



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
ISTITUTO D'ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

“A. MANZONI - F. JUVARA”

LICEO DELLE SCIENZE UMANE –LICEO ECONOMICO SOCIALE – LICEO MUSICALE

LICEO ARTISTICO con i seguenti indirizzi: *Arti figurative – Architettura e Ambiente - Design*

Viale Trieste n. 169 - 93100 Caltanissetta tel. 0934/598909

Via Belvedere sn San Cataldo (CL) – tel. 0934/571740

E mail clis01400a@istruzione.it - clis01400a@pec.istruzione.it

Sito web www.liceimanzonijuvara.edu.it - C.F. 80004710853 - CM. CLIS01400A- C.U.: UFN1NM

PROGRAMMAZIONE

DIPARTIMENTO ARTISTICO - PROGETTUALE

DOCENTI	DISCIPLINE
Prof. Calogero Barba	Discipline Grafico-Pittoriche - Laboratorio Artistico - Discipline Pittoriche - Laboratorio della Figurazione Pittorica
Prof. Antonio Palmiro Cupani	Discipline Progettuali Design Industriale
Prof. Luigi Di Salvo	Discipline Progettuali Scenografia – Laboratorio di Design Industriale - Discipline geometriche e scenotecniche
Prof.ssa Ivana Gentile	Discipline Grafico-Pittoriche - Laboratorio Artistico - Discipline Pittoriche - Laboratorio della Figurazione Pittorica
Prof. Francesco La Russa	Laboratorio Artistico – Laboratorio di Design Moda
Prof.ssa Sabrina Apollonia Lo Celso	Laboratorio di Design Industriale - Discipline geometriche e scenotecniche
Prof. Giuseppe Lodato	Laboratorio di Design Industriale
Prof.ssa Agata Lo Monaco	Discipline Progettuali Architettura e ambiente – Laboratorio di Architettura
Prof.ssa Salvina Maira	Laboratorio Artistico - Discipline Progettuali Design Moda
Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone	Discipline Geometriche - Discipline Progettuali Architettura e ambiente
Prof.ssa Maria Giuseppa Riggi	Discipline Plastiche e Scultoree - Laboratorio Artistico - Laboratorio della Figurazione Scultorea
Prof.ssa Maria Teresa Riggi	Discipline Grafico-Pittoriche – Laboratorio di Scenografia
Prof.ssa Giuseppa Maria Grazia Russo	Discipline Geometriche - Laboratorio Artistico – Laboratorio di Architettura
Prof.ssa Rosaria Rio	Discipline Plastiche e Scultoree - Laboratorio della Figurazione Scultorea

Coordinatore di Dipartimento

Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone

Anno scolastico 2020-2021

INDICE

	Linee programmatiche e principali riferimenti normativi	Pag. 4
	Profilo educativo, culturale e professionale del liceo artistico	Pag. 6
	Certificazione delle competenze alla fine del primo biennio	Pag. 8
	Competenze di cittadinanza	Pag. 9
I SEZIONE	Programmazione per assi culturali - Curricoli verticali	Pag. 10
	I biennio	Pag. 10
	Discipline grafiche e pittoriche	Pag. 10
	Discipline geometriche	Pag. 12
	Discipline plastiche e scultoree	Pag. 15
	Laboratorio artistico	Pag. 17
	II biennio	Pag. 19
	Discipline progettuali Architettura e ambiente	Pag. 19
	Laboratorio di Architettura	Pag. 22
	Discipline pittoriche	Pag. 25
	Discipline plastiche e scultoree	Pag. 26
	Laboratorio della figurazione pittorica	Pag. 28
	Laboratorio della figurazione plastica	Pag. 30
	Discipline progettuali Design	Pag. 32
	Laboratorio di Design	Pag. 34
	Discipline progettuali Scenografia	Pag. 37
	Laboratorio di Scenografia	Pag. 38
	Discipline geometriche e scenotecniche	Pag. 39
	Monoennio	Pag. 40
	Discipline progettuali Architettura e ambiente	Pag. 40
	Laboratorio di Architettura	Pag. 42
	Discipline pittoriche	Pag. 43
	Discipline plastiche e scultoree	Pag. 45
	Laboratorio della figurazione pittorica	Pag. 46
	Laboratorio della figurazione plastica	Pag. 47
	Discipline progettuali Design	Pag. 48
	Laboratorio di Design	Pag. 50
	Discipline progettuali Scenografia	Pag. 52
	Laboratorio di Scenografia	Pag. 53
	Discipline geometriche e scenotecniche	Pag. 54
	Standard minimi di apprendimento	Pag. 55
II SEZIONE	Piano scolastico per la didattica integrata	Pag. 55
	Criteri e modalità di erogazione della DDI	Pag. 54
	Metodologie, verifica e valutazione per la DDI	Pag. 54
	Contenuti essenziali, nodi interdisciplinari, apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento	Pag. 56

III SEZIONE	Percorsi pluridisciplinari	Pag. 59
	Integrazione al curricolo verticale di Educazione Civica	Pag. 59
IV SEZIONE	Attività curricolari ed extracurricolari	Pag. 67
	Progetto Accoglienza	Pag. 68
	Progetto “Aperta-mente: una biblioteca a cielo aperto”	Pag. 70
	“Sulle orme di Leonardo”	Pag. 71
	“Architettura & Cinema”	Pag. 73
	“Visioni dantesche”	Pag. 75
	“Il segno/Inciso”	Pag. 76
	Gessi tra i passi (manca la scheda di progetto)	Pag.
	Estemporanea di pittura “Paesaggi di mezzo” (manca la scheda di progetto)	Pag.
	“Guerriero di Luce” (manca la scheda di progetto)	Pag.
	Progetto “Giro-E” (manca la scheda di progetto)	Pag.
	Visite guidate e viaggi di istruzione	Pag. 77
V SEZIONE	Elaborazione prove comuni	Pag. 67
	Test di ingresso classi prime	Pag. 67
	Test di ingresso classi terze	Pag. 70
VI SEZIONE	Verifica e valutazione	Pag. 88
	Criteri di valutazione	Pag. 88
	Verifiche	Pag. 88
	Valutazione	Pag. 89
VII SEZIONE	Griglie di valutazione	Pag. 90
	Griglia prova orale	Pag. 90
	Griglia prove grafiche	Pag. 91
	Tabella di corrispondenza tra voti e giudizi	Pag. 92
	Griglia per la valutazione sommativa degli apprendimenti per la didattica integrata	Pag. 93
	Firma dei Docenti del Dipartimento artistico	Pag. 95

LINEE PROGRAMMATICHE E PRINCIPALI RIFERIMENTI NORMATIVI

La progettazione per competenze culturali implica un profondo rinnovamento della didattica tradizionale; è necessario il superamento di un modello indirizzato principalmente alla trasmissione di contenuti a favore di una didattica più cooperativa e laboratoriale, che rivolge l'attenzione alla complessiva evoluzione dello studente il quale cresce e diventa cittadino competente.

La costruzione di un curriculum per competenze aiuta gli studenti a sviluppare la costruzione del sé, a gestire le corrette relazioni con gli altri e fornisce la base per consolidare ed accrescere saperi e competenze per le successive occasioni di apprendimento.

Secondo le indicazioni contenute nel **D.M. 22 agosto 2007, n. 139**, che fanno riferimento alla raccomandazione del **Quadro Europeo dei titoli e delle Qualifiche (n. 962/2006) del 18 dicembre 2006**, si definiscono nel seguente modo le conoscenze, le abilità e le competenze che lo studente deve conseguire:

Conoscenze: indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relativi a un settore di studio o di lavoro e sono descritte come teoriche e/o pratiche;

Abilità: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how (conoscenze e abilità operative necessarie per svolgere una determinata attività) per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti);

Competenze: indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; sono descritte in termini di responsabilità e di autonomia.

La competenza, quindi, comprende non solo il sapere, quello appreso in un contesto formale come la scuola e le conoscenze informali che derivano dall'esperienza, e il saper fare, ovvero le abilità, ma anche il saper essere, cioè gli atteggiamenti e le disposizioni, e il saper imparare.

Nello stesso Decreto sono individuati quattro **Assi culturali** (dei linguaggi, matematico, scientifico-tecnologico, storico-sociale) attorno ai quali organizzare l'attività didattica. Le competenze relative agli assi culturali hanno come riferimento di sfondo competenze più generali e trasversali, proprie della persona, definite **competenze chiave di cittadinanza** (All. 2 del Documento tecnico).

All'interno del quadro generale degli assi culturali le **Discipline artistiche** contribuiscono al raggiungimento di **competenze afferenti all'asse dei linguaggi** (fruizione consapevole del patrimonio artistico, della sua tutela e conservazione, utilizzare e produrre testi multimediali) e **all'asse matematico** (confrontare figure geometriche individuando invarianti e relazioni, individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi, analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche). Si ritiene che l'ambito dell'asse culturale dei linguaggi, così come individuato dal D.M. 139 del 2007, pur considerando la conoscenza e la tutela del patrimonio artistico e la produzione multimediale, non approfondisca con la dovuta attenzione l'ambito specifico del linguaggio artistico – progettuale – laboratoriale del Liceo Artistico. Pertanto, considerato che le discipline artistiche costituiscono un perno nella formazione artistica liceale, favoriscono l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca, dell'ideazione e della progettazione e produzione, fornendo allo studente una padronanza d'uso dei linguaggi visivi e delle tecniche specifiche per ogni indirizzo, la programmazione di questo dipartimento farà parte a sé stante pur nel rispetto delle competenze individuate dal citato decreto.

L'atto programmatico del Dipartimento artistico fa, inoltre, riferimento alle nuove competenze chiave per l'apprendimento permanente adottate dal **Consiglio dell'Unione Europea (22 maggio**

2018). Tale documento pone l'accento sull'interrelazione tra forme di apprendimento formale, non formale e informale e sulla necessità di una formazione che promuova stili di vita sostenibili, i diritti umani, la parità di genere, la solidarietà e l'inclusione, la diversità culturale e il principio della cittadinanza globale.

Il concetto di **competenza** è declinato come **combinazione di “conoscenze, abilità e atteggiamenti”**, in cui l'atteggiamento è definito quale “disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni. Le otto competenze individuate, che modificano l'assetto definito nel 2006, sono:

- Competenza alfabetica funzionale;
- Competenza multilinguistica;
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- Competenza digitale;
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- Competenza in materia di cittadinanza;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

La presente programmazione dipartimentale ha, inoltre, recepito le “Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani degli studi previsti per i percorsi liceali di cui all'art. 10, comma 3, del **D.P.R. 15 marzo 2010, n. 89**, in relazione all'art. 2, commi 1 e 3, del medesimo regolamento”.

A seguito dell'emergenza sanitaria da Coronavirus il Ministero dell'Istruzione ha emanato un Decreto per la pianificazione delle attività scolastiche per il corrente anno scolastico (**D.M. 26 giugno 2020, n. 39**) che prevede:

- per le scuole secondarie di II grado, una fruizione per gli studenti, opportunamente pianificata, di **attività didattica in presenza e, in via complementare, didattica digitale integrata**;
- **una diversa modulazione settimanale del tempo scuola**, su delibera degli Organi collegiali competenti;
- garantire la presenza degli alunni con Bisogni educativi speciali, in particolar modo di quelli con disabilità, in una dimensione inclusiva vera e partecipata;
- in riferimento ai Percorsi per le competenze trasversali e per l'Orientamento (PCTO), ferma restando la potestà organizzativa di tali attività in capo alle istituzioni scolastiche, si sottolinea la necessità di verifica da parte delle istituzioni scolastiche delle strutture ospitanti affinché tutti gli spazi adibiti alle attività degli studenti in PCTO siano conformi alle disposizioni sanitarie previste;
- per ogni istituzione scolastica la predisposizione del **Piano scolastico per la Didattica digitale integrata** da allegare al PTOF.

Il Dipartimento artistico ha, infine, tenuto conto delle seguenti indicazioni normative:

- **Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica (Allegato A)**, in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92 recante l'introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica;
- **Linee guida per la Didattica digitale integrata (Allegato A)** per la progettazione del Piano scolastico per la didattica digitale DDI, come previsto dal D.M. 26 giugno 2020, n. 39.

PROFILO EDUCATIVO, CULTURALE E PROFESSIONALE DEL LICEO ARTISTICO

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l’acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per cogliere appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell’ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- Conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d’arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- Cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- Conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- Conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- Conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- Conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.

Indirizzo Arti Figurative

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica e/o scultorea nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali; conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva;
- saper individuare le interazioni delle forme pittoriche e/o scultoree con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico;
- conoscere e applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale e/o tridimensionale, anche in funzione della necessaria contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari (comprese le nuove tecnologie);
- conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali dell’arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafica, pittorica e scultorea.

Indirizzo Architettura e ambiente

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- conoscere gli elementi costitutivi dell’architettura a partire dagli aspetti funzionali estetici e dalle logiche costruttive fondamentali;
- aver acquisito una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare

(dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione;

- conoscere la storia dell'architettura, con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione;
- avere acquisito la consapevolezza della relazione esistente tra il progetto e il contesto storico, sociale, ambientale e la specificità del territorio nel quale si colloca;
- acquisire la conoscenza e l'esperienza del rilievo e della restituzione grafica e tridimensionale degli elementi dell'architettura;
- saper usare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale del progetto;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma architettonica.

Indirizzo Design

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma;
- avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale;
- conoscere il patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma.

Indirizzo Scenografia

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- conoscere gli elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema;
- avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo-regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici;
- saper individuare le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali, etc);
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO BIENNIO

COMPETENZE	ABILITÀ - CAPACITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e apprezzare le opere d'arte; • Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi fondamentali per la lettura/ascolto di un'opera d'arte (pittura, architettura, scultura, oggetto di design o di moda, ecc.); • Principali forme di espressione artistica.
Utilizzare e produrre testi multimediali	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva; • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali componenti strutturali ed espressive di un prodotto audiovisivo; • Semplici applicazioni per la elaborazione audio e video; • Uso essenziale della comunicazione telematica.
Confrontare ed analizzare figure geometriche individuando invarianti e relazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i principali enti, figure e luoghi geometrici e descriverli con linguaggio naturale • Individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete • Disegnare figure geometriche con semplici tecniche grafiche e operative 	<ul style="list-style-type: none"> • Nozioni fondamentali di geometria del piano e dello spazio; • Il piano euclideo: relazioni tra rette, congruenza di figure, poligoni e loro proprietà; • Trasformazioni geometriche e loro invarianti.
Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe; • Utilizzare i procedimenti logici, operativi per la risoluzione di un problema grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimenti esecutivi per la rappresentazione della geometria piana; • Metodi di rappresentazione grafica bidimensionale e tridimensionale.
Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati; • Rappresentare classi di dati mediante istogrammi e diagrammi a torta; • Leggere e interpretare grafici in termini di corrispondenze fra elementi di due insiemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodi di rappresentazione grafica di dati statistici.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA AL TERMINE DELL'ISTRUZIONE OBBLIGATORIA

L'elevamento dell'obbligo di istruzione a dieci anni intende favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale.

- **Imparare ad imparare:** organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
- **Progettare:** elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
- **Comunicare:**
 - ✓ *Comprendere* messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)
 - ✓ *Rappresentare* eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
- **Collaborare e partecipare:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- **Agire in modo autonomo e responsabile:** sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
- **Risolvere i problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
- **Individuare collegamenti e relazioni:** individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
- **Acquisire ed interpretare l'informazione:** acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

PROGRAMMAZIONE PER ASSI CULTURALI

PRIMO BIENNIO

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente all'acquisizione delle competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione grafica e pittorica, all'uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e soprattutto alla comprensione e all'applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore. In questa disciplina lo studente affronterà con particolare attenzione i principi fondanti del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi. Egli acquisirà inoltre le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione e sarà in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata. Sarà infine consapevole che il disegno e la pittura sono pratiche e linguaggi che richiedono rigore tecnico ed esercizio mentale, e che essi non sono solo riducibili ad un atto tecnico, ma sono soprattutto forme di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

1° ANNO		
MOD. 1	Elementi costitutivi del disegno	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire una valida metodologia operativa sia controllata che intuitiva	Capacità di controllo del movimento per acquisire la giusta gestualità per disegnare e tratteggiare correttamente	Conoscere gli strumenti più indicati per il disegno matite, penne, pastelli) e i supporti come carta e cartoncino
Saper valorizzare con ombre e luci immagini o riproduzioni	Capacità di analizzare l'immagine e riprodurla graficamente	Conoscere i procedimenti tecnici specifici
Saper bilanciare i toni d'ombra con i toni di luce		
Acquisire un'abilità strumentale		
MOD. 2	Imparare ad osservare disegnando	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire una maggiore consapevolezza nell'uso del potenziale espressivo e comunicativo del disegno	Saper organizzare lo spazio di lavoro in rapporto agli strumenti e alle tecniche da utilizzare	Conoscere le tecniche di rappresentazione grafica
Acquisire una maggiore autonomia procedurale e la terminologia specifica della disciplina	Saper analizzare un'immagine e saperla riprodurre con le tecniche del disegno guidato e mediante l'osservazione	Conoscere i materiali grafici e il loro utilizzo e approfondimento
Acquisire un miglioramento tecnico-grafico		

MOD. 3	Forma e colore	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Miglioramento dei propri mezzi conoscitivi e comunicativi del linguaggio non verbale attraverso la riproduzione grafica	Saper organizzare il lavoro grafico nel rispetto dei tempi stabiliti	Conoscere le principali teorie del colore
Saper comporre e ricavare una tinta	Essere capaci di comunicare sensazioni attraverso il colore	Conoscere le principali tecniche pittoriche in riferimento ai supporti, materiali e strumenti
MOD. 4	Rappresentazione della figura umana nell'arte greca	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire le competenze di base nell'uso di strumenti e tecniche grafico-pittoriche	Sviluppare la capacità di vedere ed osservare	Conoscere i musei della propria città
Acquisire l'abitudine ad osservare l'ambiente circostante con metodo analitico	Saper organizzare il proprio spazio di lavoro	Conoscere le tecniche adeguate per interpretare la realtà tridimensionale
	Saper usare le tecniche adeguate	
2° ANNO		
MOD. 1	Disegno dal vero con approfondimento della tecnica delle ombre	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare i metodi e le procedure della rappresentazione dal vero e della riproduzione da un'immagine fotografica e saperne cogliere le differenze; saper osservare e applicare le ombre reali.	Essere in grado di rappresentare un'opera grafica dall'osservazione di elementi dal vero; riprodurre un'immagine fotografica; Rappresentare al meglio le ombre giuste nella giusta situazione.	Conoscere i metodi e le procedure della rappresentazione dal vero e della riproduzione da un'immagine fotografica; conoscere nelle linee essenziali il concetto della teoria delle ombre.
MOD. 2	Le matite colorate nell'applicazione della copia d'arte	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare la teoria del colore nell'uso delle matite colorate e con la tecnica grafica e coloristica più appropriata.	Saper rappresentare graficamente e coloristicamente la copia di un'immagine di un maestro del passato e cogliere gli aspetti della forma e del colore.	Conoscere i colori e la loro struttura; metodi e tecnica di rappresentazione nell'uso delle matite colorate;
MOD. 3	Disegno della figura da calchi in gesso	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare i metodi e le procedure per la rappresentazione grafica dal vero; individuare la struttura portante di una forma e le sue proporzioni.	Saper rappresentare la forma osservata cogliendone la struttura portante e le sue proporzioni nel suo carattere essenziale e totale.	Conoscere i metodi e le procedure per la rappresentazione grafica dal vero; la struttura portante di una forma e le sue proporzioni.
Saper applicare il metodo di rappresentazione spaziale del soggetto e il suo volume.	Saper rappresentare graficamente un calco in gesso e cogliere gli aspetti della forma, del volume e della spazialità.	Conoscere nelle linee essenziali i metodi della rappresentazione dello spazio e dei volumi.
MOD. 4	Le tecniche pittoriche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare i metodi e le	Essere in grado di rappresentare	Conoscere le metodologie

procedure per la rappresentazione pittorica.	pittoricamente con una tecnica pittorica precisa.	operative delle varie tecniche grafiche e pittoriche.
Saper individuare le differenze tra pittura da cavalletto e pittura murale.	Essere in grado di cogliere le differenze tra le tecniche pittoriche utilizzate dagli artisti.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri fondamentali delle tecniche pittoriche.

