- Creazioni di manufatti in scala con l'utilizzo dei diversi materiali.
- Utilizzo di metodologie di presentazione tridimensionale per la costruzione del prototipo

DISCIPLINE GRAFICHE e MULTIMEDIALI

Discipline grafiche Alcuni moduli degli anni precedenti (l'immagine coordinata di base, l'annuncio pubblicitario, il pieghevole, la locandina, ecc.) verranno in parte riproposti con approfondimenti al fine di consolidare i contenuti appresi, anche in vista degli esami di Stato. Inoltre, verranno trattati altri argomenti, come la corporate identity, immagine aziendale, il packaging, il manifesto e il poster, la storia della comunicazione grafica, nonché cenni sulla costruzione di un video. L'obiettivo è di ampliare e di migliorare negli studenti le capacità progettuali e la padronanza degli strumenti utilizzati.

Laboratorio di grafica Approfondimento sulla conoscenza e sull'uso dei software del pacchetto Adobe. Studi progettuali mediante visualizzazioni grafiche e strumentali, anche di tipo informatico. Realizzazioni di prototipi di tipo editoriale con descrizione delle motivazioni che hanno suggerito l'ideazione. Realizzazione dello "storyboard" per un video.

Discipline audiovisivo-multimediali Messaggio e figure retoriche: sapere utilizzare le figure retoriche in pubblicità. Progettazione di uno spot: individuazione del messaggio, progettazione dell'extempore. Lo storyboard: sapere rappresentare efficacemente le scene.

Laboratorio audiovisivo-multimediale

Storia del cinema e tecniche di ripresa: sapere individuare le tecniche di ripresa in un film.

Effetti speciali: saper riconoscere gli effetti di post-produzione.

Realizzazione di uno spot: realizzazione di una parte del progetto, con almeno un applicativo in dotazione al laboratorio.

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE-LABORATORIO DI SCENOGRAFIA DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE

Attrezzatura teatrale e cambi di scena.

Soluzioni tecniche e prospettive di elementi di scena

Apparecchiature .

Cenni di luministica e illuminotecnica, impianto elettronico.

ARCHITETTURA E AMBIENTE

DISCIPLINE PLASTICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

CONTENUTI RELATIVI A MODULI INTERDISCIPLINARI DI CLASSE

Il Dipartimento stabilisce i seguenti argomenti da sviluppare e/o approfondire in moduli interdisciplinari di classe

| | |
|----------------------|--|
| Classi Terze | <p>ARTI FIGURATIVE: DISCIPLINE PITTORICHE E DISCIPLINE PLASTICHE. I Docenti degli ambiti disciplinari hanno concordato di sviluppare in interdisciplinarietà alcuni temi di progettazione che saranno proposti nel corso dell'anno. Il tema proposto e realizzato è sull'iconografia delle maschere africane. Per quanto concerne contenuti ed argomenti specifici, si rimanda alle singole programmazioni dei Docenti,. Le Discipline dell'area ARTISTICO-PROGETTUALI realizzano nel corso del triennio manufatti ed elaborati finalizzati alla Visibilità e Orientamento, per vari eventi (Mostre,Estemporanee,Stage,Concorsi) Pertanto tutte le discipline possono concorrere alla realizzazione di manufatti di vario genere, da realizzare anche nei laboratori , ed in funzione degli eventi che si presentano nel corso dell'anno scolastico.</p> |
| Classi Quarte | <p>ARTI FIGURATIVE: DISCIPLINE PITTORICHE Per quanto concerne contenuti ed argomenti specifici, si rimanda alle singole programmazioni dei Docenti,. Le Discipline dell'area ARTISTICO-PROGETTUALI realizzano nel corso del triennio manufatti ed elaborati finalizzati alla Visibilità e Orientamento, per vari eventi (Mostre,Estemporanee,Stage,Concorsi) Pertanto tutte le discipline possono concorrere alla realizzazione di manufatti di vario genere, da realizzare anche nei laboratori , ed in funzione degli eventi che si presentano nel corso dell'anno scolastico.</p> |
| Classi Quinte | <p>ARTI FIGURATIVE: DISCIPLINE PITTORICHE Per quanto concerne contenuti ed argomenti specifici, si rimanda alle singole programmazioni dei Docenti,. Le Discipline dell'area ARTISTICO-PROGETTUALI realizzano nel corso del triennio manufatti ed elaborati finalizzati alla Visibilità e Orientamento, per vari eventi (Mostre,Estemporanee,Stage,Concorsi) Pertanto tutte le discipline possono concorrere alla realizzazione di manufatti di vario genere, da realizzare anche nei laboratori , ed in funzione degli eventi che si presentano nel corso dell'anno scolastico.</p> |
| | <p>Discipline Grafiche, Italiano e Storia Progettazione e realizzazione di un evento "Giorno della memoria".</p> |