DISCIPLINE GEOMETRICHE

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente all'acquisizione di competenze inerenti le convenzioni e la terminologia tecnica, finalizzate alla interpretazione del linguaggio della disciplina, nonché l'uso degli strumenti e dei metodi proiettivi fondamentali, necessari alla comprensione della struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione. In questa disciplina lo studente affronterà i principi fondanti del disegno geometrico e proiettivo inteso come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi. Egli acquisirà inoltre le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione e sarà in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata. Sarà infine consapevole che il disegno geometrico è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale, e che esso non è solo riducibile ad un atto tecnico, ma è soprattutto forma di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

1° ANNO		
MOD. 1	Gli strumenti di disegno e le tecniche grafiche di rappresentazione, definizione e costruzione di figure geometriche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscere gli strumenti idonei per la comunicazione grafica	Saper usare ed essere in grado di scegliere i mezzi tecnici necessari per svolgere l'attività grafica	Uso dei mezzi tecnici per svolgere l'attività grafica
Riconoscere i simboli e la nomenclatura appropriata per la comunicazione grafica	Saper usare ed essere in grado di scegliere i simboli e la nomenclatura per svolgere l'attività grafica	Nomenclatura, simboli e convenzioni del disegno
Riconoscere gli elementi geometrici fondamentali per la comunicazione grafica	Essere in grado di definire con logica gli elementi geometrici fondamentali	Definizione di elementi geometrici fondamentali: punto, retta, piano
Confrontare ed analizzare i problemi relativi a rette ed angoli	Essere in grado di risolvere problemi relativi a rette ed angoli	Metodi di risoluzione di problemi riguardanti rette ed angoli
Confrontare ed analizzare figure geometriche piane, curve policentriche e coniche individuando invarianti e relazioni	Saper costruire e utilizzare le figure geometriche piane, le curve policentriche e le coniche	Definizione di figure geometriche piane, curve policentriche, coniche e procedimenti operativi per la loro costruzione

Confrontare ed analizzare i solidi geometrici, individuando invarianti e relazioni	Essere in grado di identificare e classificare i solidi in base alle loro proprietà geometriche	Solidi geometrici e poliedri
MOD. 2	Le proiezioni ortogonali	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Usare con consapevolezza il metodo delle proiezioni ortogonali per esprimere graficamente un'idea o rappresentare un oggetto;	Saper applicare lo schema a tutte le procedure per la realizzazione di costruzioni geometriche	Conoscere lo schema per realizzare costruzioni geometriche
	Saper applicare ed utilizzare i termini fondamentali del linguaggio grafico geometrico	
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico, scegliendo opportunamente la scala di rappresentazione.	Saper applicare le convenzioni grafiche nelle proiezioni ortogonali	Identificare e analizzare i principali problemi relativi alla rappresentazione di figure piane e solide
	Saper leggere una proiezione ortogonale e comprendere la forma e la posizione delle figure rappresentate	
	Saper risolvere graficamente, con metodi tradizionali, i problemi geometrici riguardanti la costruzione di poligoni e la rappresentazione di oggetti	Acquisire le nozioni di base per applicare il metodo delle proiezioni ortogonali
	Saper rappresentare figure geometriche piane, solidi, gruppi di solidi e oggetti proiettati su diversi piani	
MOD. 3	Le proiezioni assonometriche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico, scegliendo opportunamente tra i vari tipi di assonometrie; Essere in grado di ricostruire le caratteristiche dimensionali di un oggetto rappresentato in assonometria.	Saper applicare e utilizzare nel modo corretto i termini fondamentali del linguaggio grafico geometrico	Apprendere la nomenclatura relativa alle proiezioni assonometriche
	Saper applicare e utilizzare nel modo più opportuno i vari tipi di assonometria	Conoscere i metodi della rappresentazione assonometrica di figure piane e solide, mantenendo un rapporto dimensionale diretto tra ciò che si rappresenta e il disegno stesso
	Saper applicare correttamente le convenzioni grafiche	
MOD. 4	Teoria delle ombre applicata alle proiezioni ortogonali ed assonometriche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico;	Saper riconoscere gli elementi che costituiscono e differenziano i vari tipi di ombre	Conoscere i concetti su cui si fonda la teoria delle ombre: ombra propria, portata e autoportata

Saper scegliere opportunamente la direzione e l'inclinazione dei raggi luminosi (nelle proiezioni assonometriche) per conferire agli oggetti rappresentati un maggiore realismo ed esaltarne la tridimensionalità	Saper determinare le ombre di punti, segmenti, figure piane e solidi nelle proiezioni ortogonali	Conoscere la teoria delle ombre applicata alle proiezioni ortogonali: raggio luminoso convenzionale
	Saper determinare le ombre di solidi nelle proiezioni assonometriche	Conoscere la teoria delle ombre applicata alle proiezioni assonometriche: inclinazione e direzione del raggio luminoso
	Saper determinare le ombre di gruppi di solidi nelle proiezioni assonometriche	
	Saper utilizzare la teoria delle ombre per evidenziare gli effetti tridimensionali di una rappresentazione grafica	

2° ANNO

MOD. 1 L'assonometria ortogonale isometrica

Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico, scegliendo opportunamente tra i vari tipi di assonometrie; Essere in grado di ricostruire le caratteristiche dimensionali di un oggetto rappresentato in assonometria.	Saper applicare e utilizzare nel modo corretto i termini fondamentali del linguaggio grafico geometrico.	Approfondire la nomenclatura relativa alle proiezioni assonometriche.
	Saper applicare e utilizzare nel modo più opportuno i vari tipi di assonometria.	Approfondire i metodi della rappresentazione assonometrica di figure piane e solide, mantenendo un rapporto dimensionale diretto tra ciò che si rappresenta e il disegno stesso.
	Saper applicare correttamente le convenzioni grafiche.	

MOD. 2 Proiezioni ortogonali di solidi sezionati, inclinati ai piani principali, compenetrati o intersecati da rette

Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Comprendere gli aspetti concettuali e sintattici del disegno tecnico; Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico scegliendo opportunamente le strategie logiche per la risoluzione di problemi grafici.	Saper applicare le convenzioni grafiche nelle rappresentazioni	Identificare e analizzare i principali problemi relativi alla rappresentazione di figure piane e solide comunque disposte rispetto ad un sistema di riferimento, sezionate da piani generici, compenstrate o intersecate da rette
	Saper leggere una proiezione ortogonale e comprendere la forma e la posizione delle figure rappresentate	
	Saper determinare la sezione di un solido e/o la retta d'intersezione di due o più solidi compenetrati	
	Saper rappresentare figure geometriche solide, gruppi di solidi e oggetti comunque disposti	Acquisire le nozioni necessarie per applicare il metodo delle proiezioni ortogonali a solidi comunque disposti o sezionati da piani generici o intersecati tra loro o da altri enti geometrici fondamentali

MOD. 3	Proiezioni prospettiche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di riconoscere tutti gli elementi che concorrono alla formazione dei vari tipi di prospettiva	Saper utilizzare gli elementi che costituiscono il sistema prospettico	Conoscere la prospettiva quale proiezione conica e gli elementi costitutivi
	Saper relazionare il punto di vista, il quadro prospettico e l'oggetto per eseguire correttamente la prospettiva desiderata	Conoscere i vari tipi di prospettiva: lineare (frontale e accidentale) e razionale
	Saper utilizzare i vari sistemi di risoluzione prospettica	Conoscere i sistemi prospettici: del punto principale e punti di distanza; punti di fuga e punto principale; taglio dei raggi visuali.
MOD. 4	Teoria delle ombre applicata alle proiezioni prospettiche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper scegliere opportunamente la direzione e l'inclinazione dei raggi luminosi, nelle proiezioni assonometriche, per conferire agli oggetti rappresentati un maggiore realismo ed esaltarne la tridimensionalità; Saper scegliere la posizione della sorgente luminosa rispetto all'osservatore, nelle proiezioni prospettiche, per conferire agli oggetti rappresentati un maggiore realismo ed esaltarne la tridimensionalità	Saper riconoscere gli elementi che costituiscono e differenziano i vari tipi di ombre	Conoscere i concetti su cui si fonda la teoria delle ombre: ombra propria, portata e autoportata
	Saper determinare le ombre di punti, segmenti, figure piane e solidi nelle proiezioni ortogonali	Conoscere la teoria delle ombre applicata alle proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche.
	Saper determinare le ombre di solidi nelle proiezioni assonometriche	
	Saper determinare le ombre di gruppi di solidi nelle proiezioni prospettiche	
	Saper utilizzare la teoria delle ombre per evidenziare gli effetti tridimensionali di una rappresentazione grafica	

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente all'acquisizione delle competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione plastico-scultorea, all'uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e soprattutto alla comprensione e all'applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il volume e la superficie, nonché delle procedure di riproduzione tramite formatura, alla conoscenza delle interazioni tra la forma

tridimensionale e lo spazio circostante. In questa disciplina lo studente affronterà i principi fondanti della forma tridimensionale intesa sia come linguaggio a sé, sia come strumento propedeutico agli indirizzi. Egli acquisirà inoltre le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione e sarà in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata. Sarà infine consapevole che la scultura è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale, e che essa non è solo riducibile ad un atto tecnico, ma è soprattutto forma di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

1° ANNO		
MOD. 1	Elementi costitutivi del disegno plastico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire una valida metodologia operativa sia controllata che intuitiva	Essere capaci di controllare il movimento per acquisire la giusta gestualità per manipolare e giungere alla tridimensionalità	Conoscere gli strumenti più indicati per la scultura (stecche, mirette, spatole) e la manipolazione dell'argilla
Saper valorizzare con ombre e luci immagini o riproduzioni	Essere capaci di analizzare l'immagine e riprodurla in forma volumetrica	Conoscere i procedimenti tecnici specifici
Saper bilanciare i toni d'ombra con i toni di luce		
Acquisire un'abilità strumentale		
MOD. 2	L'uomo la società, le regole. Il fumetto	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire una maggiore consapevolezza del potenziale espressivo e comunicativo ed essere in grado di utilizzare in maniera più consapevole	Saper organizzare lo spazio di lavoro in rapporto agli strumenti e alle tecniche da utilizzare	Conoscere le tecniche di rappresentazione grafica
Avere una maggiore autonomia procedurale, una terminologia più appropriata e specifica della disciplina	Saper analizzare una immagine e saperla riprodurre con le tecniche affrontate sia con di disegno guidato che mediante l'osservazione	Conoscere i materiali grafici e il loro utilizzo e approfondimento
Acquisire un miglioramento tecnici- grafico		
MOD. 3	La forma, il modulo, la luce e l'ombra, il pieno e il vuoto	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Miglioramento dei propri mezzi conoscitivi e comunicativi del linguaggio non verbale attraverso la riproduzione grafica volumetrica	Saper organizzare il lavoro nel rispetto dei tempi stabiliti	Conoscere le principali teorie delle forme
Comporre e riprodurre una forma plastica	Essere capaci di comunicare sensazioni attraverso il volume	Conoscere le principali tecniche plastiche in riferimento ai supporti, ai materiali ed agli strumenti

MOD. 4 Rappresentazione della figura umana		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire le competenze di base nell'uso di strumenti e tecniche plastiche scultoree	Sviluppare la capacità di vedere ed osservare	Conoscere i musei della propria città
Acquisire l'abitudine ad osservare l'ambiente circostante con metodo analitico	Saper organizzare il proprio spazio di lavoro	Conoscere le tecniche adeguate per interpretare la realtà tridimensionale
	Saper usare le tecniche adeguate	
2° ANNO		
MOD. 1 La modellazione a rilievo da calco in gesso		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare le forme e i volumi e riprodurli copiandoli.	Essere in grado di realizzare l'elaborato corrispondente al modello nell'armonia delle sue forme e volumi.	Conoscere strumenti di lavoro e metodi operativi per la realizzazione di un'opera plastica a rilievo.
Saper usare gli strumenti e rifinire i piani plastici.		
MOD. 2 La modellazione a tuttotondo a tema figurato		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper abbozzare i volumi nella sintesi della loro forma e definire i particolari e la superficie per una organicità formale.	Essere in grado di realizzare l'elaborato corrispondente al tema nella definizione organica delle sue forme.	Conoscere strumenti di lavoro e metodi operativi per la realizzazione di un'opera plastica a tuttotondo.
MOD. 3 Progettualità e modellazione		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper attraversare tutti i passaggi progettuali nella consapevolezza di seguire un metodo appropriato.	Essere in grado di fare un progetto, corrispondente al tema originario.	Conoscere le procedure della progettualità.
Sapersi organizzare nella procedura della modellazione e in tutti i suoi passaggi, seguendo il progetto.	Essere in grado di realizzare l'elaborato corrispondente al progetto, nella organicità di un'esatta procedura.	Conoscere le tecniche di base della modellazione, l'abbozzo e la rifinitura, l'essiccazione e l'eventuale cottura ceramica.
MOD. 4 Elementi di formatura		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper capire la giusta soluzione di formatura per ogni situazione e forma plastica specifica.	Essere in grado di realizzare la formatura di un elemento plastico a rilievo e a tuttotondo.	Conoscere i metodi e le tecniche di base della formatura.

LABORATORIO ARTISTICO

Il laboratorio artistico è un “contenitore” di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno. Gli insegnamenti sono svolti con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio e consistono nella pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche

dei laboratori presenti negli indirizzi attivati (pittura, scultura, architettura, design industriale e della moda, scenografia), al fine di favorire una scelta consapevole dell'indirizzo da parte dello studente. Garantita la funzione orientativa, il laboratorio artistico potrà essere utilizzato anche per insegnamenti mirati all'approfondimento tematico di determinate tecniche artistiche trasversali. Nell'arco del biennio, attraverso l'elaborazione di manufatti – da modello o progettati – inerenti all'ambito artistico specifico, lo studente affronterà i vari procedimenti operativi e svilupperà la conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie relative all'ambito che caratterizza il laboratorio attivato. Occorrerà inoltre che lo studente acquisisca alcune competenze di base trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, etc.).

PROGRAMMAZIONE BIENNALE		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere utilizzare in modo appropriato i diversi materiali e supporti in relazione ai vari indirizzi	Utilizzo consapevole dei materiali e supporti propri dei vari indirizzi	Conoscenza di strumenti, materiali e supporti in relazione alle discipline di indirizzo
	Saper controllare e migliorare i propri elaborati	
Saper distinguere gli elementi essenziali che differenziano i relativi laboratori	Sviluppare consapevolezza e abilità nel proprio fare	Studio di semplici modelli tridimensionali
Utilizzo consapevole dei sistemi compositivi	Capacità di analizzare le caratteristiche formali di un manufatto artistico in relazione alla sua forma geometrica	La simmetria assiale, rotatoria, traslatoria
		Struttura delle forme geometriche elementari
		Il modulo
		Reticoli e griglie modulari su modulo quadrato, triangolare, circolare
Saper costruire il disegno sulla base di un attento esame della struttura e delle proporzioni di modelli e/o oggetti osservati dal vero	Comunicazione visiva bi e tridimensionale	Lo schizzo a mano libera
		Rapporti proporzionali
		Approfondimento delle tecniche grafico-cromatiche
Saper applicare i procedimenti tecnici di ogni singolo laboratorio utilizzando i materiali più appropriati	Utilizzare strumenti e materiali per la realizzazione di prototipi o parte di essi	Il textile design (idea-progetto-prototipo)
		La rappresentazione grafica: disegno strumentale e disegno dal vero
		Dalla figura umana al figurino di moda
		Tecniche di realizzazione per la stampa e decorazione dei tessuti
		Software applicativi di supporto alla disciplina
Sapere utilizzare in modo consapevole lo specifico linguaggio per la lettura del	Essere in grado di produrre elaborati grafici in relazione ai vari indirizzi	Conoscere le modalità operative delle tecniche basilari dei vari indirizzi

processo progettuale relativo al singolo indirizzo		
Saper strutturare, in maniera trasversale, collegamenti con i diversi saperi disciplinari	Configurazione e strutturazione d'insieme dell'elaborato o manufatto prodotto in relazione ai vari indirizzi	Strutturare il vedere come conoscenza critica e consapevole della complessità del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurarlo

SECONDO BIENNIO

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso dei metodi proiettivi del disegno tecnico orientandolo verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale, nonché dell'elaborazione progettuale della forma architettonica. Nell'approccio al processo della composizione architettonica è opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con quelle strutturali, i principi funzionali della distribuzione, con quelli basilari della statica, imparando a conoscere, orientare e sistematizzarne sia i dati quantitativi e qualitativi, sia i caratteri invarianti.

Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla realizzazione di opere architettoniche esistenti o ideate su tema assegnato, attraverso elaborati grafici, e rappresentazioni con ausilio del disegno bidimensionale e tridimensionale CAD; sarà pertanto indispensabile proseguire e ampliare lo studio dei principi proiettivi, acquisire la conoscenza e l'esercizio delle proiezioni prospettiche e della teoria delle ombre, delle tecniche grafiche finalizzate all'elaborazione progettuale. Utilizzando supporti di riproduzione fotografica, cartografica e grafica, multimediale, modelli tridimensionali è necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare opere architettoniche antiche, moderne e contemporanee, osservando le interazioni tra gli attributi stilistici, tecnologici, d'uso e le relazioni con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico.

Nell'esercizio di analisi di un'opera o nel processo ideativo, su un tema assegnato, lo studente verificherà i significati di modularità, simmetria, asimmetria, proporzione, riconoscendo procedure operabili sui volumi; i significati di schema distributivo e di tipologia; imparerà a scegliere e saper utilizzare, i materiali, gli elementi della costruzione, i differenti sistemi strutturali. È altresì importante che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati alla descrizione degli aspetti formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione di disegni di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.

3° ANNO		
MOD. 1	L'architettura moderna e contemporanea: studio ed analisi delle opere più significative dei principali protagonisti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper analizzare gli elementi costitutivi la morfologia, la	Lettura degli aspetti compositivi e progettuali di un	Conoscere gli elementi costitutivi la morfologia, la

struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli.	manufatto architettonico.	struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli desunti dal periodo storico che va dal Movimento Moderno all' Architettura contemporanea.
Saper strutturare, in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari	Saper riconoscere le diverse forme di espressione architettonica associandole alle rispettive correnti e personalità che l'hanno prodotta.	Conoscere la principale produzione architettonica del Movimento Moderno e contemporanea distinguendone i principali linguaggi, riconoscibili nei rispettivi caratteri stilistici dei protagonisti.
MOD. 2	Il metodo compositivo e la metodologia progettuale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscere i vari sistemi compositivi; Utilizzo delle teorie e degli elementi compositivi.	Saper strutturare, elaborare e mettere in relazione dei sistemi compositivi; Saper organizzare un metodo compositivo.	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 nello spazio
Saper analizzare, mettere in relazione 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.	Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico; Organizzare un metodo progettuale.	Gli elementi essenziali che definiscono l'aspetto progettuale dell'architettura: <ul style="list-style-type: none"> • tipologia • funzione • distribuzione • standard dimensionali • norme • morfologia • struttura • tecnica costruttiva • materiali • forma-adattamento all'ambiente al fine di definire temi architettonici relativi alle tipologie residenziali ed edilizie pubbliche e/o collettive a scala urbana.
MOD. 3	Tecnologie, sistemi costruttivi e componenti dell'architettura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper mettere in relazione azioni esterne, che agiscono su	Essere in grado di riconoscere i vari sistemi costruttivi.	Conoscere le azioni che agiscono su un edificio e le

una struttura, con le sollecitazioni statiche e deformazioni che ne conseguono.		conseguenti sollecitazioni che queste esercitano sulle varie parti della struttura.
Saper mettere in relazione gli elementi che compongono un edificio.	Utilizzo delle conoscenze strutturali, normative e dimensionali.	Conoscere gli elementi che compongono un edificio e la funzione che svolgono ai fini del suo funzionamento statico.
Saper mettere in relazione forma, struttura e materiali edilizi utilizzati in architettura.		Conoscere i vari sistemi costruttivi ed il loro funzionamento statico.
MOD. 4	Elaborazione funzionale di unità abitative elementari	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
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	Utilizzo delle conoscenze strutturali, normative e dimensionali Utilizzo della teoria geometrico-descrittiva nella risoluzione di problemi di rappresentazione Comunicazione grafica	Normative e standard abitativi Misure antropometriche Arredi fissi e mobili Standard dimensionali e igienico-sanitari Statica elementare Spazi di relazione e movimento
Saper utilizzare metodi di presentazione al fine di valorizzare al meglio l'aspetto estetico comunicativo	Utilizzo di metodologie di presentazione di un progetto	Metodologie di presentazione: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali
4° ANNO		
MOD. 1	Ambiente e sostenibilità in architettura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper analizzare, mettere in relazione ed utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un edificio ecosostenibile.	Utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un edificio ecosostenibile.	Architettura sostenibile. Architettura organica. Bioarchitettura e materiali bio. Il microclima interno. Architettura bioclimatica. Certificazione energetica e altre attestazioni.
Saper distinguere e utilizzare le fonti energetiche rinnovabili ed i materiali ecocompatibili.	Utilizzo delle fonti energetiche rinnovabili e dei materiali ecocompatibili.	
MOD. 2	Le tipologie residenziali plurifamiliari	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper analizzare, mettere in relazione e utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico anche a scala urbana.	Lettura e analisi delle principali tipologie residenziali. Utilizzo degli elementi che concorrono che concorrono all'elaborazione di un tema architettonico.	Tipologie residenziali plurifamiliari: • casa a schiera • casa a torre • casa in liea • casa a ballatoio

MOD. 3	Le tipologie edilizie e studio compositivo - progettuale di edifici a carattere pubblico e ad uso collettivo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper analizzare, mettere in relazione e utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico anche a scala urbana.	Lettura e analisi delle principali tipologie edilizie pubbliche. Utilizzo degli elementi che concorrono che concorrono all'elaborazione di un tema architettonico.	Tipologie edilizie a carattere pubblico: <ul style="list-style-type: none"> • padiglione espositivo • edilizia scolastica • biblioteca e mediateca
Saper rappresentare graficamente un progetto di architettura.	Utilizzo della teoria geometrico-descrittiva per rappresentare graficamente il progetto.	Metodologie di presentazione di un progetto: <ul style="list-style-type: none"> • tavole grafiche • modelli virtuali • modelli tridimensionali
MOD. 4	L'architettura moderna e contemporanea: studio ed analisi delle opere più significative dei principali protagonisti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper analizzare gli elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli.	Lettura degli aspetti compositivi e progettuali di un manufatto architettonico.	Conoscere gli elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli desunti dal periodo storico che va dal Movimento Moderno all'Architettura contemporanea.
Saper strutturare, in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari	Saper riconoscere le diverse forme di espressione architettonica associandole alle rispettive correnti e personalità che l'hanno prodotta.	Conoscere i principali architetti del Movimento moderno e contemporaneo e le opere architettoniche a carattere pubblico da loro prodotte, in relazione ai temi progettuali proposti.

LABORATORIO DI ARCHITETTURA

Il laboratorio di architettura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali architettura e ambiente, 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.

Tramite l'esperienza laboratoriale, oltre a mettere in pratica il disegno per l'architettura, lo studente, secondo le necessità creative e funzionali, acquisirà l'esperienza dei materiali, dei metodi, delle tecnologie e i processi di rappresentazione e costruzione di prototipi e modelli tridimensionali in scala di manufatti per l'architettura e l'urbanistica, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.

L'applicazione pratica dei metodi del disegno dal vero, del rilievo e della restituzione di elementi, parti e insiemi del patrimonio architettonico urbano e del territorio, può consentire allo studente, lungo il percorso, di riconoscere la città come un laboratorio in cui convivono linguaggi artistici differenti.

3° ANNO		
MOD. 1	Il disegno strumentale di un manufatto architettonico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Comprendere gli aspetti concettuali e sintattici del disegno architettonico.	Utilizzo di norme e convenzioni grafiche per rappresentare un progetto architettonico	Norme e convenzioni grafiche nel disegno architettonico. Scale di rappresentazione grafica
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione per rappresentare un progetto architettonico.	Leggere un qualsiasi elaborato grafico di un progetto architettonico. Calcolare superfici e volumi di un progetto architettonico.	Lo schizzo architettonico Elaborati grafici del disegno architettonico: <ul style="list-style-type: none"> • Piante • Sezioni • Prospetti • Particolari costruttivi Regole di impaginazione, quotatura, titolazione e rappresentazione dei disegni.
MOD. 2	Le proiezioni prospettiche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di riconoscere tutti gli elementi che concorrono alla formazione dei vari tipi di prospettiva e le relazioni che intercorrono tra di essi.	Utilizzo del metodo della prospettiva lineare scegliendo opportunamente la distanza e l'altezza dell'osservatore.	Il metodo della prospettiva lineare: <ul style="list-style-type: none"> • Frontale • accidentale
Essere in grado di utilizzare la teoria geometrico -descrittiva per confrontare, analizzare e descrivere manufatti architettonici.	Applicazione dei metodi operativi più opportuni per realizzare una prospettiva lineare di un manufatto architettonico.	Metodi di rappresentazione prospettica: <ul style="list-style-type: none"> • punto principale e punti di distanza • punti di fuga • taglio dei raggi visuali
MOD. 3	La rappresentazione digitale del progetto architettonico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di gestire il progetto architettonico attraverso il corretto utilizzo delle conoscenze ed abilità acquisite nell'ambito del disegno informatizzato.	Utilizzo delle tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica del progetto.	Conoscere le principali tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica.
MOD. 4	Il modello architettonico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di gestire ritmi, tempi e materiale di lavoro per la realizzazione di un modello	Utilizzare correttamente attrezzi e materiali dell'attività laboratoriale e modellistica.	Conoscere i diversi materiali e le tecniche di lavorazione laboratoriali per la

architettonico o urbanistico.		realizzazione di un modello architettonico o urbanistico.
4° ANNO		
MOD. 1	Il disegno strumentale di un manufatto architettonico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Lettura ed utilizzo degli elementi che concorrono all'elaborazione progettuale di tema architettonico	Saper analizzare, relazionare ed utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico	Conoscere il metodo e gli elementi di progetto
		Conoscere gli elementi dell'architettura
Saper strutturare, in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari	Saper analizzare gli aspetti compositivi e progettuali di architetture e di esempi a scala urbana	Conoscere requisiti e Destinazioni d'uso
MOD. 2	Le tipologie residenziali e studio compositivo - progettuale di residenze plurifamiliari	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisizione di una corretta metodologia operativa	Saper realizzare progetti verificati in sede di Discipline Progettuali	Conoscere il software per la realizzazione di modelli 2D e 3D
Essere in grado di lavorare in sinergia con le discipline progettuali, creando momenti di confronto, verifica e sperimentazione	Saper utilizzare correttamente attrezzi e materiali dell'attività laboratoriale modellistica	Conoscere i materiali e le tecniche di lavorazione per la realizzazione di un modello architettonico
Essere in grado di gestire ritmi, tempi e materiale di lavoro		
MOD. 3	Le tipologie edilizie e studio compositivo - progettuale di edifici a carattere pubblico e ad uso collettivo	
Competenze	Conoscenze	Conoscenze
Acquisizione di un corretto metodo di analisi	Saper analizzare alcune problematiche relative alle tecniche costruttive	Conoscere le maggiori tecniche costruttive
MOD. 4	L'architettura moderna e contemporanea: studio ed analisi delle opere più significative dei principali protagonisti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di gestire il progetto architettonico attraverso il corretto utilizzo delle conoscenze ed abilità acquisite nell'ambito del disegno informatizzato	Saper utilizzare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale del progetto	Conoscere le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica del progetto

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

DISCIPLINE PITTORICHE

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 pittorica – individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione – attraverso l'analisi e la gestione dello spazio compositivo, del disegno, della materia pittorica, del colore e della luce. È opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con i principi della chimica (proprietà, reazione e durata dei materiali usati: pigmenti, veicolanti, resine, ecc.).

Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere pittoriche ideate su tema assegnato: su ogni supporto (carta, tela, tavola, ecc.); a tempera, ad acrilico, ad olio, ecc.; da cavalletto, murale (affresco, mosaico, ecc.) o per installazione; è auspicabile inoltre contemplare le tipologie di elaborazione grafico-pittorica di tipo "narrativo" come il fumetto, l'illustrazione; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire 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 rappresentazione prospettica (intuitiva e geometrica).

È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere pittoriche 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 fotografici, serigrafici, il collage, ecc., nella pittura. 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 di immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.

3° ANNO		
MOD. 1	Cenni di anatomia umana per la grafica e la pittura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper contestualizzare le opere pittoriche in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione pittorica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.
MOD. 2	Dall'idea al progetto: percorso progettuale per la pittura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper riconoscere il ruolo dell'arte visiva in funzione della valorizzazione degli spazi in cui viene inserita.	Essere in grado di progettare un'opera pittorica.	Conoscere i metodi e le procedure della progettazione di un'opera pittorica e della sua rappresentazione grafica.
Saper sperimentare nell'applicazione delle tecniche per un'acquisizione pittorica ed espressiva personale.	Essere in grado di individuare la tipologia di un progetto artistico.	Conoscere le modalità grafiche e pittoriche applicate alla progettazione.
MOD. 3	Progetti per interventi urbani	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere consapevole del ruolo che	Essere in grado di progettare	Conoscere le metodologie delle

l'artista visivo ha nei confronti della società.	un'opera pittorica adeguata allo spazio urbano proposto nel senso della valorizzazione dello stesso.	tecniche grafiche e pittoriche adeguate a opere per spazi urbani.
Saper sperimentare nell'applicazione delle tecniche per un'acquisizione pittorica ed espressiva personale.	Essere in grado di contestualizzare l'opera pittorica.	Conoscere le differenze tra pittura creativa e riproduzione.
MOD. 4	La grafica d'arte e digitale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere individuare la tipologia di un'opera grafica.	Essere in grado di disegnare secondo la tradizione italiana della buona grafica. Sapere individuare l'autore di una grafica d'arte.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri fondamentali della grafica d'arte (serigrafia, acquaforte, xilografia) e le possibilità divulgative della grafica digitale.
Sapere cogliere le differenze tra una copia e un'opera grafica originale.	Saper riconoscere la tipologia della grafica d'arte e della grafica digitale.	Conoscere le metodologie tecniche della grafica d'arte e della grafica digitale
4° ANNO		
MOD. 1	Aperta-Mente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper gestire autonomamente l'iter progettuale di un'opera pittorica	Saper scegliere un metodo di rappresentazione con la tecnica pittorica	Apprendere la rappresentazione dello spazio prospettico
MOD. 2	Dall'arte alla letteratura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sviluppare le capacità di osservazione e percezione dei volumi	Comprendere gli aspetti concettuali e sintattici del disegno progettuale	Conoscere l'iter progettuale
MOD. 3	Il Guerriero di luce	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper impostare le corrette proporzioni nel progetto pittorico	Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione per rappresentare un progetto pittorico	Identificare e analizzare i principali obiettivi relativi alla rappresentazione pittorica
MOD. 4	La Street Art	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper disegnare secondo le regole e le convenzioni grafiche-visive	Saper organizzare razionalmente il metodo di rappresentazione attraverso la tecnica pittorica	Conoscenza di un'opera contemporanea e interpretazione personale, attraverso la grammatica visiva

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

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. È 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.

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.

È 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.

3° ANNO		
MOD. 1	Cenni di anatomia artistica per la scultura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper contestualizzare le opere plastiche in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione plastica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.
MOD. 2	Dall'idea al progetto: percorso progettuale per la scultura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper riconoscere il ruolo dell'arte visiva in funzione della valorizzazione degli spazi in cui viene inserita.	Essere in grado di progettare un'opera plastica.	Conoscere i metodi e le procedure della progettazione di un'opera plastica e della sua rappresentazione grafica.
Saper sperimentare nell'applicazione delle tecniche per un'acquisizione pittorica ed espressiva personale.	Essere in grado di individuare la tipologia di un progetto artistico.	Conoscere le modalità grafiche di rappresentazione applicate alla progettazione.
MOD. 3	Strutture modulari nella plastica contemporanea	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare una metodologia di ricerca grafica progettuale continua.	Essere in grado di progettare un'opera plastica modulare.	Conoscere la tipologia di opere plastiche che attiene alla geometria e all'astrazione.
Saper leggere il significato formale e plastico delle opere modulari.	Essere in grado di connettere il progetto allo spazio in cui deve essere collocato.	Conoscere le metodologie delle tecniche plastiche adeguate a opere modulari.

MOD. 4	Come si progetta una medaglia celebrativa		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione celebrativa.	Essere in grado di progettare una medaglia celebrativa.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali della scultura celebrativa nella medagliistica.	
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare.	Essere in grado di formulare un progetto celebrativo comprensivo di comunicazione informativa scritturale.	Conoscere le metodologie e le tecniche legate all'arte della medaglia.	
4° ANNO			
MOD. 1	Aperta-Mente		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper gestire autonomamente l'iter progettuale di un'opera scultorea	Saper scegliere un metodo di rappresentazione con la tecnica plastica	Apprendere la rappresentazione dello spazio prospettico	
MOD. 2	Dall'arte alla letteratura		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Sviluppare le capacità di osservazione e percezione dei volumi	Comprendere gli aspetti concettuali e sintattici del disegno progettuale	Conoscere l'iter progettuale	
MOD. 3	Il Guerriero di luce		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper impostare i volumi e le corrette proporzioni del rilievo proposto	Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione per rappresentare un progetto scultoreo	Identificare e analizzare i principali obiettivi relativi alla rappresentazione tridimensionali nello spazio	
MOD. 4	La Street Art		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper disegnare secondo le regole e le convenzioni grafiche-visive	Saper organizzare razionalmente il metodo di rappresentazione attraverso la tecnica stereometrica	Conoscenza di un'opera contemporanea e interpretazione personale, attraverso la grammatica visiva	

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA

Il laboratorio di pittura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline pittoriche, 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.

Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di forme grafiche e pittoriche su supporto mobile, fisso o per installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. L'acquerello, il pastello, la tempera, l'acrilico, l'olio, la xilografia, il "pantone", l'aerografo, l'affresco e il mosaico, etc, sono alcune delle tecniche 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, nella figurazione narrativa, etc.

3° ANNO		
MOD. 1	La figura umana nella rappresentazione del modello vivente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper vedere le forme anatomiche nel modello vivente e rappresentarle nelle proprie opere.	Essere in grado di rappresentare la figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura nelle varie pose.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione pittorica personale.	Conoscere le parti anatomiche della figura umana.
MOD. 2	La rappresentazione della natura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper leggere e strutturare le forme definendole nei loro particolari.	Essere in grado di rappresentare le forme della natura in modo personale.	Conoscere il metodo per leggere la struttura delle forme della natura.
Sapere interpretare la natura sia in forma grafica che pittorica.	Essere in grado di cogliere i particolari delle forme e renderle significative.	Conoscere le rappresentazioni pittoriche del passato riguardo alla natura.
MOD. 3	Tecniche di preparazione dei supporti pittorici	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro con il giusto metodo.	Essere in grado di preparare supporti pittorici per pitture di interni.	Conoscere i supporti pittorici usati nell'arte antica.
Saper riconoscere i diversi supporti e la relativa preparazione.	Essere in grado di preparare supporti pittorici per pitture in spazi esterni.	Conoscere materiali e metodi di preparazione dei supporti pittorici.
MOD. 4	La pittura come espressione del contemporaneo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper vedere la particolarità delle varie espressioni pittoriche.	Essere in grado di realizzare elaborati pittorici praticando le maniere delle varie tipologie.	Conoscere le espressioni dell'arte contemporanea.
Saper apprezzare la singolarità espressiva degli artisti.	Essere in grado di essere autonomo nel lavoro e nell'organizzazione del percorso tecnico.	Conoscere le tecniche di base e le nuove soluzioni.
4° ANNO		
MOD. 1	Il corpo e i suoi movimenti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare lo schema a tutte le procedure per la realizzazione di figure bidimensionali e tridimensionali	Essere in grado di ricostruire le caratteristiche dimensionali di un oggetto rappresentato .	Conoscere la figura umana e i suoi movimenti
MOD. 2	La morfologia del volto umano	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare	Saper applicare ed utilizzare i	Conoscere le varie

razionalmente il lavoro grafico scegliendo opportunamente le strategie logiche per la risoluzione di problemi grafici	termini fondamentali del linguaggio grafico - visivo	caratteristiche morfologiche del volto umano
MOD. 3	Il restauro pittorico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare le convenzioni grafiche nelle rappresentazioni	Saper leggere comprendere e interpretare i messaggi visivi	Conoscere i procedimenti basilari del restauro
MOD. 4	Studi di anatomia attraverso il modello vivente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare correttamente le convenzioni grafiche: ricerca, indagini analisi, esecutive finali e grafici.	Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione per rappresentare un progetto pittorico	Conoscere le proporzioni del corpo umano

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA

Il laboratorio di scultura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline plastico-scoltoree, 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.

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-scoltoree ed installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. 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.

3° ANNO		
MOD. 1	La figura umana nella rappresentazione del modello vivente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro nei suoi aspetti tecnici e formali.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e le proporzioni della figura.	Conoscere le proporzioni della figura umana.
Saper vedere le forme e i volumi.	Essere in grado di rappresentare a rilievo e a tutt'ondo la figura da modello vivente.	Conoscere strumenti e modalità tecniche di rappresentazione.
MOD. 2	La rappresentazione della natura nella scultura decorativa	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare le forme e	Essere in grado di	Conoscere il metodo per

leggere le linee strutturali di esse.	rappresentare a rilievo e a tuttotondo le forme naturali.	leggere la struttura delle forme degli elementi della natura.
Saper cogliere l'essenzialità delle forme per una sintesi plastica.	Essere in grado di rendere armoniche le forme.	Conoscere le rappresentazioni plastiche del passato che riguardano la natura.
MOD. 3	La scultura celebrativa nella medaglistica	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione celebrativa.	Essere in grado di realizzare una medaglia celebrativa con la tecnica di modellazione.	Conoscere le espressioni di artisti del passato e contemporanei nel campo della medaglistica.
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare per la realizzazione di possibili multipli.	Essere in grado di realizzare un elaborato che abbia valore comunicativo e informativo.	Conoscere le metodologie e le tecniche legate all'arte della medaglia.
MOD. 4	Tecniche di riproduzione: formatura a forma persa e a forma buona	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la tecnica di formatura più adeguata rispetto al rilievo o tuttotondo di riferimento.	Essere in grado di realizzare le tecniche di formatura di base: a forma persa e a forma buona.	Conoscere la formatura e le possibilità di riproduzione in riferimento ai materiali.
4° ANNO		
MOD. 1	Il corpo e i suoi movimenti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare lo schema a tutte le procedure per la realizzazione di figure bidimensionali e tridimensionali	Essere in grado di ricostruire le caratteristiche dimensionali di un oggetto rappresentato .	Conoscere la figura umana e i suoi movimenti
MOD. 2	La morfologia del volto umano	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico scegliendo opportunamente le strategie logiche per la risoluzione di problemi grafici	Saper applicare ed utilizzare i termini fondamentali del linguaggio grafico -visivo	Conoscere le varie caratteristiche morfologiche del volto umano
MOD. 3	Il restauro plastico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare le convenzioni grafiche nelle rappresentazioni	saper leggere comprendere e interpretare i messaggi visivi	Conoscere i procedimenti basilari del restauro
MOD. 4	Studi di anatomia attraverso il modello vivente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare correttamente le convenzioni grafiche: ricerca, indagine analisi ,esecutive finali e grafici.	Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione per rappresentare un progetto scultoreo	Conoscere le proporzioni del corpo umano

INDIRIZZO DESIGN

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali (distinti secondo il settore di produzione); si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione progettuale del prodotto di design - individuando la funzione, gli elementi estetici, comunicativi e commerciali - attraverso l'analisi e la gestione della forma, della materia, del colore e delle strutture geometriche e meccaniche. È opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con la componente strutturale.

Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: tali progetti saranno cartacei, digitali (2D, 3D) e plastici; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio delle tecniche grafiche e informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche di settore, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche ed industriali.

DESIGN INDUSTRIALE		
3° e 4° ANNO		
MOD. 1	Introduzione al progetto di Design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Possedere le competenze adeguate e basilari nello sviluppo del progetto e nell'uso dei mezzi di rappresentazione grafica (Tradizionali: disegno a mano libera e disegno tecnico; Informatici: Cad e render)	Acquisire le competenze teoriche di base sui parametri dello spazio fenomenico e sulle regole della percezione	Conoscere i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva
Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale	Acquisire capacità di analisi, comprensione e rielaborazione del prodotto di design, imparando anche a elaborare una scheda di analisi	Conoscere i caratteri specifici del prodotto di design
MOD. 2	Studio progettuale del prodotto di design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sviluppare competenze metodologico - progettuali di base, accompagnate da abilità nella rappresentazione grafica e del design	Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali attraverso la storia del disegno	Conoscere le radici storiche e le linee di sviluppo del disegno industriale

	industriale	
Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto	Acquisire la capacità di sperimentazione delle tecniche progettuali	Conoscere le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design
MOD. 3	Ergonomia per il Design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sviluppare la consapevolezza delle relazioni esistenti tra progetto, funzionalità, contesto nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione	Saper applicare le regole ergonomiche nella progettazione	Conoscere le regole ergonomiche di base nella progettazione di un oggetto di design
MOD. 4	Studio dei materiali per il Design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Comprendere i concetti fondamentali relativi alla materia ed alla sua struttura	Capacità di utilizzo del materiale come generatore della forma	Conoscenza dei principali materiali utilizzati nel campo del design
Saper descrivere ed utilizzare i diversi materiali studiati per valutare quale possa essere il più adatto per realizzare un determinato oggetto		Il materiale come suggeritore di forma
DESIGN DELLA MODA		
3° ANNO		
MOD. 1	La figura umana - Il figurino di moda	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper rappresentare sintesi grafiche della figura umana e dei suoi particolari	Saper rappresentare la struttura del corpo umano	Conoscere la struttura del corpo umano
	Saper applicare le proporzioni del figurino di moda	Conoscere ed applicare le proporzioni del figurino di moda
MOD. 2	Studio ed analisi di un capo di abbigliamento	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscere ed analizzare gli elementi ed i materiali in base al carattere e alle occasioni d'uso	Saper ricercare ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori tecnici e di tendenza	Conoscere le trasformazioni dei capi di abbigliamento nella loro evoluzione storica
MOD. 3	Colore e Moda	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Descrivere le atmosfere cromatiche in relazione ai temi progettuali trattati	Riconoscere il significato comunicativo dei colori	Conoscere le leggi e le relazioni dei colori
	Saper costruire una cartella colore	
MOD. 4	Il tessuto nel Design di Moda	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper distinguere gli elementi costitutivi del disegno Tessile	Essere in grado elaborare e interpretare i concetti base del disegno, per progettare una	Conoscere gli elementi costitutivi del disegno per un tessuto d'abbigliamento.

	decorazione per un tessuto d'abbigliamento.	
4° ANNO		
MOD. 1	Dall'idea al progetto: Percorso ideativo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscere ed analizzare gli elementi base per dei processi progettuali	Saper ricercare ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori tecnici e di tendenza	Conoscere tessuti -materie e le tipologie d'Abbigliamento
MOD. 2	Sperimentazione e Moda - Abiti Alternativi	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper declinare le forme della tradizione con ricerche progettuali innovative	Saper rappresentare modelli, accessori progettati con tecniche grafiche e cromatiche sperimentali	Conoscere la Moda nel suo contesto storico/sociale/artistico per affrontare la progettazione di Abiti Alternativi
		Conoscere le valenze estetiche e funzionali dell'accessorio nella progettazione di un abito alternativo
MOD. 3	Moda e Arte	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper progettare un capo di abbigliamento individuando ed utilizzando, in chiave contemporanea, gli stili artistici del passato	Saper osservare opere d'arte di pittura, scultura e architettura del passato Saper estrapolare immagini come supporto all'idea moda	Conoscere opere d'arte di pittura, scultura e architettura del passato
MOD. 4	Costume e Storia	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper elaborare percorsi di ricerca e attualizzazione dei capi di abbigliamento e accessori storici	Saper ricercare ed utilizzare le fonti della documentazione	Conoscere il contesto storico/sociale/artistico del periodo Conoscere le tipologie dei singoli capi di abbigliamento

LABORATORIO DI DESIGN

Il laboratorio di design ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali design, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche secondo il settore di produzione. 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. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di prodotti di design o di arte applicata, utilizzando mezzi manuali e digitali, strumentazioni industriali e artigianali. Approfondirà lo studio dei materiali in sinergia con la Chimica dei materiali.

Le campionature, i bozzetti, i modelli, i prototipi o la riproduzione seriale saranno effettuate durante la fase operativa che contraddistingue il laboratorio di design. Gli elaborati realizzati in laboratorio

si distingueranno secondo i settori di produzione attivati (ceramico, ligneo, metallico, tessile, vitreo, librario, etc.) ma, considerata l'interazione dei diversi materiali e delle tecniche varie sia nella passata sia nella recente produzione di design, è auspicabile che il laboratorio venga articolato in maniera tale da agevolare l'elaborazione di prodotti polimaterici, nel rispetto della specificità del settore di produzione. È opportuno inoltre prestare particolare attenzione alle tecniche antiche e alle nuove tecnologie funzionali all'attività di restauro di opere d'arte applicata.