| METODOLOGIE | | | |
|--------------------|---|---|---|
| ✓ | Lezione frontale (Presentazione di contenuti e dimostrazioni logiche) | ✓ | Cooperative learning (Lavoro collettivo guidato o autonomo) |
| ✓ | Lezione interattiva (Discussioni sui libri o a tema, interrogazioni collettive) | ✓ | Problem solving (definizione collettiva) |
| ✓ | Lezione multimediale (Utilizzo della LIM, di PPT, di audio video) | ✓ | Attività di laboratorio (Esperienza individuale o di gruppo) |
| ✓ | Applicazione pratica delle tecniche grafiche-pittoriche-plastiche-geometriche-laboratoriali | ✓ | Esercitazioni pratiche |
| | Letture e analisi diretta dei testi | | Altro |

| MEZZI, STRUMENTI, SPAZI | | | | | |
|--------------------------------|----------------|---|--------------|---|-----------|
| ✓ | Libri di testo | | Registratore | | Cineforum |
| ✓ | Altri libri | ✓ | Letture DVD | ✓ | Mostre |

| | | | | | |
|---|---|---|-------------------------|---|---|
| ✓ | Dispense, schemi , fotocopie, immagini | ✓ | Computer | ✓ | Visite guidate |
| ✓ | Dettatura di appunti | | Laboratorio di scienze | ✓ | Stage |
| ✓ | Videoproiettore/LIM | ✓ | Biblioteca | ✓ | Palestra |
| ✓ | Esercitazioni di laboratorio | ✓ | Laboratori di indirizzo | ✓ | Monografie e libri di arte o tecnici . |

TIPOLOGIA DI VERIFICHE

| TIPOLOGIA | | | | 1° TRIM. | 2° TRIM. | 3° TRIM. | NUMERO |
|-----------|-----------------------|---|-------------------------|-------------|-------------|-------------|--|
| | Analisi del testo | ✓ | Test strutturato | 1 | 1 | 1 | Elaborati grafici o pittorici o plastici |
| | Saggio breve | ✓ | Risoluzione di problemi | | | | |
| | Articolo di giornale | ✓ | Prova grafica / pratica | 1 | 1 | 1 | Prove scritto- grafiche, o pittoriche o plastiche |
| | Tema - relazione | | Interrogazione | | | | Test (di varia tip.) |
| ✓ | Test a riposta aperta | | Simulazione colloquio | | | | Prove di laboratorio |
| ✓ | Test semi strutturato | | Test motori | | | | Altro _____ |

CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal POF d'Istituto e le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:

| | | | |
|---|---|---|----------------|
| ✓ | Livello individuale di acquisizione di conoscenze | ✓ | Impegno |
| ✓ | Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze | ✓ | Partecipazione |
| ✓ | Progressi compiuti rispetto al livello di partenza | ✓ | Frequenza |
| ✓ | Interesse | ✓ | Comportamento |