DESIGN INDUSTRIALE		
3° e 4° ANNO		
MOD. 1	Il disegno strumentale di un oggetto di design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Comprendere gli aspetti concettuali e sintattici della geometria descrittiva.	Utilizzo di norme e convenzioni grafiche per rappresentare un oggetto di design	Norme e convenzioni grafiche nel disegno tecnico. Scale di rappresentazione grafica
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione per rappresentare un progetto di design.	Leggere un qualsiasi elaborato grafico di un progetto di design.	Lo schizzo. Elaborati grafici del disegno: <ul style="list-style-type: none"> • Piante • Sezioni • Particolari costruttivi • Assonometrie Regole di impaginazione, quotatura, titolazione e rappresentazione dei disegni.
MOD. 2	La rappresentazione grafica e la comunicazione del progetto di design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze adeguate nella presentazione di un progetto	Saper cogliere la corrispondenza tra un oggetto e la sua rappresentazione grafica	Conoscenza delle regole della percezione visiva
Saper gestire in modo autonomo e critico le fondamentali procedure progettuali del design	Saper utilizzare i metodi della geometria descrittiva per la rappresentazione di un oggetto o di un'idea progettuale	Conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica bi e tridimensionale
MOD. 3	Grafica 3D e realtà virtuale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper gestire in modo autonomo e personale dei software per la creazione di scene virtuali degli oggetti progettati	Saper utilizzare i software di grafica 3D per la modellazione di oggetti Saper utilizzare le competenze digitali acquisite per la restituzione virtuale di oggetti	Conoscenza dei software di grafica 3D e realtà virtuale
MOD. 4	Il prototipo nel design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze adeguate nella realizzazione di un prototipo di design attraverso la scelta opportuna di materiali, processi di realizzazione e scala di	Saper utilizzare i principali materiali per la realizzazione di un prototipo Saper utilizzare correttamente i procedimenti operativi per la realizzazione di un prototipo in	Conoscere i principali materiali per la realizzazione di un prototipo Conoscere i procedimenti operativi per la realizzazione di un prototipo in relazione al

rappresentazione	relazione al materiale utilizzato	materiale utilizzato
DESIGN DELLA MODA		
3° ANNO		
MOD. 1	Le Tecniche di Stampa	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscere le varie macchine presenti nel laboratorio e il loro utilizzo.	Sapere utilizzare in modo appropriato le macchine e le tecniche in uso nel laboratorio.	Conoscere i colori e i pigmenti per creare le cromie perfette.
MOD. 2	Il Taglio Sartoriale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere rappresentare graficamente gli elementi che portano ad uno sviluppo di un cartamodello.	Riconoscere quali sono le parti che compongono un capo d'abbigliamento.	Conoscere gli strumenti che portano alla realizzazione di un abito.
MOD. 3	La Nobilitazione dei tessuti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere utilizzare gli strumenti base per il tessuto e il ricamo.	Sapere integrare il ricamo in un capo d'abbigliamento.	Conoscere le varie tecniche che portano a una nobilitazione di un tessuto.
MOD. 4	Dalla Carta al Formato Digitale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di produrre elaborati di moda scegliendo il metodo multimediale per una produzione libera e compiuta.	Essere in grado di applicare in forma autonoma le tecniche specifiche usando gli strumenti multimediali.	Conoscere le fasi e la metodologia operativa che porta all'esecuzione di un elaborato.
4° ANNO		
MOD. 1	Le stampe dei Tessuti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscere le varie macchine presenti nel laboratorio e il loro utilizzo.	Sapere utilizzare in modo appropriato le macchine e le tecniche in uso nel laboratorio.	Conoscere i colori e i pigmenti per creare le cromie perfette.
MOD. 2	Il Taglio Sartoriale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere rappresentare graficamente gli elementi che portano ad uno sviluppo di un cartamodello.	Riconoscere quali sono le parti che compongono un capo d'abbigliamento.	Conoscere gli strumenti che portano alla realizzazione di un abito.
MOD. 3	I Tessuti e la loro Nobilitazione	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere utilizzare gli strumenti base per il tessuto e il ricamo.	Sapere integrare il ricamo in un capo d'abbigliamento.	Conoscere le varie tecniche che portano a una nobilitazione di un tessuto.
MOD. 4	Dalla Carta al Formato Digitale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di produrre elaborati di moda scegliendo il metodo multimediale per una produzione libera e compiuta.	Essere in grado di applicare in forma autonoma le tecniche specifiche usando gli strumenti multimediali.	Conoscere le fasi e la metodologia operativa che porta all'esecuzione di un elaborato.

INDIRIZZO SCENOGRAFIA

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE

Durante il secondo biennio si approfondirà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione del progetto creativo di una scenografia, di uno spazio espositivo o di elementi plastici per il teatro di figura, coniugando le esigenze estetiche e concettuali con le necessità strutturali, testuali, registiche, comunicative, funzionali ed architettoniche.

Si condurrà lo studente verso l'applicazione delle procedure necessarie alla progettazione dell'ambientazione scenica, all'ideazione e alla realizzazione di elementi pittorici e plastico-scultorei, di costruzioni strutturali e di inserimenti audiovisivi funzionali alla scenografia, ideati su tema assegnato. Sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche artistiche affrontate durante il primo biennio, sia per le esigenze creative, sia per le modalità di presentazione del progetto grafico e plastico, individuando le tecniche, i materiali, gli strumenti, le strumentazioni artigianali e le tecnologie multimediali più adeguati.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di utilizzare la terminologia tecnica inerente alla scenografia e conosca la funzione di strutture e di tecnologie che costituiscono la "macchina scenica" (palcoscenico, parti di soffitta, materiali generici e accessori, set, luci, etc.). Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati ad aspetti formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini fisse o in movimento e alla documentazione di passaggi tecnici, saranno in ogni caso approfonditi.

3° e 4° ANNO		
MOD. 1	Introduzione allo spazio scenico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscimento dello spazio scenico in relazione agli altri spazi che compongono la sede teatrale e della loro funzione	Saper leggere gli elaborati grafico-tecnici di una sede teatrale esistente e funzionante	Elaborati grafici di una sede teatrale esistente
MOD. 2	Progetto di un allestimento scenico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze riguardanti la progettazione di una scenografia, coniugando le esigenze estetiche e concettuali con le necessità strutturali, testuali, registiche, comunicative, funzionali ed architettoniche.	Saper applicare le procedure relative all'elaborazione del progetto creativo di una scenografia, di uno spazio espositivo e di elementi plastici per il teatro di figura	Conoscenza dei processi progettuali e operativi inerenti alla scenografia
MOD. 3	Allestimento di uno spazio indoor e/o outdoor	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper gestire il processo progettuale di un allestimento scenico in rapporto allo spazio architettonico (interno o esterno) che lo dovrà ospitare	Saper leggere gli elaborati grafici di uno spazio architettonico	Conoscere gli elaborati grafico-tecnici di uno spazio architettonico

MOD. 4	Testo – scenografia - regia	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper gestire il processo progettuale di un allestimento scenico in rapporto al testo da rappresentare	Saper elaborare un progetto scenico in relazione al testo teatrale da rappresentare	Conoscenza ed analisi di un testo teatrale

LABORATORIO DI SCENOGRAFIA

Il laboratorio di scenografia ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali scenografiche e le discipline geometriche, all'acquisizione e all'applicazione delle tecniche e delle procedure specifiche della scenografia realizzativa. 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.

Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecniche e le tecnologie inerenti alla scenografia realizzativa (pittura di scena, scultura per il teatro – scenoplastica, formatura, elementi strutturali e architettonici, audiovisivi, attrezzeria, etc.). L'uso delle tecniche e delle tecnologie artistiche e artigianali, l'uso dei materiali quali, il legno (telai, praticabili, quinte, etc.), le tele e i tessuti, i colori (pennello, spruzzo, etc.), i materiali plastici (argilla, paste per la modellazione, materie per ambienti e calpestabili, etc.), i materiali per la formatura (gomme siliconiche, resine sintetiche, materiali da stampo mono e bi-componenti, etc.), il polistirene, i materiali sintetici e i prodotti per effetti specifici, i metalli, etc, caratterizzeranno le attività del laboratorio scenografico.

3° e 4° ANNO		
MOD. 1	Introduzione allo spazio scenico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze adeguate nella realizzazione di uno spazio scenico attraverso la scelta opportuna di materiali, processi di realizzazione e scala di rappresentazione	Saper utilizzare tecniche, tecnologie, strumenti e materiali tradizionali e contemporanei nel campo scenografico	Conoscenza delle tecniche, tecnologie, strumenti e materiali tradizionali e contemporanei nel campo scenografico
MOD. 2	Tecniche di realizzazione di un allestimento scenico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il proprio lavoro in modo autonomo individuando le procedure e i materiali più idonei per la realizzazione di un allestimento scenico	Saper utilizzare i materiali, le tecniche di lavorazione per la realizzazione di un allestimento scenico	Materiali, tecniche di lavorazione di un allestimento scenico
MOD. 3	La facciata architettonica dipinta	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper riprodurre scenografie con facciate architettoniche dipinte in relazione all'analisi del testo e alla ricerca di	Saper applicare le tecniche grafico-pittoriche più adeguate per riprodurre parti di facciate architettoniche come	Tecniche grafico-pittoriche di riproduzione di parti di facciate architettoniche

documenti illustrati necessari allo scopo	scenografie	
MOD. 4	Realizzazione delle scene teatrali	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper produrre gli elementi bidimensionali e tridimensionali che compongono lo spazio scenico in rapporto alla scenografia ideata sul tema proposto e al testo da rappresentare	Saper applicare le procedure necessarie alla progettazione dell'ambientazione scenica, all'ideazione e alla realizzazione di elementi pittorici e plastico scultorei, di costruzioni strutturali e di inserimenti audiovisivi funzionali alla scenografia ideati sul tema assegnato	Conoscenza sull'impiego delle principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scultoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico

DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICA

Durante il secondo biennio si guiderà l'alunno verso l'uso appropriato dei procedimenti geometrici finalizzati alla restituzione geometrico-proiettiva del progetto creativo scenografico. A supporto delle attività di laboratorio e in sinergia con la progettualità creativa ("bozzetto" scenografico), attraverso l'approfondimento di quanto effettuato nelle discipline geometriche del primo biennio, si guiderà lo studente verso la competenza adeguata nelle tecniche di verifica e di restituzione geometrica degli spazi reali e raffigurati e degli elementi scenici (pittorici, plastico-scultorei, strutturali ed architettonici) previsti dal "bozzetto" scenografico.

Lo studente sarà in grado inoltre, di individuare, analizzare e verificare proiettivamente, in collaborazione con il laboratorio, i fattori dimensionali, proporzionali, strutturali che influiscono sull'allestimento scenico, avendo la consapevolezza delle implicazioni descrittive, interpretative del tema assegnato rispetto al processo creativo supportato dalle discipline progettuali scenografiche. A tal fine, si affronteranno gli elementi della prospettiva centrale, accidentale e teatrale (o scenica), la restituzione prospettica e l'assonometria.

3° e 4° ANNO		
MOD. 1	La geometria proiettiva per la restituzione del progetto scenografico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il proprio lavoro grafico utilizzando i metodi di rappresentazione grafica più opportuni	Saper rappresentare a mano libera, ma compiutamente e nel rispetto delle regole proprie della geometria descrittiva, spazi semplici ripresi dal vero, previsti nel bozzetto scenografico o ideati estemporaneamente dal gruppo classe o dai singoli allievi o da gruppi di essi	Conoscenza dei metodi grafici necessari per la lettura e rappresentazione grafica dello spazio tridimensionale
MOD. 2	Le proiezioni assonometriche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper scegliere con	Saper applicare i metodi	Le assonometrie ortogonali

consapevolezza la tipologia assonometrica più opportuna per comunicare un assemblaggio di parti costituenti una scenografia.	assonometrici per rappresentare intere scenografie o parti di esse	Spaccati assonometrici Esplosi assonometrici
MOD. 3	Le proiezioni prospettiche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di riconoscere tutti gli elementi che concorrono alla formazione dei vari tipi di prospettiva e le relazioni che intercorrono tra di essi.	Utilizzo del metodo della prospettiva lineare scegliendo opportunamente la distanza e l'altezza dell'osservatore.	Il metodo della prospettiva lineare: <ul style="list-style-type: none"> • Frontale • Accidentale • Scenica
Essere in grado di utilizzare la teoria geometrico -descrittiva per confrontare, analizzare e descrivere allestimenti scenici e scenografie.	Applicazione dei metodi operativi più opportuni per realizzare una prospettiva funzionale agli allestimenti scenici e alla scenografia.	Metodi di rappresentazione prospettica: <ul style="list-style-type: none"> • punto principale e punti di distanza • punti di fuga • taglio dei raggi visuali La restituzione prospettica
MOD. 4	Verifica e restituzione geometrica degli spazi reali e raffigurati e degli spazi scenici	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze adeguate nella restituzione grafica degli spazi reali e figurati e degli spazi scenici attraverso la scelta opportuna dei metodi di rappresentazione più opportuni	Saper analizzare e verificare proiettivamente i fattori dimensionali, proporzionali e strutturali che influiscono sull'allestimento scenico	Conoscere i fattori dimensionali, proporzionali e strutturali relativi ad un allestimento scenico

MONOENNIO

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative inerenti l'architettura: l'individuazione del tema, l'organizzazione dei dati quantitativi e qualitativi, l'ipotesi, il programma di lavoro, l'elaborazione compositiva dello schema, gli schizzi preliminari, fino ai disegni definitivi e alla rappresentazione grafico-proiettiva e plastica. Confrontandosi con la molteplicità degli aspetti funzionali, strutturali, formali, presterà particolare attenzione alla produzione contemporanea dell'architettura in relazione con il contesto ambientale. A tal fine, si guiderà l'alunno verso la piena conoscenza, l'uso adeguato e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e

contemporanei, sia per la lettura degli esempi sia per esigenze creative; è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della “contaminazione” fra i vari linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafico proiettive (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: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, “slideshow”, animazioni, fotomontaggi.

È 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’opera architettonica, l’iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, gli ambiti di intervento ed in particolare la sostenibilità ambientale e la dimensione etico-sociale, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

5° ANNO		
MOD. 1	La progettazione ambientale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di sviluppare un'osservazione attenta della realtà dei luoghi in cui vive.	Saper applicare il metodo progettuale nella pianificazione di una porzione di territorio urbano.	Conoscere le principali problematiche legate alla progettazione ambientale.
Essere in grado di sviluppare un pensiero critico.	Saper impostare correttamente un progetto riguardante una porzione di territorio, nel rispetto della normativa vigente e delle finalità ad esso connesse.	Conoscere gli strumenti di pianificazione urbanistica per progettare il territorio con le relative infrastrutture.
MOD. 2	Le tipologie edilizie e studio compositivo - progettuale di edifici a carattere pubblico e ad uso collettivo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper analizzare, mettere in relazione e utilizzare gli elementi necessari che concorrono all’elaborazione progettuale di un tema architettonico anche a scala urbana.	Lettura e analisi delle principali tipologie edilizie pubbliche. Utilizzo degli elementi che concorrono che concorrono all’elaborazione di un tema architettonico.	Tipologie edilizie a carattere pubblico: <ul style="list-style-type: none"> • architetture per lo sport • edilizia scolastica • architetture per il lavoro
Saper rappresentare graficamente un progetto di architettura.	Utilizzo della teoria geometrico-descrittiva per rappresentare graficamente il progetto.	Metodologie di presentazione di un progetto: <ul style="list-style-type: none"> • tavole grafiche • modelli virtuali • modelli tridimensionali
MOD. 3	L’architettura moderna e contemporanea: studio ed analisi delle opere più significative dei principali protagonisti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper analizzare gli elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli.	Lettura degli aspetti compositivi e progettuali di un manufatto architettonico.	Conoscere gli elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli.

		desunti dal periodo storico che va dal Movimento Moderno all' Architettura contemporanea.
Saper strutturare, in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari	Saper riconoscere le diverse forme di espressione architettonica associandole alle rispettive correnti e personalità che l'hanno prodotta.	Conoscere i principali architetti del Movimento moderno e contemporaneo e le opere architettoniche a carattere pubblico da loro prodotte, in relazione ai temi progettuali proposti.
MOD. 4	Il rilievo architettonico e il progetto di restauro	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper eseguire un rilievo architettonico.	Utilizzo degli strumenti per eseguire un rilievo.	Il rilievo architettonico: <ul style="list-style-type: none"> • metodo diretto • strumentale • fotografico e fotogrammetrico
Essere in grado di scegliere il tipo di recupero più idoneo e la destinazione d'uso di un bene architettonico degradato, in relazione alla sua conformazione fisica (tipologica, formale e costruttiva) per garantire l'utilizzo del bene e, quindi, per mantenerlo "vivo".	Utilizzo delle conoscenze acquisite per la classificazione delle tipologie di recupero di un manufatto architettonico.	Concetti generali, legislazione ed enti di riferimento. Le principali teorie del restauro. Aspetti operativi: dall'analisi del degrado al progetto di restauro.
Saper rappresentare graficamente un progetto di restauro.	Utilizzo della teoria geometrico-descrittiva per rappresentare graficamente il progetto di restauro.	Gli elaborati grafici di un progetto di restauro.

LABORATORIO DI ARCHITETTURA

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. È tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

5° ANNO		
MOD. 1	La progettazione ambientale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado produrre un disegno preciso e ordinato.	Saper analizzare gli aspetti compositivi e progettuali di un manufatto architettonico.	Conoscere la principale produzione architettonica del Movimento Moderno e contemporanea distinguendone i principali linguaggi, riconoscibili

		nei rispettivi caratteri stilistici dei protagonisti.
Saper strutturare, in maniera “trasversale”, collegamenti con diversi saperi disciplinari.	Saper riconoscere le diverse forme di espressione architettonica associandole alle rispettive correnti e personalità che l'hanno prodotta.	Conoscere gli elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli desunti dal periodo storico che va dal Movimento Moderno all' Architettura Contemporanea.
Essere in grado di produrre attraverso il software AutoCad un loro progetto in modo autonomo	Saper leggere gli elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli.	
MOD. 2	Le tipologie edilizie e studio compositivo - progettuale di edifici a carattere pubblico e ad uso collettivo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper progettare tenendo conto delle diverse espressioni architettoniche associandole alla tipologia del manufatto	Essere in grado elaborare attraverso la progettazione assistita Cad un progetto a carattere pubblico e collettivo in tutte le sue fasi	Conoscere le principali tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica.
MOD. 3	L'architettura moderna e contemporanea: studio ed analisi delle opere più significative dei principali protagonisti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di gestire il progetto architettonico attraverso il corretto utilizzo delle conoscenze ed abilità acquisite nell'ambito del disegno informatizzato.	Utilizzare correttamente attrezzi e materiali dell'attività laboratoriale e modellistica.	Conoscere i diversi materiali e le tecniche di lavorazione laboratoriali per la realizzazione di un modello architettonico o urbanistico.
MOD. 4	Il rilievo architettonico e il progetto di restauro	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper restituire con il software AutoCad un rilievo architettonico. Saper rappresentare un progetto di restauro utilizzando i software di grafica.	Utilizzo della teoria geometrico-descrittiva per rappresentare graficamente il progetto di restauro.	Conoscere le tecniche informatiche di restituzione di un rilievo architettonico. Conoscere quali sono gli elaborati grafici relativi ad un progetto di restauro.

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

DISCIPLINE PITTORICHE

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della pittura, prestando particolare

attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca pittorica. 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, è 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, carpetta con tavole, “book” cartaceo e digitale, fotomontaggi, “slideshow”, video, etc.

È 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 pittoriche in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, illustrazione, grafica d’arte, allestimenti, restauro, scenografia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

5° ANNO		
MOD. 1	Progetti artistici per interventi urbani	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Capire il ruolo dell’arte nella valorizzazione del patrimonio artistico del territorio.	Sapere cogliere le differenze tra le tecniche pittoriche utilizzate dagli artisti.	Conoscere le metodologie delle tecniche grafiche e pittoriche per gli interventi in spazi urbani.
Essere in grado di contestualizzare le opere pittoriche	Saper riconoscere gli interventi di riqualificazione urbana attraverso le opere artistiche.	Conoscere le differenze tra pittura creativa e riproduzione.
MOD. 2	La progettazione pittorica per interventi murali	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Capire il ruolo dell’arte nell’ambito degli interventi di pittura murale.	Sapere progettare opere pittoriche da realizzare in spazi murali.	Conoscere le tecniche murali e relativa applicazione in spazi interni ed esterni.
Essere in grado di contestualizzare le opere di pittura murale.	Saper riconoscere il supporto murale per realizzare la relativa preparazione per ospitare un intervento pittorico.	Conoscere le principali teorie della pittura murale nel contemporaneo.
MOD. 3	Progettazione di elaborati digitali con l’uso delle nuove tecnologie	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare le conoscenze digitali nella produzione di elaborati che attengono alla comunicazione di eventi e nella produzione personale di opere creative.	Essere in grado di progettare e realizzare elaborati digitali che attengono alla divulgazione di un evento.	Conoscere le tecnologie digitali e le regole essenziali che attengono alla qualità della comunicazione visiva.
Saper contestualizzare le opere grafiche digitali in ambito artistico.	Saper realizzare opere creative artistiche con le tecnologie digitali.	Conoscere le espressioni digitali contemporanee.
MOD. 4	Presentazione del progetto grafico: impaginazione e relazione	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere la consapevolezza del ruolo della progettazione nell’ambito di realizzazioni istituzionali.	Esse in grado di progettare e realizzare progetti artistici sia con le tecniche di disegno tradizionali	Conoscere e descrivere il progetto nelle sue articolazioni concettuali e tecniche.

	che con le nuove tecnologie digitali.	
Essere in grado di rappresentare un'idea progettuale con una impaginazione efficace e professionale.	Sapere precisare lo schema migliore per la presentazione idonea di un progetto.	Conoscere nelle linee essenziali le modalità grafiche di presentazione di un progetto.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

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. 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, è 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, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, "slideshow", video, etc.

È 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.

5° ANNO		
MOD. 1	Cenni di anatomia artistica per la scultura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper contestualizzare le opere plastiche in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione plastica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.
MOD. 2	La progettazione della scultura per grandi spazi	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper riconoscere il ruolo dell'arte visiva in funzione della valorizzazione degli spazi in cui viene inserita.	Essere in grado di progettare un'opera plastica.	Conoscere i metodi e le procedure della progettazione di un'opera plastica e della sua rappresentazione grafica.
Saper sperimentare nell'applicazione delle tecniche per un'acquisizione grafico-	Essere in grado di individuare la tipologia di un progetto artistico.	Conoscere le modalità grafiche di rappresentazione applicate alla progettazione.

pittorica ed espressiva personale.		
MOD. 3	Nuove progettualità e nuovi materiali nella plastica contemporanea	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare una metodologia di ricerca grafica progettuale continua.	Essere in grado di progettare un'opera plastica modulare.	Conoscere la tipologia di opere plastiche che attiene alla geometria e all'astrazione.
Saper leggere il significato formale e plastico delle opere modulari.	Essere in grado di connettere il progetto allo spazio in cui deve essere collocato.	Conoscere le metodologie delle tecniche plastiche adeguate a opere modulari.
MOD. 4	Presentazione del progetto: impaginazione e relazione	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione celebrativa.	Essere in grado di progettare una medaglia celebrativa.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali della scultura celebrativa nella medagliistica.
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare.	Essere in grado di formulare un progetto celebrativo comprensivo di comunicazione informativa scritturale.	Conoscere le metodologie e le tecniche legate all'arte della medaglia.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA

Nel laboratorio di pittura del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. Bisognerà prestare una particolare attenzione alle tecniche e ai materiali antichi e moderni inerenti la materia e i supporti pittorici. È tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

5° ANNO		
MOD. 1	La figura umana nella rappresentazione da modello vivente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper contestualizzare le opere in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione grafica e pittorica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.
MOD. 2	La ritrattistica nella grafica e nella pittura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare e riprodurre.	Essere in grado di rappresentare un ritratto nell'essenza delle sue forme.	Le parti strutturali della testa e del volto. La ritrattistica del passato.
Saper individuare i caratteri principali di un volto e le giuste mescolanze di colore.	Essere in grado di cogliere la fisionomia di un ritratto.	Le parti anatomiche della testa e del volto.

MOD. 3 Aspetti compositivi e prospettici nella rappresentazione grafica e pittorica		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la giusta tavolozza.	Rappresentare aspetti paesaggistici e architettonici.	Conoscere i sistemi prospettici.
Saper trovare il giusto punto di vista per la composizione spaziale.	La rappresentazione tonale nell'architettura.	La prospettiva tonale.
MOD. 4 La pittura ad olio su tavola e tela		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro con la giusta metodologia.	Essere in grado di realizzare opere con la tecnica ad olio.	Teoria e tecnica dei colori.
Saper individuare la giusta tavolozza.	Essere in grado di adottare tipologie pittoriche differenziate.	Le differenze tra i supporti pittorici.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA

Nel laboratorio di scultura del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. 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. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

5° ANNO		
MOD. 1 La figura umana nella modellazione da modello vivente		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro nei suoi aspetti tecnici e formali.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e le proporzioni della figura.	Conoscere le parti anatomiche e le proporzioni della figura umana.
Saper vedere le forme e i volumi.	Essere in grado di rappresentare a rilievo e a tuttotondo la figura da modello vivente.	Conoscere strumenti e modalità tecniche di rappresentazione.
MOD. 2 La ritrattistica nel rilievo e nel tuttotondo		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare le forme e leggere le linee strutturali di esse.	Essere in grado di rappresentare il ritratto a rilievo e a tuttotondo.	Conoscere la struttura della testa e del viso.
Saper cogliere l'essenzialità della figura per una sintesi plastica efficace.	Essere in grado di rendere riconoscibile la fisionomia della figura rappresentata.	Conoscere la ritrattistica plastica del passato e contemporanea.
MOD. 3 Aspetti compositivi e prospettici nella rappresentazione a rilievo		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare il giusto punto di vista per la rappresentazione.	Essere in grado di realizzare un basso, medio e alto rilievo nella	Conoscere le rappresentazioni del passato e contemporanee.

	rappresentazione prospettica dello spazio	
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare per la realizzazione di possibili multipli.	Essere in grado di rappresentare la spazialità sia con figure che con elementi architettonici.	Conoscere la prospettiva centrale e accidentale nei suoi aspetti essenziali.
MOD. 4	Forme plastiche nella concezione della contemporaneità dei materiali	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la tecnica di formatura più adeguata rispetto al rilievo o tutt'otondo di riferimento.	Essere in grado di realizzare le tecniche di formatura di base: a forma persa e a forma buona.	Conoscere la formatura e le possibilità di riproduzione in riferimento ai materiali.

INDIRIZZO DESIGN

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche progettuali; è indispensabile, pertanto, che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori di produzione del design e delle altre forme di produzione artistiche.

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, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, modelli tridimensionali, "slideshow" e visualizzazioni 3D.

DESIGN INDUSTRIALE		
5° ANNO		
MOD. 1	Il progetto di arredo urbano di design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali attraverso la storia del disegno industriale	Sviluppare abilità in relazione alla metodologia progettuale	Conoscere la principale produzione delle arti applicate tradizionali e del design contemporaneo
Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto – funzione - contesto	Acquisire la capacità di sperimentazione delle tecniche progettuali	Conoscere la principale produzione del design contemporaneo in relazione al tema progettuale proposto
MOD. 2	Studio progettuale del prodotto di Design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Sviluppare competenze metodologico - progettuali di base, accompagnate da abilità nella rappresentazione grafica e del design	Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali attraverso la storia del disegno industriale	Conoscere le radici storiche e le linee di sviluppo del disegno industriale
Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto	Acquisire la capacità di sperimentazione delle tecniche progettuali	Conoscere le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design
MOD. 3	Ergonomia per il design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sviluppare la consapevolezza delle relazioni esistenti tra progetto, funzionalità, contesto nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione	Saper applicare le regole ergonomiche nella progettazione	Conoscere le regole ergonomiche di base nella progettazione di un oggetto di design
MOD. 4	Studio dei materiali per il design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Comprendere i concetti fondamentali relativi alla materia ed alla sua struttura	Capacità di utilizzo del materiale come generatore della forma	Conoscenza dei principali materiali utilizzati nel campo del design
Saper descrivere ed utilizzare i diversi materiali studiati per valutare quale possa essere il più adatto per realizzare un determinato oggetto		Il materiale come suggeritore di forma
DESIGN DELLA MODA		
5° ANNO		
MOD. 1	Moda e Design: Progettare una Collezione	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere competenze sartoriali	Capacità di utilizzare gli elementi stilistici per ideare proposte originali in campo progettuale e tecnico sartoriale	Conoscere le macchine e le tecnologie sartoriali.
MOD. 2	Moda e Arte del novecento	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere competenza di disegnare graficamente linee - forme e colori di un'opera d'Arte del Novecento	Capacità di utilizzare gli elementi stilistici per ideare proposte originali in campo progettuale e sartoriale	Conoscere i meccanismi della percezione visiva
MOD. 3	La costumista teatrale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere competenze sartoriali per fare una verifica tecnica-operativa e progettuale .	Saper progettare e rappresentare graficamente e tridimensionalmente un	Conoscere la tipologia dei tessuti e la tipologia d'abbigliamento. Conoscere il

	Bozzetto teatrale.	Taglio sartoriale per affrontare la progettazione di un costume teatrale.
MOD. 4	Abiti alternativi: Le quattro Stagioni	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere le competenze tecniche operativi per progettare una struttura di un tessuto con dei filati tessili artificiali e naturali e sperimentali.	Avere la capacità di progettare abiti, accessori con tessuti sperimentali, eseguiti con telai artigianali. Avere l'abilità operativa nel realizzare un tessuto. Avere capacità di progettare tipologie d'abbigliamento idonee alle quattro stagioni sia per i tessuti sia per il colore.	Conoscere la tipologia dei filati tessili artificiali e naturali. Conoscere i telai per la tessitura di un tessuto.

LABORATORIO DI DESIGN

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. È tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

DESIGN INDUSTRIALE		
5° ANNO		
MOD. 1	Il disegno strumentale nel progetto di design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Comprendere gli aspetti concettuali e sintattici della geometria descrittiva.	Utilizzo di norme e convenzioni grafiche per rappresentare un oggetto di design	Norme e convenzioni grafiche nel disegno tecnico. Scale di rappresentazione grafica
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione per rappresentare un progetto di design.	Leggere un qualsiasi elaborato grafico di un progetto di design.	Lo schizzo. Elaborati grafici del disegno: <ul style="list-style-type: none"> • Piante • Sezioni • Particolari costruttivi • Assonometrie Regole di impaginazione, quotatura, titolazione e rappresentazione dei disegni.
MOD. 2	La rappresentazione grafica e la comunicazione del progetto di design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze adeguate nella presentazione di un progetto	Saper cogliere la corrispondenza tra un oggetto e la sua rappresentazione grafica	Conoscenza delle regole della percezione visiva
Saper gestire in modo autonomo e critico le	Saper utilizzare i metodi della geometria descrittiva per la	Conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica bi e

fondamentali procedure progettuali del design	rappresentazione di un oggetto o di un'idea progettuale	tridimensionale
MOD. 3	Grafica 3D e realtà virtuale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper gestire in modo autonomo e personale dei software per la creazione di scene virtuali degli oggetti progettati	Saper utilizzare i software di grafica 3D per la modellazione di oggetti Saper utilizzare le competenze digitali acquisite per la restituzione virtuale di oggetti	Conoscenza dei software di grafica 3D e realtà virtuale
MOD. 4	Il prototipo nel design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze adeguate nella realizzazione di un prototipo di design attraverso la scelta opportuna di materiali, processi di realizzazione e scala di rappresentazione	Saper utilizzare i principali materiali per la realizzazione di un prototipo	Conoscere i principali materiali per la realizzazione di un prototipo
Saper eseguire le opportune verifiche al progetto di design attraverso la realizzazione di un modello in scala o di un prototipo	Saper utilizzare correttamente i procedimenti operativi per la realizzazione di un prototipo in relazione al materiale utilizzato	Conoscere i procedimenti operativi per la realizzazione di un prototipo in relazione al materiale utilizzato
DESIGN DELLA MODA		
5° ANNO		
MOD. 1	La Tintura dei Tessuti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscere le varie macchine presenti nel laboratorio e il loro utilizzo.	Sapere utilizzare in modo appropriato le macchine e le tecniche in uso nel laboratorio.	Conoscere i colori e i pigmenti per creare le cromie perfette.
MOD. 2	Il Taglio Sartoriale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere rappresentare graficamente gli elementi che portano ad uno sviluppo di un cartamodello.	Riconoscere quali sono le parti che compongono un capo d'abbigliamento.	Conoscere gli strumenti che portano alla realizzazione di un abito.
MOD. 3	La Nobilitazione dei Tessuti	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere utilizzare gli strumenti base per il tessuto e il ricamo.	Sapere integrare il ricamo in un capo d'abbigliamento.	Conoscere le varie tecniche che portano a una nobilitazione di un tessuto.
MOD. 4	Dalla Carta al Formato Digitale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di produrre elaborati di moda scegliendo il metodo multimediale per una produzione libera e compiuta.	Essere in grado di applicare in forma autonoma le tecniche specifiche usando gli strumenti multimediali.	Conoscere le fasi e la metodologia operativa che porta all'esecuzione di un elaborato.

INDIRIZZO SCENOGRAFIA

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della produzione scenografia teatrale, cinematografica, televisiva e del teatro di figura, prestando particolare attenzione alle nuove soluzioni sceniche pittoriche, scultoree e architettoniche, alle strutture complesse fisse e mobili, alla luministica, al costume, all'attrezzatura e alle tecnologie audiovisive che confluiscono nella scena teatrale e cinematografica. A tal fine, si guiderà l'alunno verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche, dei materiali e delle nuove tecnologie pittoriche, scultoree ed architettoniche applicate alla scenografia; è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i linguaggi. 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, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, plastici, "slideshow", video, etc.

E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, scegliendo autonomamente i testi di riferimento, l'opera o il prodotto da valorizzare attraverso l'allestimento scenografico o espositivo; che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, dello spettacolo, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, la diffusione delle procedure scenografiche nei vari ambiti lavorativi e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

5° ANNO		
MOD. 1	Lo spazio scenico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscimento dello spazio scenico in relazione agli altri spazi che compongono la sede teatrale e della loro funzione	Saper leggere gli elaborati grafico-tecnici di una sede teatrale esistente e funzionante	Elaborati grafici di una sede teatrale esistente
MOD. 2	Progetto di un allestimento scenico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze riguardanti la progettazione di una scenografia, coniugando le esigenze estetiche e concettuali con le necessità strutturali, testuali, registiche, comunicative, funzionali ed architettoniche.	Saper applicare le procedure relative all'elaborazione del progetto creativo di una scenografia, di uno spazio espositivo e di elementi plastici per il teatro di figura	Conoscenza dei processi progettuali e operativi inerenti alla scenografia
MOD. 3	Allestimento di uno spazio indoor e/o outdoor	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper gestire il processo progettuale di un allestimento scenico in rapporto allo spazio architettonico (interno o	Saper leggere gli elaborati grafici di uno spazio architettonico	Conoscere gli elaborati grafico-tecnici di uno spazio architettonico

esterno) che lo dovrà ospitare		
MOD. 4	Testo – scenografia - regia	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper gestire il processo progettuale di un allestimento scenico in rapporto al testo da rappresentare	Saper elaborare un progetto scenico in relazione al testo teatrale da rappresentare	Conoscenza ed analisi di un testo teatrale

LABORATORIO DI SCENOGRAFIA

Nel laboratorio di scenografia del quinto anno lo studente approfondirà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa e prestando particolare attenzione alla scenografia cinematografica, alle nuove tecnologie pittoriche, plastico-scoltoree, strutturali, digitali e meccaniche applicate alla scenografia e all'allestimento espositivo. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

5° ANNO		
MOD. 1	Lo spazio scenico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze adeguate nella realizzazione di uno spazio scenico attraverso la scelta opportuna di materiali, processi di realizzazione e scala di rappresentazione	Saper utilizzare tecniche, tecnologie, strumenti e materiali tradizionali e contemporanei nel campo scenografico	Conoscenza delle tecniche, tecnologie, strumenti e materiali tradizionali e contemporanei nel campo scenografico
MOD. 2	Tecniche di realizzazione di un allestimento scenico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il proprio lavoro in modo autonomo individuando le procedure e i materiali più idonei per la realizzazione di un allestimento scenico	Saper utilizzare i materiali, le tecniche di lavorazione per la realizzazione di un allestimento scenico	Materiali, tecniche di lavorazione di un allestimento scenico
MOD. 3	La facciata architettonica dipinta	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper riprodurre scenografie con facciate architettoniche dipinte in relazione all'analisi del testo e alla ricerca di documenti illustrati necessari allo scopo	Saper applicare le tecniche grafico-pittoriche più adeguate per riprodurre parti di facciate architettoniche come scenografie	Tecniche grafico-pittoriche di riproduzione di parti di facciate architettoniche
MOD. 4	Realizzazione delle scene teatrali	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper produrre gli elementi	Saper applicare le procedure	Conoscenza sull'impiego delle

bidimensionali e tridimensionali che compongono lo spazio scenico in rapporto alla scenografia ideata sul tema proposto e al testo da rappresentare	necessarie alla progettazione dell'ambientazione scenica, all'ideazione e alla realizzazione di elementi pittorici e plastico scultorei, di costruzioni strutturali e di inserimenti audiovisivi funzionali alla scenografia ideati sul tema assegnato	principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scultoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico
---	--	--

DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICA

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso la gestione autonoma delle fondamentali procedure di restituzione geometrica e proiettiva, mediata anche dalla grafica digitale, del disegno assistito e del bozzetto scenografico elaborato nella fase progettuale scenografica.

5° ANNO		
MOD. 1	La geometria proiettiva per la restituzione del progetto scenografico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il proprio lavoro grafico utilizzando i metodi di rappresentazione grafica più opportuni	Saper rappresentare a mano libera, ma compiutamente e nel rispetto delle regole proprie della geometria descrittiva, spazi semplici ripresi dal vero, previsti nel bozzetto scenografico o ideati estemporaneamente dal gruppo classe o dai singoli allievi o da gruppi di essi	Conoscenza dei metodi grafici necessari per la lettura e rappresentazione grafica dello spazio tridimensionale
MOD. 2	Le proiezioni assonometriche	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper scegliere con consapevolezza la tipologia assonometrica più opportuna per comunicare un assemblaggio di parti costituenti una scenografia.	Saper applicare i metodi assonometrici per rappresentare intere scenografie o parti di esse	<ul style="list-style-type: none"> • Le assonometrie ortogonali • Spaccati assonometrici • Esplosi assonometrici
MOD. 3	Le proiezioni prospettive	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di riconoscere tutti gli elementi che concorrono alla formazione dei vari tipi di prospettiva e le relazioni che intercorrono tra di essi.	Utilizzo del metodo della prospettiva lineare scegliendo opportunamente la distanza e l'altezza dell'osservatore.	Il metodo della prospettiva lineare: <ul style="list-style-type: none"> • Frontale • Accidentale • Scenica
Essere in grado di utilizzare la	Applicazione dei metodi	Metodi di rappresentazione

teoria geometrico -descrittiva per confrontare, analizzare e descrivere allestimenti scenici e scenografie	operativi più opportuni per realizzare una prospettiva lineare di allestimenti scenici e scenografie	prospettica: <ul style="list-style-type: none"> • punto principale e punti di distanza • punti di fuga • taglio dei raggi visuali La restituzione prospettica
MOD. 4	Verifica e restituzione geometrica degli spazi reali e raffigurati e degli spazi scenici	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze adeguate nella restituzione grafica degli spazi reali e figurati e degli spazi scenici attraverso la scelta opportuna dei metodi di rappresentazione più opportuni	Saper analizzare e verificare proiettivamente i fattori dimensionali, proporzionali e strutturali che influiscono sull'allestimento scenico	Conoscere i fattori dimensionali, proporzionali e strutturali relativi ad un allestimento scenico

STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

Per l'individuazione degli standard minimi di apprendimento si rinvia alle singole programmazioni disciplinari.

PIANO SCOLASTICO PER LA DIDATTICA INTEGRATA

Il presente Piano scolastico per la Didattica Digitale Integrata, che sarà integrato al Piano dell'Offerta Formativa, è stato redatto tenendo conto di:

- ✓ **Linee guida per la Didattica digitale integrata**, che ha fornito un quadro di riferimento entro cui progettare la ripresa delle attività scolastiche, in riferimento al Decreto Ministeriale del 26 giugno 2020, n. 39;
- ✓ quanto stabilito dall'Istituzione scolastica in merito alle **modalità di realizzazione della didattica digitale integrata**, in un equilibrato bilanciamento tra attività sincrone e asincrone.

DEFINIZIONE DEI CRITERI E MODALITÀ DI EROGAZIONE DELLA DDI

A seguito della rilevazione di fabbisogno di strumentazione tecnologia e connettività, effettuata dall'Istituzione scolastica, è stato previsto quanto segue:

- ✓ **modulazione settimanale del tempo scuola**, su delibera degli Organi collegiali competenti, con:
 - **attività didattiche antimeridiane in presenza** (compatibilmente con la capienza massima delle aule assegnate ad ogni singola classe), di 6/7 unità orarie di 50 minuti al giorno per cinque giorni settimanali (dal lunedì al venerdì);
 - **attività didattiche pomeridiane a distanza**, con unità orarie di 10 minuti (recupero) per compensare la riduzione oraria delle attività antimeridiane e completare il quadro

- orario settimanale previsto per i Licei Artistici (34 ore al biennio e 35 al triennio);
- **per il biennio**, relativamente alle discipline grafico-laboratoriali, le ore settimanali sono previste in blocchi di tre ore per ridurre al massimo gli spostamenti all'interno dell'edificio scolastico.
- ✓ la **presenza degli alunni con Bisogni educativi speciali**, in particolar modo di quelli con disabilità, in una dimensione inclusiva vera e partecipata;
 - ✓ in riferimento ai **Percorsi per le competenze trasversali e per l'Orientamento (PCTO)**, si sottolinea la necessità di verifica da parte della scuola delle strutture ospitanti affinché tutti gli spazi adibiti alle attività degli studenti in PCTO siano conformi alle disposizioni sanitarie previste.

METODOLOGIE PER LA DDI

Considerato che la didattica a distanza agevola il ricorso a metodologie didattiche più centrate sul protagonismo degli alunni, capovolgendo la struttura della lezione da semplice trasmissione di contenuti a confronto, rielaborazione condivisa e costruzione collettiva della conoscenza, in riferimento alla specificità delle discipline artistiche, le metodologie didattiche più adatte a cui fare riferimento possono essere:

Didattica integrata	Si propongono percorsi che, esprimendo il cuore del proprio indirizzo di studi, integrano area umanistica e area scientifica promuovendo competenze trasversali di cittadinanza. Tale metodologia rappresenta una strategia utile alla realizzazione delle cosiddette educazioni (alla legalità, all'ambiente, ecc.), che per loro natura richiedono un impegno interdisciplinare. Punti fermi sono il potenziamento del pensiero critico e delle pratiche comunicative e argomentative mediante l'applicazione di una didattica per problemi e per competenze.
Didattica laboratoriale	Questa metodologia valorizzerà le diverse abilità e competenze sociali degli studenti favorendone l'inclusione. Questi elementi di positività serviranno agli studenti per credere nelle loro capacità, nella creatività che possono esprimere, nella comunicazione di quello che riescono a realizzare.
Flipped classroom	Gli insegnanti predispongono il materiale didattico sul registro Archimede o sulla piattaforma G-Suit for Education e progettano attività da proporre in classe. Gli studenti studiano a casa il materiale fornito dal docente per apprendere in anticipo i contenuti e, successivamente, svolgono in classe le attività proposte, in piccoli gruppi cooperativi, sotto la guida e il coordinamento del docente, che dovrà evitare l'isolamento degli alunni demotivati.
Apprendimento cooperativo	Attraverso la cooperazione di piccoli gruppi ci si propone di massimizzare sia il processo di apprendimento che lo sviluppo delle abilità sociali. Questa modalità democratica della classe, centrata su gruppi di lavoro eterogenei e costruttivi, garantirebbe una possibilità di successo per tutti oltre ad una maggiore inclusività.

Didattica breve	Questa metodologia, basata sul raggiungimento degli obiettivi della didattica tradizionale, rispetto del rigore scientifico e dei contenuti delle varie discipline, attraverso una drastica riduzione del tempo necessario al loro insegnamento e al loro apprendimento, sarà incentrata sulla pulizia dei ragionamenti e sulla loro essenzialità.
------------------------	--

VERIFICA E VALUTAZIONE PER LA DDI

Considerate le disposizioni in materia di contrasto alla diffusione del Coronavirus, che esclude qualsiasi modalità di verifica di un'attività svolta in DDI che preveda la produzione di materiale cartaceo, salvo particolari esigenze correlate a singole discipline o a particolari bisogni degli alunni, i docenti del Dipartimento artistico avranno cura di salvare gli elaborati prodotti dagli alunni all'interno degli strumenti di *repository* a ciò dedicati dalla scuola (v. funzione Fad del registro Archimede).

Anche con riferimento alle attività in DDI, la valutazione sarà costante, garantirà trasparenza e tempestività e, ancor più laddove dovesse venir meno la possibilità del confronto in presenza, la necessità di assicurare *feedback* continui sulla base dei quali regolare il processo di insegnamento/apprendimento.

La valutazione formativa prenderà in esame non solo il singolo prodotto, quanto l'intero processo; terrà conto, inoltre, della qualità dei processi attivati, della disponibilità ad apprendere, a lavorare in gruppo, dell'autonomia, della responsabilità personale e sociale e del processo di autovalutazione.

Per gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) e quelli con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) si farà riferimento rispettivamente ai Piani Educativi Individualizzati (PEI) e ai Piani Didattici Personalizzati (PDP).

Per gli alunni DSA potrebbe essere necessario concordare il carico di lavoro giornaliero da assegnare e garantire la possibilità di registrare e riascoltare le lezioni, nel rispetto delle indicazioni fornite dal Garante della privacy.

PROGETTAZIONE DIDATTICA PER CLASSI PARALLELE

Al fine di programmare una progettazione didattica per classi parallele, si individuano i contenuti essenziali per ciascuna disciplina del dipartimento e i nodi interdisciplinari; si elaborano, quindi, test di ingresso comuni da somministrare agli alunni delle classi prime e terze.

INDIVIDUAZIONE DEI CONTENUTI ESSENZIALI DELLE DISCIPLINE

Per l'individuazione dei contenuti essenziali delle discipline si rinvia alle singole programmazioni.

NODI INTERDISCIPLINARI

Nella programmazione dipartimentale si individuano i seguenti nodi interdisciplinari che coinvolgono tutte le discipline artistiche:

- ✓ Per il biennio:
 - griglie modulari e trasformazioni geometriche;
 - teoria delle ombre;
 - prospettiva.

- ✓ Per il triennio:
 - le Discipline progettuali e i relativi Laboratori di ciascun indirizzo opereranno in sinergia su tutte le tematiche scelte nell'ambito della programmazione didattica. I temi progettuali proposti ed affrontati nell'ambito delle Discipline progettuali avranno

come naturale prosecuzione di verifica progettuale e successiva rappresentazione grafica nei rispettivi Laboratori di indirizzo.

APPORTI DEI CONTESTI NON FORMALI E INFORMALI ALL'APPRENDIMENTO

Già nell'ottobre del 2000 la Commissione Europea aveva varato un *Memorandum sull'istruzione e la formazione permanente* che considerava essenziale, per poter vivere e lavorare in una "società basata sulla conoscenza", ogni "attività di apprendimento finalizzata, con carattere di continuità, intesa a migliorare conoscenza, qualificazioni e competenze".

Il *Memorandum* europeo, parlando di "formazione lungo tutto l'arco della vita e in tutti gli ambiti della vita", distingue tre diverse categorie fondamentali di apprendimento:

- ✓ **l'apprendimento formale**, che si svolge negli istituti di istruzione e di formazione e porta all'acquisizione di diplomi e di qualifiche riconosciute;
- ✓ **l'apprendimento non formale**, che si svolge al di fuori delle principali strutture d'istruzione e di formazione e, di solito, non porta a certificati ufficiali.
L'apprendimento non formale è dispensato sul luogo di lavoro o nel quadro di attività di organizzazioni o gruppi della società civile (associazioni giovanili, sindacati o partiti politici). Può essere fornito anche da organizzazioni o servizi istituiti a completamento dei sistemi formali (quali corsi di istruzione artistica, musicale e sportiva o corsi privati per la preparazione ad esami);
- ✓ **l'apprendimento informale**, corollario naturale alla vita quotidiana. Contrariamente all'apprendimento formale e non formale, esso non è necessariamente intenzionale e può pertanto non essere riconosciuto, a volte, dallo stesso interessato, come apporto alle sue conoscenze e competenze".

A seguire si parla di "istruzione formale" e di "istruzione non formale" e si afferma che "l'ambiente informale rappresenta una riserva considerevole di sapere e potrebbe costituire una importante fonte di innovazione nei metodi di insegnamento e di apprendimento".

Da quanto sopra esposto si è ritenuto necessario fare della scuola un ambiente educativo integrato che pratichi una didattica di inter-azioni tra contesti formali, non formali e informali, superando la tradizionale impostazione metodologica che parte dal formale per andare al non formale e all'informale e non viceversa.

Per il raggiungimento di tale obiettivo si sono individuate le seguenti strategie:

- ✓ saldare il curriculum formale agli altri
- ✓ partire dalle conoscenze spontanee per arrivare alle conoscenze scientifiche
- ✓ organizzare e dare senso alle conoscenze e alle esperienze acquisite
- ✓ fornire metodi e chiavi di lettura
- ✓ permettere esperienze in contesti relazionali significativi.

PERCORSI PLURIDISCIPLINARI

INTEGRAZIONE CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

ai sensi dell'art. 3 della legge 20 agosto 2019, n. 92 e successive integrazioni

Integrazioni al Profilo educativo, culturale e professionale dello studente a conclusione del secondo ciclo del sistema educativo di istruzione e di formazione (D. Lgs. 226/2005, art. 1, c. 5, Allegato A), riferite all'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese per rispondere ai propri doveri di cittadino ed esercitare con consapevolezza i propri diritti politici a livello territoriale e nazionale.
- Conoscere i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, nonché i loro compiti e funzioni essenziali
- Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro. Esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali.
- Partecipare al dibattito culturale.
- Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte personali argomentate.
- Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale. Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità. Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile.
- Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie.
- Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica.
- Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

CLASSI PRIME

TRIMESTRE

Tematica: **La società e le regole**

COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020

- Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano. Esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e

fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali		
INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	IRC/ALT • Tra la Torah, quale legge di Dio al popolo d'Israele, e la legge nuova in Cristo per il convivere umano	1
	Italiano • Il testo regolativo	2
	Geo-Storia La Codificazione nell'antichità	2
LSU - LES	Diritto • Norme giuridiche e norme sociali • Il Regolamento d'Istituto e lo Statuto degli Studenti e delle Studentesse	4
L. Mus. e L. Art.	Scienze motorie • Le regole comportamentali, • Le regole di autodisciplina • Il fair- play • Le regole nello sport	
LSU - LES	Scienze Umane • La dimensione relazionale della comunicazione	2
L. Art.	Laboratorio artistico • Il rispetto delle regole nelle attività laboratoriali per una didattica inclusiva	
L. Mus.	Musica d'Insieme • Il rispetto delle regole e dei ruoli: a ciascuno la sua parte	
TOT. ORE		11
PENTAMESTRE		
Tematica: Formazione di base in materia di protezione civile - Educazione stradale		
COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020		
<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano. • Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile. 		
INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	IRC/ALT • Amare il prossimo: "Va e anche tu fai lo stesso"	2
	Geo-Storia • La città	2
	Scienze Naturali • L'orientamento - Punti cardinali - Carte geografiche - Latitudine e longitudine	6
	Scienze Motorie • Educazione stradale e sicurezza	8

	<ul style="list-style-type: none"> - posizione alla guida - segnali di pericolo - segnali di precedenza; norme sulla precedenza - segnali di divieto - segnali di obbligo - segnali di indicazione e pannelli integrativi - segnali luminosi, segnali orizzontali; fermata, sosta e definizioni stradali 	
LSU - LES	Diritto • La prevenzione degli incidenti: conoscenze, abitudini ed emozioni (Progetto Piattaforma MIUR Edustrada)	4
L. Mus.	Disegno e Storia dell'Arte • L'urbanistica nell'età classica	
L. Art.	Discipline geometriche • Il linguaggio universale del disegno a servizio della sicurezza stradale	
TOT. ORE		22

CLASSI SECONDE		
TRIMESTRE		
Tematica: Uguaglianza e solidarietà nella Costituzione		
COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principi e i valori che ispirano il dettato costituzione • Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale 		
INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	IRC/ALT • L'impegno sociale della chiesa attraverso i testimoni di solidarietà	2
	Geo-Storia • Cittadini ed esclusi nel mondo antico	5
LES e LSU	Diritto e Scienze Umane • Diversità e inclusione: Visione di un film (scheda di lettura)	4
L. Mus. e L. Art.	Scienze motorie • Uguaglianza e solidarietà nello sport • Inclusività negli sport (para olimpiadi)	
TOT. ORE		11
PENTAMESTRE		
Tematica N. 1: Educazione digitale e sicurezza nel web		
COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020		
<ul style="list-style-type: none"> • Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica. 		
INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	Italiano • Il Cyberbullismo	3
	Matematica/Informatica	5

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto e consapevole della rete e dei social: <ul style="list-style-type: none"> - la rete internet sviluppo e caratteristiche informazioni e contenuti digitali 	
LSU - LES	<ul style="list-style-type: none"> • Diritto (2 ore) • I reati nel web – Incontri con esperti • Scienze Umane (2 ore) • Presupposti e dinamiche del cyberbullismo 	4
L. Mus.	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologie Musicali • I giovani, la musica e il web 	
L. Art.	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio artistico • Contrastare il cyberbullismo attraverso l'arte 	
TOT. ORE		12

Tematica N. 2: Benessere e stili di vita

COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020

- Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.

INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • Lingue straniere • Abitudini alimentari nel paese di cui si studia la lingua 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Scienze motorie • Alimentazione e sport • Rapporto tra alimentazione e sport 	2
LSU - LES	<ul style="list-style-type: none"> • Scienze Umane (3 ore) • Percezione di sé e disturbi alimentari • Scienze naturali (3 ore) • Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età attraverso l'alimentazione 	6
L. Art. - L. Mus.	<ul style="list-style-type: none"> • Scienze naturali • Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età attraverso l'alimentazione. <ul style="list-style-type: none"> - Vitamine liposolubili e idrosolubili, i Sali minerali - Funzioni biologiche, sintomi carenziali e fonti principali - Anoressia e bulimia 	
TOT. ORE		10

CLASSI TERZE

TRIMESTRE

Tematica: **Sviluppo sostenibile e tutela del patrimonio materiale e immateriale**

COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020

- Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità.

INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	<ul style="list-style-type: none"> • IRC/ALT • La salvaguardia del creato, casa comune, nella "Laudato sii" 	2

	Italiano – Storia • Conservazione del libro e trasmissione del sapere	4
	Storia dell'Arte • I beni artistici e culturali: definizione, funzione, tutela	3
LES	Diritto ed Economia Politica • Art. 9 e tutela dell'ambiente • Sviluppo sostenibile ed economia circolare	2
LSU	Scienze Umane • Valorizzazione del patrimonio culturale locale - Incontri con esperti e/o visite guidate	
L. Art.	Chimica • Le micro plastiche • Il controllo del ph nel suolo	
L. Mus.	Storia della Musica • Come viene catalogata e tutelata l'opera musicale	
TOT. ORE		11
PENTAMESTRE		
Tematica: Educazione alla legalità e contrasto alle mafie		
COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020		
<ul style="list-style-type: none"> • Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie. • Cogliere la complessità dei problemi politici, sociali, economici e formulare risposte personali argomentate. • Partecipare al dibattito culturale 		
INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	IRC/ALT • Testimoni della fede a servizio dell'umanità - film “Alla luce del sole”	2
	Italiano/Storia • La figura di Peppino Impastato (previsione di visita guidata/visione film)	8
	Lingua straniera • Rischi di emulazione e mitizzazione dei modelli veicolati dalle serie TV	3
	Storia dell'Arte • Il crimine nell'Arte	3
LES	Diritto • Analisi ed evoluzione storica del fenomeno mafioso • Strumenti e protagonisti dell'antimafia	6
LSU	Scienze Umane • Lo sviluppo della moralità dall'età infantile all'età adulta	
L. Mus.	Storia della Musica • Il plagio. • Il diritto d'autore e il plagio	
L. Art.	Discipline progettuali e laboratorio di indirizzo	

	<ul style="list-style-type: none"> •La gestione del territorio e il contrasto alla criminalità organizzata (indirizzo Architettura e ambiente) •Il contrasto alla mafia attraverso proposte progettuali socialmente responsabili e sostenibili (indirizzi: DI, DM, AF, Sc) 	
TOT. ORE		22

CLASSI QUARTE		
TRIMESTRE		

Tematica: **Parità di genere**

COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020

- Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale
- Partecipare al dibattito culturale

INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	IRC/ALT •La dignità della persona fondamento dei diritti	1
	Storia • Il ruolo delle donne durante la rivoluzione francese	2
	Lingua straniera • La figura femminile nella letteratura straniera	2
	Filosofia • Il primo femminismo liberale: Harriet Taylor e J. Stuart Mill	2
LES	Diritto •Le pari opportunità e i diritti della donna	4
LSU	Scienze Umane •Maschile e femminile: le differenze di genere	
L. Art.	Chimica (2 ore) • Le donne e la chimica Storia dell'arte (2 ore) •Artemisia Gentileschi	
L. Mus.	Storia della Musica (2 ore) - Strumento (2 ore) •Partiture al femminile: le donne compositrici	
TOT. ORE		11

PENTAMESTRE

Tematica: **Pace, Giustizia e Istituzioni**

COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020

- Conoscere i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, nonché i loro compiti e funzioni essenziali
- Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte personali argomentate.
- Partecipare al dibattito culturale

INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	IRC/ALT •La Chiesa e l'etica della pace	2
	Italiano	4

	<ul style="list-style-type: none"> •Pace, Giustizia e Istituzioni nell'Illuminismo 	
	Storia <ul style="list-style-type: none"> •Pace, Giustizia e Istituzioni nell'Illuminismo 	3
	Lingua straniera <ul style="list-style-type: none"> •I valori dell'Unione Europea 	2
	Filosofia <ul style="list-style-type: none"> •Pace e tolleranza nel dibattito filosofico: E. Kant e J. Locke 	3
	Scienze motorie <ul style="list-style-type: none"> •Le olimpiadi 	2
LES	Diritto <ul style="list-style-type: none"> •Le organizzazioni internazionali e la promozione della pace e dalla giustizia tra le nazioni 	
LSU	Scienze Umane <ul style="list-style-type: none"> •Forme di Stato e di Governo nell'analisi sociologica e antropologica 	
L. Mus.	Storia della musica (3 ore) <ul style="list-style-type: none"> •L'inno francese, Internazionale, sovietico e tedesco Strumento musicale (3 ore) <ul style="list-style-type: none"> •L'Inno 	6
L. Art.	Storia dell'Arte (3 ore) <ul style="list-style-type: none"> •Jacques-Louis David Discipline progettuali (3 ore) <ul style="list-style-type: none"> •I temi della pace e della giustizia sociale nella Street Art 	
TOT. ORE		22

CLASSI QUINTE		
TRIMESTRE		
Tematica: La Costituzione e l'Ordinamento dello Stato		
COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020		
Conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese per rispondere ai propri doveri di cittadino ed esercitare con consapevolezza i propri diritti politici a livello territoriale e nazionale.		
INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	IRC/ALT <ul style="list-style-type: none"> •Dai Patti Lateranensi al Nuovo Concordato 	1
	Lingua straniera <ul style="list-style-type: none"> •I principi basilari delle carte costituzionali degli stati di cui si studia la lingua 	2
	Filosofia Democrazia e società di massa nella riflessione filosofica del Novecento	3
LES	Diritto <ul style="list-style-type: none"> •La II parte della Costituzione: L'organizzazione dello Stato 	5
L. Mus - L. Art.	Storia <ul style="list-style-type: none"> •La Costituzione e l'Ordinamento dello Stato 	

LSU	Storia (2 ore) •La Costituzione e l'Ordinamento dello Stato Scienze Umane (3 ore) •Educazione, Diritti e Cittadinanza	
TOT. ORE		11
PENTAMESTRE		
Tematica: Lavoro, dignità e crescita economica		
COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020		
<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro 		
INDIRIZZI	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti	IRC/ALT •Il lavoro e l'economia solidale come cooperazione con Dio	1
	Italiano •Identità e crisi della classe borghese	4
	Storia •Lavoro e dignità nella Costituzione Italiana	3
	Filosofia •Lavoro e diritti nella riflessione filosofica contemporanea: K. Marx e Amartya Sen	3
	Lingua straniera •Trasformazioni nel mondo del lavoro e cambiamenti sociali.	4
	Storia dell'Arte •L'arte tra industria e artigianato	3
LES	Diritto •Welfare State e Welfare mix	4
LSU	Scienze Umane •Il mondo del lavoro e le sue trasformazioni	
L Mus.	Tecnologie musicali •Musica e tecnologia: lavoro e crescita economica: lavoro e crescita economica	
L. Art.	Discipline progettuali - Laboratorio •Il caso Olivetti: come coniugare il rispetto dei lavoratori con la crescita economica	
TOT. ORE		22

PROPOSTE PROGETTI ED ATTIVITÀ CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI

In merito ai progetti ed alle attività che verranno espletate durante il corrente anno scolastico si fa presente che la presente programmazione verrà, eventualmente, integrata con attività e progetti approvati durante il corso dell'anno. I docenti di Dipartimento si riservano, inoltre, l'opportunità di partecipare in itinere ad eventuali concorsi, seminari, dibattiti, conferenze, attività e/o manifestazioni culturali offerte dalla scuola e dal Territorio. La partecipazione a tali eventi sarà subordinata all'attinenza di quest'ultimi alle finalità ed obiettivi che si prefigge la scuola.

Il responsabile del Dipartimento farà pervenire, in tempo utile, ai docenti facenti parte dell'area artistica tutte le proposte di partecipazione che perverranno alla scuola.

Progetti ed attività	Luogo	Periodo	Indirizzi ed alunni coinvolti	Referenti
“Progetto Accoglienza”	Caltanissetta	Ottobre/ novembre	Alumni classi prime	Prof.ssa Mastrosimone
“Giro – E”	Caltanissetta	Ottobre 2020	Alumni di entrambe le sedi	Prof.ssa Gentile
“Aperta – Mente”	Caltanissetta	Ottobre 2020	IV B – IV C Liceo Artistico	Prof.ssa Gentile
Gessi tra i passi	San Cataldo	Maggio 2021	Tutti gli indirizzi e alumni della scuola	Prof. Di Salvo
Estemporanea di pittura “Paesaggi di mezzo”	Caltanissetta	Ottobre 2020	Tutti i corsi	Prof. Di Salvo
“Architettura & Cinema”	San Cataldo e Caltanissetta	Ottobre/ maggio	Indirizzo Architettura e ambiente del Liceo Artistico	Prof.ssa Mastrosimone
”Sulle orme di Leonardo”	San Cataldo e Caltanissetta	Dicembre 2020	Tutti gli indirizzi del Liceo Artistico	Prof.ssa Mastrosimone
“Visioni dantesche”	San Cataldo e Caltanissetta	Ottobre/ febbraio	Tutti i corsi del Liceo Artistico	Prof.ssa M.G. Riggi
“Guerriero di Luce”		Ottobre/ Maggio 2021		
“Il Segno/Inciso”	San Cataldo e Caltanissetta	Ottobre/ Dicembre 2020	III B – V B del Liceo Artistico Arti Figurative	Prof. Barba

PROGETTO ACCOGLIENZA
A. S. 2020/2021

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

TITOLO: “ACCOGLIENZA”

DESTINATARI

SCUOLA	SEZIONI/CLASSI
SEDE MANZONI	CLASSI PRIME
SEDE JUVARA	CLASSI PRIME

FINALITÀ

- Accoglienza e inclusività
- Favorire l’inserimento di tutti gli alunni delle classi prime nella nuova istituzione scolastica

OBIETTIVI

- Familiarizzare con gli spazi fisici (aule, laboratori, locali amministrativi) relativi alle due sedi dell’istituto;
- Conoscere le norme comportamentali e le regole della nuova istituzione scolastica;
- Verificare le competenze in ingresso degli allievi in relazione ad abitudini, motivazioni ed interessi, attraverso una batteria di questionari. I risultati ottenuti, estrapolati in termini percentuali, verranno comunicati ai coordinatori delle classi prime.

BREVE SINTESI ATTIVITÀ

Il progetto, quest’anno, si articolerà attorno alla percezione che i neoiscritti hanno della scuola. Saranno loro proposte delle letture-stimolo tratte dal libro del poeta Franco Arminio **“La cura dello sguardo – Nuova farmacia poetica”**. Successivamente gli alunni dovranno produrre degli elaborati artistici e/o multimediali sulle emozioni suscitate dalla lettura dei testi narrativi e poetici proposti; gli studenti potranno, così, partecipare ad un contest dal titolo **“Poesie e immagini per curare e illuminare il presente”**.

Entro la prima decade di dicembre verrà organizzato un evento che renderà pubblici i lavori svolti con l’inaugurazione della mostra degli elaborati artistici e multimediali prodotti dagli alunni; saranno, inoltre, premiate le opere migliori.

DURATA PREVISTA

Settembre - Novembre

RISULTATI ATTESI

Partecipazione attiva degli alunni alle attività laboratoriali proposte

RISORSE TECNICHE E STRUMENTALI

Materiali: Cartoncini e materiale di cancelleria per l’allestimento della mostra;

libri e/o altro materiale didattico per i premi dei vincitori.

Strutture

utilizzate: Aula magna della sede Manzoni e auditorium per la sede Juvara
Dotazione didattica e tecnologica della scuola.

CARATTERISTICHE ORGANIZZATIVE

RISORSE UMANE (1)

- Referenti del progetto, prof.ssa Armatore per la sede Manzoni e prof.ssa Mastrosimone per la sede Juvara;
- docenti delle discipline umanistiche ed artistiche delle classi prime;

REFERENTI DI PROGETTO

Prof.sse Armatore e Mastrosimone , rispettivamente per le sedi Manzoni e Juvara

GRUPPO DI LAVORO

Per la sede Manzoni: prof.ssa Armatore

Per la sede Juvara: proff. Barba, Giunta, Mastrosimone, Riggi M.G., Riggi M.T., Scaglioso; assistente tecnico Spiteri

FUNZIONE STRUMENTALE DI RIFERIMENTO

Area 3

PIANO DI MONITORAGGIO, finale, per la valutazione dei risultati del progetto (2)

La partecipazione al contest costituirà un elemento fondamentale per rilevare il grado di interesse, partecipazione e soddisfazione degli alunni. Non si prevede, pertanto, la somministrazione di questionari finali agli studenti.

ATTIVITÀ DI PROMOZIONE E DIVULGAZIONE DEL PROGETTO

I video realizzati dagli alunni della sede Manzoni e quello che raccoglierà tutti gli elaborati artistici degli studenti della sede Juvara saranno pubblicati sul sito della scuola.

Referente Progetto

Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone

SCHEDA DI PROGETTO

Classi IV Sez. B/C – Discipline Plastiche e Scultoree – Scenografia. Anno scolastico 2020/2021

Indirizzo: **ARTI FIGURATIVE- INDIRIZZO SCENOGRAFIA**

Denominazione progetto	<i>“Aperta-mente: una biblioteca a cielo aperto”</i> <i>Collaborazione al progetto proposto dall’artista Carlo Sillitti con il patrocinio del Comune di Caltanissetta.</i>
Priorità cui si riferisce	<i>Approfondimento delle competenze degli studenti del quarto anno degli indirizzi: “Arti Figurative” e “Scenografia” attraverso l’applicazione di tecniche di riproduzione artistica eseguite sulle saracinesche di una via storica di Caltanissetta.</i>
Traguardo di risultato	<i>Inoltrarsi nel campo della professione artistica attraverso l’esperienza della decorazione figurativa per abbellire e valorizzare angoli cittadini.</i>
Obiettivo di processo	<i>Fornire nuovi strumenti tecnici sulla progettazione e sulla realizzazione di opere d’arte volte alla valorizzazione e alla promozione dell’ambiente urbano in continuità con la sua storia e tradizione. Conoscere e integrare le espressioni letterarie ai manufatti artistici. Avviare gli studenti alla conoscenza del mondo dell’arte e alla collaborazione con le realtà territoriali.</i>
Situazione su cui interviene	<i>Il progetto prevede il coinvolgimento di due classi dell’indirizzo “Arti Figurative” e “Scenografia” del secondo biennio del Liceo Artistico “F. Juvara”. L’obiettivo generale consiste nel decorare con brani tratti da importanti opere letterarie e la riproduzione di soggetti ispirati ad artisti contemporanei, le saracinesche di Corso Vittorio Emanuele, zona cittadina del centro storico attualmente soggetta a un graduale degrado.</i>
Attività previste	<i>Il progetto prevede:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Rilievo metrico e grafico delle saracinesche</i> • <i>Studio e progettazione della decorazione del capolettera del brano letterario</i> • <i>Riproduzione del bozzetto su tela</i> • <i>Stesura del colore di fondo sulle saracinesche</i> • <i>Riproduzione dei brani con la tecnica dello stencil</i> • <i>Realizzazione pittorica del capolettera</i>
Risorse umane (ore) / area	<i>Docenti delle discipline interessate.</i>
Altre risorse necessarie	<i>Si prevede l’utilizzo del laboratorio e del materiale didattico utile per la progettazione.</i>
Indicatori utilizzati	<i>Competenze tecniche e metodologiche nei processi di progettazione e realizzazione dell’intervento.</i>
Valori / situazione attesi	<i>Acquisizioni tecniche e metodologiche nella decorazione urbana.</i>

Referente Progetto

Prof.ssa Ivana Maria Gentile

SCHEDA DETTAGLIATA PROGETTO**A. S. 2020/2021****CARATTERISTICHE DEL PROGETTO****TITOLO:** *“Sulle orme di Leonardo”***DESTINATARI**

SCUOLA	SEZIONI/CLASSI
Sede Juvara	Tutte le classi della sede Juvara

FINALITÀ

- Promuovere una manifestazione artistico-culturale che ripercorra la straordinaria opera, artistica e scientifica, di Leonardo, uno dei più prestigiosi protagonisti del nostro Rinascimento;
- Realizzazione di una mostra di elaborati prodotti dagli studenti riguardanti i risultati delle ricerche svolte nei vari ambiti disciplinari dal genio leonardesco.

OBIETTIVI

- Sviluppare capacità di ricerca e di analisi;
- Potenziare le capacità grafico-pittoriche e scultoree per la realizzazione di prodotti artistici sul tema assegnato;
- Potenziare le capacità grafiche per la realizzazione dei prototipi geometrici leonardeschi;
- Capacità di stabilire relazioni tra ambito storico, artistico, filosofico e scientifico.

BREVE SINTESI ATTIVITÀ

Il progetto, programmato per l'anno scolastico 2019-2020, si poneva l'obiettivo, in occasione dei 500 anni dalla morte di Leonardo da Vinci, di ripercorrere la vita e le opere del genio rinascimentale sia dal punto di vista artistico che scientifico. Un racconto della genialità di Leonardo attraverso la sua scienza ed eclettismo nelle varie discipline: dall'anatomia alla botanica, dalla geometria all'ottica, scoprendone aspetti inediti o poco conosciuti. Il progetto si doveva concludere con una mostra degli elaborati prodotti dagli studenti riguardanti i risultati delle ricerche svolte nei vari ambiti disciplinari. Ridisegni di Leonardo da Vinci, eseguiti dagli studenti, affiancati da filmati e da citazioni tratte dai manoscritti leonardeschi, commentati da suoni e musica.

A seguito della chiusura delle attività didattiche in presenza, avvenuta nel mese di marzo a seguito degli eventi epidemiologici, anche le attività relative al progetto su Leonardo sono state interrotte, nonostante il considerevole lavoro svolto da studenti e docenti.

Considerata la rilevanza del materiale prodotto si vuole proporre il completamento del progetto con la realizzazione di una mostra: in presenza (nell'auditorium della sede Juvara) o, in caso di nuova chiusura delle scuole, mostra multimediale di tutti i lavori prodotti da pubblicare sul sito della scuola.

DURATA PREVISTA

Ottobre - dicembre

RISULTATI ATTESI

- Allestimento di una mostra di elaborati grafico e multimediali realizzati;
- Apertura della mostra al territorio, al fine di potenziare l'orientamento in entrata.

RISORSE TECNICHE E STRUMENTALI

Materiali:

- Cartoncini e materiale di cancelleria per l'allestimento della mostra;
- Materiale per la realizzazione di serigrafie;
- Tessuti e materiali sartoriali.

Strutture utilizzate:

- Laboratori e auditorium della sede Juvara;
- Dotazione didattica e tecnologica della scuola

CARATTERISTICHE ORGANIZZATIVE

RISORSE UMANE (1)

DOCENTI: proff. Alù, Barba, Giglia A., Giunta, La Russa, Maira, Mastrosimone, Montalbano, Riggi M.G., Riggi M.T.

RESPONSABILI DI LABORATORIO: Fascianella e Spiteri.

REFERENTE DI PROGETTO

Prof.ssa Mastrosimone

GRUPPO DI LAVORO

Prof.: Barba, La Russa, Maira, Montalbano, Riggi M.G., Riggi M.T.

FUNZIONE STRUMENTALE DI RIFERIMENTO

Aree 1 – 3 - 4

PIANO DI MONITORAGGIO, finale, per la valutazione dei risultati del progetto (2)

Non si prevede la somministrazione di questionari.

ATTIVITÀ DI PROMOZIONE E DIVULGAZIONE DEL PROGETTO

La mostra potrà essere visitata dagli alunni delle scuole medie e dalle loro famiglie, in occasione dell'orientamento in entrata (open day).

Referente Progetto

Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone

SCHEDA DETTAGLIATA PROGETTO
A. S. 2020/2021

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

TITOLO: “*Architettura & Cinema*”

DESTINATARI

SCUOLA	SEZIONI/CLASSI
Sede Juvara	Triennio Liceo Artistico
Sede Manzoni	Triennio Liceo delle Scienze Umane

FINALITÀ

- Consolidare le conoscenze degli studenti nel campo della produzione architettonica moderna e contemporanea attraverso l’analisi di testi cinematografici ambientati in location significative;
- Cogliere le relazioni tra linguaggio architettonico, cinematografico e psicologico dei protagonisti;
- Sviluppare negli studenti capacità progettuali, operative e critiche.
- Incrementare le capacità comunicative usando tecnologie audio-visive

OBIETTIVI

- Ricerca individuale e di gruppo, analisi dei dati raccolti, ridisegno di alcune location prese in esame, realizzazione di un video, mostra degli elaborati grafici prodotti;
- Sviluppare capacità di ricerca e di analisi;
- Acquisire sufficienti conoscenze per orientarsi in diversi contesti culturali attraverso il linguaggio di opere cinematografiche

BREVE SINTESI ATTIVITÀ

Il progetto, iniziato nei due anni scolastici precedenti e rivolto esclusivamente agli alunni dell’indirizzo Architettura e ambiente, si poneva l’obiettivo di ricercare, raccogliere informazioni e studiare lo stretto rapporto tra cinema e architettura, nonché analizzare esempi di architettura moderna e contemporanea attraverso l’analisi del testo cinematografico ambientato in location significative.

La fase finale del progetto, da realizzarsi nel corrente anno scolastico, prevede, oltre la visione di due film/documentari inerenti l’architettura contemporanea (e per questa ragione rivolta esclusivamente agli alunni dell’indirizzo architettura e ambiente), il doppiaggio del film argentino “El hombre de al lado” di Mariano Cohn e Gastòn Duprat per una visione condivisa alle classi del triennio ed estesa agli iscritti all’Ordine degli Architetti della provincia di Caltanissetta.

Nel mese di maggio il prof. Gianluca Burgio, dell’Università Kore di Enna, terrà una lezione su casa Curutchet, opera realizzata da Le Corbusier a La Plata (Argentina) e location del film in questione.

Il film tratta dei problemi connessi ai rapporti che si generano tra due mondi inconciliabili: da una parte un raffinato architetto (che vive nell’unica casa progettata da Le Corbusier in Sudamerica) e dall’altra un rustico venditore di auto usate, divisi da un semplice muro. Il film pone l’attenzione sulla contrapposizione di questi due mondi, in un gioco di luci, prospettive e situazioni. Un gioco delle parti che, in un ribaltamento dei ruoli, vede il prevalere dei bisogni di uno sui diritti dell’altro.

DURATA PREVISTA

Ottobre/maggio

RISULTATI ATTESI

- Giornata di studio sul tema dell'architettura moderna, aperta anche ad esperti dell'università e del mondo delle professioni;
- Allestimento di una mostra di elaborati grafico e multimediali realizzati dagli studenti;
- Doppiaggio del film argentino dal titolo "El hombre de al lado".

RISORSE TECNICHE E STRUMENTALI

Materiali: Cartoncini e materiale di cancelleria per l'allestimento della mostra

Strutture utilizzate:

- Aule informatiche e auditorium per la sede Juvara
- Aula magna e sala di registrazione per la sede Manzoni
- Dotazione didattica e tecnologica di entrambe le sedi

CARATTERISTICHE ORGANIZZATIVE**RISORSE UMANE (1)**

- Proff.: Armatore, Bonsignore, Cortese, Lo Monaco, Mastrosimone, Petrosino, docente di lingua spagnola.

REFERENTE DI PROGETTO

Prof.ssa Mastrosimone

GRUPPO DI LAVORO

Proff.: Armatore, Bonsignore, Cortese, Lo Monaco, Mastrosimone, Petrosino, docente di lingua spagnola.

FUNZIONE STRUMENTALE DI RIFERIMENTO

Aree 1 – 3 - 4

PIANO DI MONITORAGGIO, finale, per la valutazione dei risultati del progetto (2)

Non si prevede la somministrazione di questionari.

ATTIVITÀ DI PROMOZIONE E DIVULGAZIONE DEL PROGETTO

La visione del film doppiato dai nostri studenti sarà aperta all'Ordine degli Architetti della provincia di Caltanissetta.

EVENTUALI PARTNERS DEL PROGETTO

Scuole in rete (elencare): Università degli Studi Kore di Enna

Organismi territoriali, associazioni, aziende (elencare): Ordine degli Architetti della provincia di Caltanissetta

Referente Progetto

Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone

SCHEMA DI PROGETTO – Settecentenario della morte di Dante Alighieri

Docente referente - Maria Giuseppa Riggi

Denominazione progetto	<i>Visioni dantesche</i>
Priorità cui si riferisce	Approfondimento delle competenze espressive artistiche degli studenti, attraverso esperienze laboratoriali nel campo delle varie espressioni visive nei laboratori del Liceo Artistico.
Traguardo di risultato	Inoltrarsi nel campo della letteratura, della grafica, della pittura, della scultura, attraverso l'indagine documentaria, la progettualità e la pratica laboratoriale.
Obiettivo di processo	Fornire agli studenti del Liceo artistico strumenti culturali, tecnici e artistici, per avviarli a conoscere ed approfondire l'espressività personale nel mondo dell'arte contemporanea.
Situazione su cui interviene	Il progetto prevede il coinvolgimento dei ragazzi del secondo biennio e del monoennio finale del Liceo Artistico "F. Juvara" di San Cataldo che desiderano interpretare il tema del progetto. La conclusione dell'azione formativa sarà una mostra degli elaborati realizzati.
Attività previste	Il progetto prevede la trattazione del tema in seno alle programmazioni disciplinari dove gli insegnanti che lo vorranno si prenderanno carico di curare il lavoro degli alunni affinché possano risultare adeguati allo scopo. Il progetto prevede un'esposizione degli elaborati grafici all'interno della scuola e anche in uno spazio pubblico del comune di San Cataldo.
Risorse finanziarie necessarie	Il materiale necessario per il progetto sarà fornito dal nostro istituto. Acquisti e materiali se necessari saranno concordati con il Dirigente Scolastico e il Dirigente dei Servizi Generali e Amministrativi.
Risorse umane	Il progetto è aperto a tutti i docenti del dipartimento artistico ed umanistico delle classi del II biennio e monoennio finale.
Altre risorse necessarie	Si prevede l'utilizzo dei laboratori esistenti nella scuola. Richiesta dello spazio espositivo da inoltrare al Comune di San Cataldo.
Indicatori utilizzati	Competenze tecniche e metodologiche nei processi d'arte (grafica, pittura, scultura, tecniche miste, ecc.).
Stati di avanzamento	Il progetto è un'occasione per un percorso formativo specifico che tratta delle arti visive e soprattutto quindi esplora il campo dell'indirizzo di Arti Figurative.
Valori / situazione attesi	Acquisizioni culturali, tecniche e metodologiche in uso nell'arte e nelle sue varie espressioni, nella consapevolezza di approfondire la conoscenza del padre della lingua italiana e nel praticare l'arte come forma di espressione che suscita il dialogo e la conoscenza.

Referente Progetto

Prof.ssa Maria Giuseppa Riggi

SCHEDA DI PROGETTO – L’incisione Calcografica nell’Arte

Classi III B e V Sez. B – Indirizzo: **ARTI FIGURATIVE**

Denominazione progetto	<i>Il Segno/Inciso come veicolo dell’immagine</i>
Priorità cui si riferisce	Approfondimento delle competenze degli studenti del terzo e quinto anno dell’indirizzo “Arti Figurative”, attraverso esperienze laboratoriali nel campo della stampa d’arte eseguito nei laboratori del Liceo Artistico.
Traguardo di risultato	Inoltrarsi nel campo della professione artistica della calcografia attraverso l’esperienza pratica e visiva messa in campo nella pratica incisoria e nella riproduzione meccanica.
Obiettivo di processo	Fornire agli studenti del terzo e quinto anno del Liceo artistico strumenti culturali, tecnici e scientifici, nella pratica dell’incisione, per avviarli a conoscere ed approfondire la preparazione nel mondo dell’arte contemporanea.
Situazione su cui interviene	Il progetto prevede il coinvolgimento delle classi III e V Sez. B dell’indirizzo “Arti Figurative” del secondo biennio del Liceo Artistico “F. Juvara” di San Cataldo.
Attività previste (totale ore 20)	Il progetto sarà strutturato in 20 ore di lezione e sarà tenuto dal prof. Calogero Barba e prof.ssa Maria Giuseppa Riggi, docenti di Discipline Pittoriche e Plastiche. N° 10 ore destinate alla progettazione grafica dell’opera. N° 10 ore destinate alla realizzazione della stampa in laboratorio. Il progetto prevede un’esposizione degli elaborati grafici in uno spazio pubblico del comune di Caltanissetta
Risorse finanziarie necessarie	Il materiale per il percorso del progetto sarà fornito dal nostro istituto. Acquisti e materiali se necessari saranno concordati con il Dirigente scolastico e il Dirigente dei Servizi Generali e Amministrativi.
Risorse umane	Il progetto di base sarà seguito dai docenti di Discipline grafiche e pittoriche, Laboratorio della Figurazione Pittorica e Discipline Plastiche Scultoree: Prof. Calogero Barba e prof.ssa Maria Giuseppa Riggi in collaborazione con il docente di Chimica dei materiali prof.ssa Tiziana Foresta.
Altre risorse necessarie	Si prevede l’utilizzo dei laboratori d’incisione e stampa serigrafica esistenti nella scuola. Richiesta dello spazio espositivo da inoltrare al Comune di Caltanissetta.
Indicatori utilizzati	Competenze tecniche e metodologiche nei processi della calcografia d’arte (acquaforte, puntasecca, acquatinta e stampa serigrafica).
Stati di avanzamento	Il progetto da questo anno dà inizio a un nuovo percorso grafico formativo con le classe III e V B dell’indirizzo Arti Figurative.
Valori / situazione attesi	Acquisizioni culturali, tecniche e metodologiche in uso nella grafica d’arte con particolare riferimento all’incisione tradizionale tramite torchio a mano, acidi, mordenti e morsure.

Referente Progetto

Prof. Calogero Barba

VISITE GUIDATE E VIAGGI DI ISTRUZIONE

CLASSI PRIME
Aidone (sito archeologico di Morgantina, Museo Archeologico) e Piazza Armerina (Villa del Casale).
CLASSI SECONDE
Palermo: itinerario arabo-normanno (Palazzo dei Normanni, Cappella Palatina, Chiesa di San Giovanni degli Eremiti, Chiese della Martorana e di San Cataldo, Castelli della Zisa e di Maredolce).
CLASSI TERZE
Ambito nazionale: Firenze; Ambito regionale: Palermo Gotico-Rinascimentale (Palazzo Abatellis, Palazzo Ajutamicristo, Chiesa di Santa Maria degli Angeli, Chiesa di Santa Maria dello Spasimo, Piazza Pretoria, ecc.).
CLASSI QUARTE
Ambito nazionale: Roma tra Rinascimento e Barocco; Ambito regionale: Catania e la Val di Noto.
CLASSI QUINTE
Palermo: itinerario Liberty (Villino Florio, Chiosco Ribaudò, Villino Ida, Villino Favalaro, Teatro Massimo, villini Liberty di Mondello); Gibellina Nuova, Cretto del Burri, Case Di Stefano con il Museo delle trame mediterranee e il giardino degli odori, o in alternativa: Fiumara d'Arte.

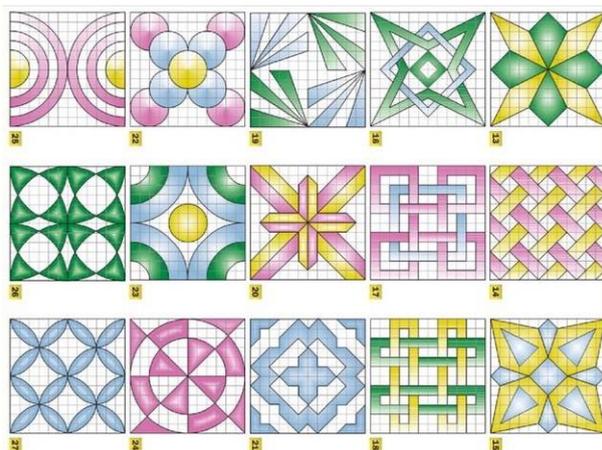
ELABORAZIONE PROVE COMUNI

Il dipartimento predispone i seguenti test di ingresso per le classi prime e terze:

CLASSI PRIME

DISCIPLINE GRAFICO-PITTORICHE

Operando sulla struttura geometrica di base quadrato, le cui dimensioni devono essere cm.12 x 12, riproduci gli studi modulari in allegato. I vari studi modulari devono essere eseguiti a colori e in bianco e nero. La composizione in bianco e nero sarà sviluppata successivamente nel laboratorio di discipline plastiche scultoree.



DISCIPLINE GEOMETRICHE

1. Indica la risposta corretta ai seguenti quesiti

V F

a) Il punto è un elemento geometrico a due dimensioni		
b) La retta è un insieme infinito di punti allineati		
c) La semiretta è ciascuna delle due parti in cui una retta è divisa da un suo punto detto origine		
d) Il segmento è una porzione di retta compresa tra due punti, chiamati estremi del segmento ed indicati con lettere maiuscole		
e) Due angoli la cui somma è un angolo piatto si dicono esplementari		
f) Il piano è una superficie illimitata e viene definito da due punti non allineati		
g) Due rette perpendicolari, appartenenti ad uno stesso piano, non hanno alcun punto in comune		
h) Nelle proiezioni ortogonali i raggi proiettanti sono perpendicolari rispetto al piano di proiezione		
i) Nelle proiezioni assonometriche il centro di proiezione si trova a distanza finita		

2. Un triangolo che ha due lati congruenti si dice:

- Isoscele
- Scaleno
- Equilatero

3. Si dice mediana di un triangolo:

- La perpendicolare al lato opposto passante per il vertice dell'angolo

- b) La semiretta bisettrice dell'angolo
- c) Il segmento che unisce il vertice con il punto medio del lato opposto

4. Le altezze di un triangolo si incontrano in un punto detto:

- a) Baricentro
- b) Ortocentro
- c) Circocentro

5. Il quadrato è un quadrilatero che ha:

- a) I lati opposti paralleli e le diagonali non congruenti
- b) I lati congruenti e ortogonali, le diagonali congruenti e perpendicolari
- c) Le diagonali incidenti e non congruenti

6. La somma degli angoli interni di un poligono regolare è uguale ...

- a) a tanti angoli piatti quanti sono i lati
- b) a tanti angoli retti quanti sono i lati più due
- c) a tanti angoli piatti quanti sono i lati meno due

7. Una retta ed una circonferenza si dicono tangenti quando:

- a) Hanno un solo punto in comune
- b) Non hanno alcun punto in comune
- c) Hanno due punti in comune

8. Completa il brano scegliendo le parole mancanti tra quelle di seguito riportate.

Il disegno geometrico strumentale comprende varie forme di espressione grafica (costruzioni, rappresentazioni grafiche e disegno) che hanno in comune la caratteristica di essere eseguite con idonei (riga, squadre,) e di seguire ben determinate.

Regole	strumenti	compasso	geometriche
Computer	artistico	tecnico	

9. Abbina a ciascuna tipologia di rappresentazione grafica la corrispondente definizione

a) Proiezione ortogonale	1. Rappresenta, sulla superficie bidimensionale del foglio, gli oggetti e lo spazio simulando la visione umana della tridimensionalità
b) Proiezione assonometrica	2. Rappresenta, sulla superficie bidimensionale del foglio, gli oggetti mediante figure piane corrispondenti a diverse viste
c) Proiezione prospettica	3. Rappresenta, sulla superficie bidimensionale del foglio, gli oggetti tridimensionali nella loro spazialità

10. Abbina ai nomi degli strumenti per il disegno geometrico le corrispondenti funzioni:

- | | | | |
|-------------|---------------|---------------|------------|
| a) Compasso | b) goniometro | c) curvilinee | d) squadre |
|-------------|---------------|---------------|------------|

1. Misurare angoli
2. Disegnare curve complesse
3. Disegnare circonferenze ed archi
4. Tracciare segmenti inclinati rispetto ad una retta data, paralleli o perpendicolari tra loro

11. In ciascun riquadro disegna l'angolo indicato

Angolo retto	Angolo acuto	Angolo ottuso	Angolo giro	Angolo piatto

12. Completa il brano scegliendo le parole mancanti tra quelle di seguito riportate.

Possiamo dividere le proiezioni in due categorie principali:

- a) *Proiezioni (o coniche), il cui centro di proiezione è a distanza (centro di proiezione proprio) e i raggi proiettanti a forma di cono o piramide.*
- b) *Proiezioni parallele (o) in cui il centro di proiezione è a distanza (centro di proiezione improprio) e i raggi proiettanti passano per i punti della figura mantenendosi*

Divergono	assonometriche	perpendicolari	centrali	finita
convergono	prospettiche	cilindriche	paralleli	infinita

13. Abbina a ciascuna vista dell'oggetto il corrispondente piano di proiezione

a) Vista dall'alto	1. Piano Laterale (P.L.)
b) Vista di fianco	2. Piano Orizzontale (P.O.)
c) Vista frontale	3. Piano Verticale (P.V.)

14. Nelle proiezioni prospettiche il "punto di vista" è:

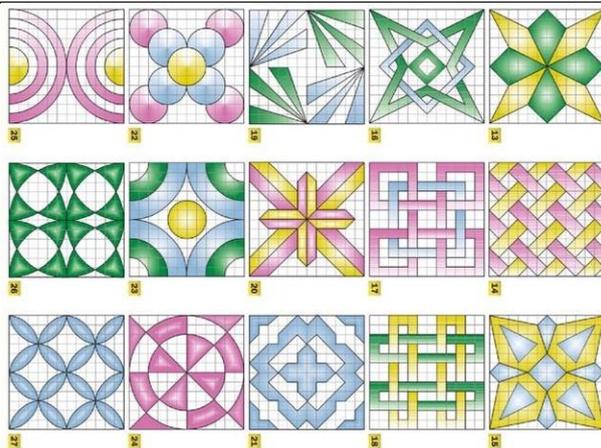
- a) Il punto da cui avviene la proiezione prospettica
- b) Il punto dell'oggetto più vicino al quadro prospettico
- c) Il punto sulla linea d'orizzonte in cui convergono le linee perpendicolari al quadro.

15. Nelle proiezioni prospettiche la "linea di terra" è:

- a) La retta d'intersezione tra il quadro prospettico ed il piano orizzontale passante per il punto di vista
- b) La retta d'intersezione tra il quadro prospettico ed il piano di terra
- c) Una linea orizzontale posta a distanza infinita.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

Operando sulla struttura geometrica di base quadrato, le cui dimensioni devono essere cm.12 x 12, riproduci gli studi modulari in allegato. I vari studi modulari devono essere eseguiti a colori e in bianco e nero. La composizione in bianco e nero sarà sviluppata successivamente nel laboratorio di discipline plastiche scultoree.

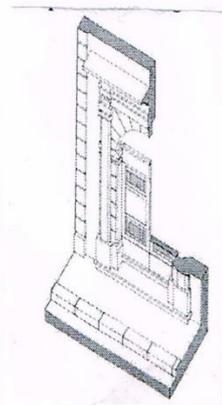


CLASSI TERZE

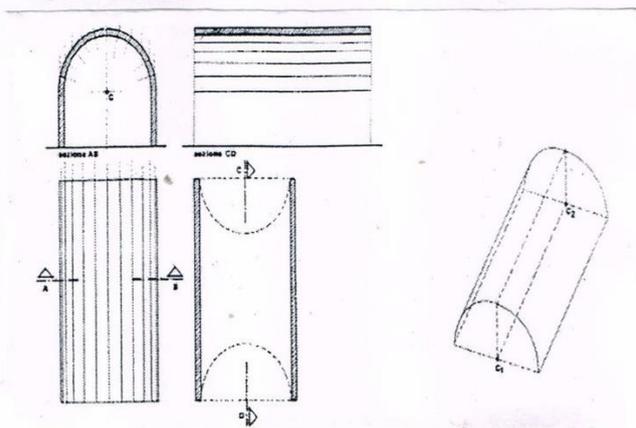
DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE

1. Il portale raffigurato nell'immagine è rappresentato in:

1. Proiezione ortogonale
2. Esploso assometrico
3. Prospettiva a piano verticale
4. Spaccato assometrico
5. Prospettiva a piano inclinato

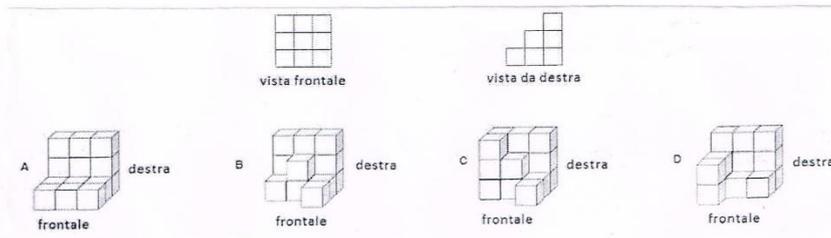


2. L'immagine raffigura schematicamente:



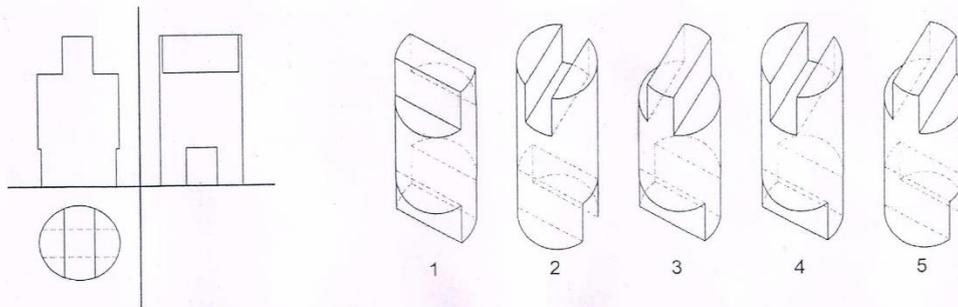
1. Una volta a botte in proiezione ortogonale e assonometria
2. Una volta a crociera in proiezione ortogonale e assonometria
3. Una volta a vela in proiezione ortogonale e assonometria
4. Una volta a botte in prospettiva e assonometria
5. Una volta a padiglione in proiezione ortogonale e assonometria

3. Date le viste frontale e destra di un solido, qual è la corretta rappresentazione tridimensionale?



1. Rappresentazione A
2. Rappresentazione C
3. Rappresentazione D
4. Rappresentazione B
5. Rappresentazione E

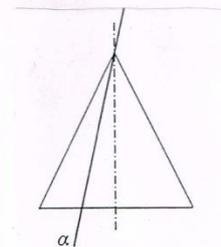
4. Fra le assonometrie militari riportate in figura, quale risulta essere coerente con le proiezioni ortogonali?



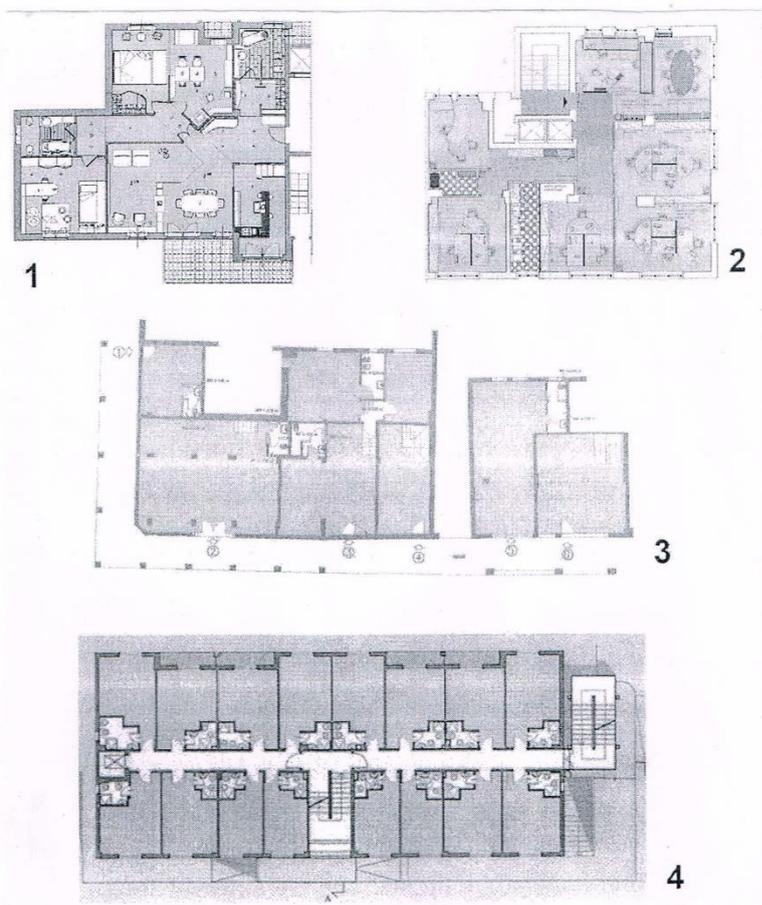
1. Assonometria 1
2. Assonometria 3
3. Assonometria 2
4. Assonometria 4
5. Assonometria 5

5. Dato un cono retto sezionato con un piano " α " inclinato come in figura, quale sezione piana si ottiene?

1. Parabola
2. Circonferenza
3. Iperbole
4. Ellisse
5. Triangolo



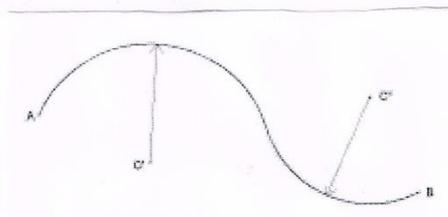
6. Stabilire la corrispondenza tra le piante in figura e la relativa destinazione d'uso.



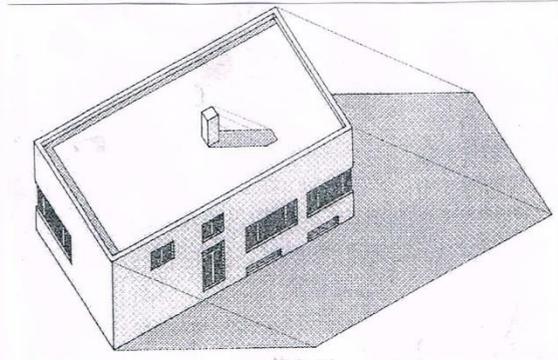
1. 1- Residenza, 2 - Spazi commerciali, 3 - Uffici, 4 - Albergo
2. 4- Residenza, 2 - Spazi commerciali, 3 - Uffici, 1 - Albergo
3. 1- Residenza, 3 - Spazi commerciali, 4 - Uffici, 2 - Albergo
4. 4- Residenza, 1 - Spazi commerciali, 2 - Uffici, 3 - Albergo
5. 1- Residenza, 3 - Spazi commerciali, 2 - Uffici, 4 - Albergo

7. Data la curva policentrica continua rappresentata in figura, con centri C' e C'' , dove è situato il punto di flesso?

1. Sull'allineamento dei punti C' - C''
2. Sull'allineamento dei punti C'' - B
3. Sull'allineamento dei punti C' - B
4. Sull'allineamento dei punti C'' - A
5. Sull'allineamento dei punti A - B

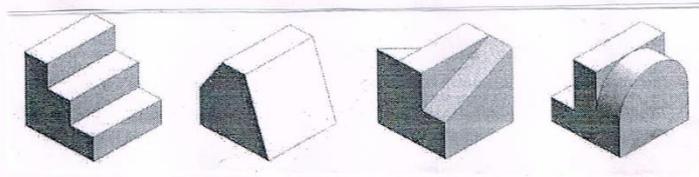


8. Dato l'edificio rappresentato in assonometria monometrica, quale è la corretta direzione della luce che genera l'ombra portata presente nella figura?



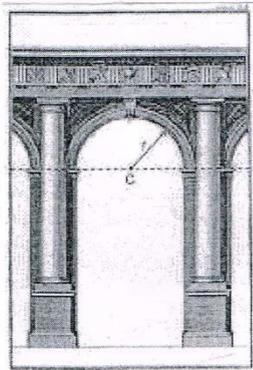
1. Da sinistra verso destra e angolo compreso tra direzione della luce e piano sul quale giace il manufatto $\geq 45^\circ$
2. Da destra verso sinistra e angolo compreso tra direzione della luce e piano sul quale giace il manufatto $\geq 45^\circ$
3. Da sinistra verso destra e angolo compreso tra direzione della luce e piano sul quale giace il manufatto $\leq 45^\circ$
4. Dal basso verso l'alto e angolo compreso tra direzione della luce e piano sul quale giace il manufatto $\leq 45^\circ$
5. Dal basso verso l'alto e angolo compreso tra direzione della luce e piano sul quale giace il manufatto $\geq 45^\circ$

9. Se questi solidi hanno lo stesso ingombro quale altra caratteristica hanno in comune tra quelle proposte?



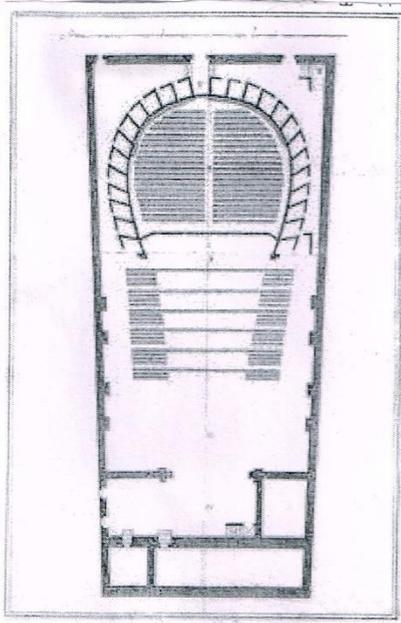
1. Tre viste uguali
2. Stessa vista laterale
3. Stessa vista frontale
4. Nessuna caratteristica
5. Stessa vista dall'alto

10. Che tipo di arco è quello rappresentato nel disegno?



1. Arco parabolico
2. Arco a sesto acuto
3. Arco ribassato
4. Arco a tutto sesto
5. Arco policentrico

11. Che funzione ha l'architettura raffigurata?

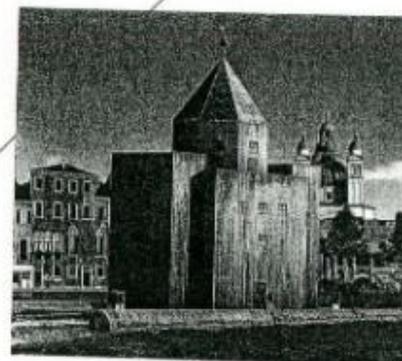
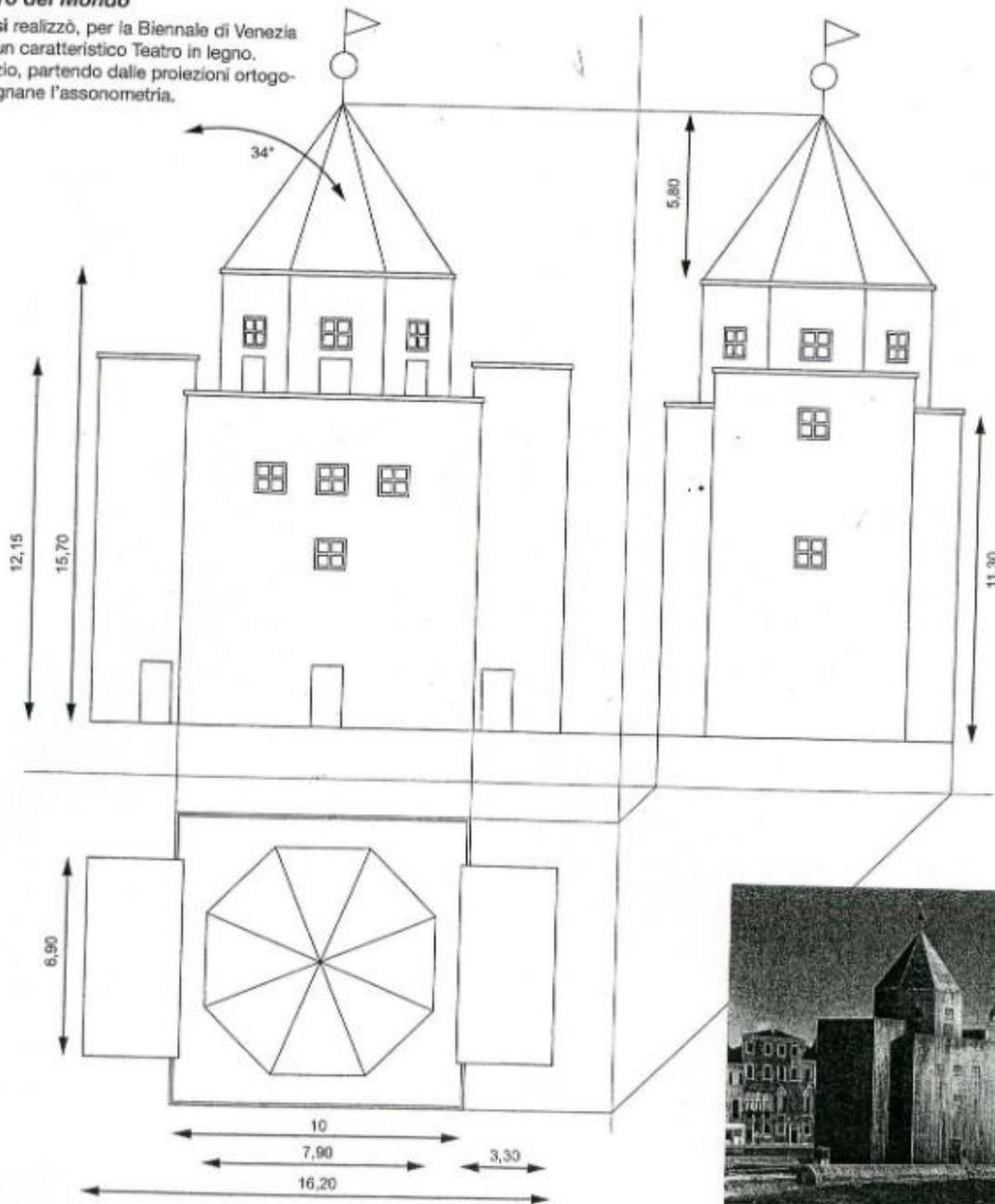


1. Abitazione
2. Museo
3. Chiesa
4. Altro
5. Teatro

Partendo dalle proiezioni ortogonali quotate riportate in figg., eseguire l'assonometria isometrica del Teatro del Mondo di Aldo Rossi, realizzato per la Biennale di Venezia del 1980.

5. Il Teatro del Mondo

Aldo Rossi realizzò, per la Biennale di Venezia del 1980, un caratteristico Teatro in legno. Per esercizio, partendo dalle proiezioni ortogonali, ridisegnare l'assonometria.



DISCIPLINE PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA

Eseguire una riproduzione a tecnica libera da un'opera pittorica di un maestro del passato.

DISCIPLINE PLASTICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA

realizza il progetto grafico di una targa a rilievo con la scritta "Liceo F. Juvara".

Esegui la copia da un modello in gesso con la tecnica della modellazione.
DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN INDUSTRIALE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisci le principali differenze tra un oggetto di artigianato e uno di design industriale; 2. Pensa ad un oggetto di design e restituiscilo graficamente con i metodi di rappresentazione grafica che preferisci; 3. Descrivi sinteticamente il lavoro creativo di un design.
LABORATORIO DI DESIGN INDUSTRIALE
DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN DELLA MODA
Prova grafica-cromatica e scritta: L'immagine di Moda
LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Chi è lo stilista 2. A cosa serve un telaio tessile 3. Conosci varie tecniche di stampa 4. Cos'è un figurino di moda 5. A cosa serve la carta da taglio 6. Cosa vuol dire impuntura 7. Cosa vuol dire imbastire 8. La serigrafia è una tecnica di stampa 9. Conosci qualche punto di ricamo 10. Il lino è una fibra vegetale o animale 11. Hai mai usato una macchina da cucire, se sì cosa hai realizzato 12. Esiste un filo per imbastire
DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFIA
LABORATORIO DI SCENOGRAFIA
DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICA

VERIFICA E VALUTAZIONE

CRITERI

La valutazione terrà conto del livello raggiunto in termini di conoscenze, abilità e competenze con riguardo anche all'interesse, all'impegno, alla partecipazione al dialogo educativo ed ai progressi registrati rispetto ai livelli di partenza.

Le verifiche saranno fondate sull'aspetto esecutivo, sulle capacità di comprensione, soluzione e motivazione dell'iter progettuale seguito.

Le valutazioni non saranno considerate come un momento isolato e riservato, ma come un processo che comporta una gradualità, una continuità di confronti, analisi e rettifiche in itinere.

Sarà tenuto in debito conto anche l'impegno extrascolastico e del comportamento, inteso come interesse e partecipazione attiva al dialogo educativo.

La forbice numerica della valutazione va da 1 a 10. La mancata consegna degli elaborati entro i tempi fissati verrà quantificata con un'insufficienza (salvo giustificati motivi).

La valutazione, per i motivi sopra esposti, sarà di due tipi: formativa e sommativa.

La valutazione formativa è utile sia per gli alunni che avranno modo di valutare in itinere la qualità dei propri apprendimenti, che all'insegnante per monitorare l'efficacia della propria azione didattica; quella sommativa, fatta alla fine di ogni periodo in cui è stato scansionato l'anno scolastico, valuterà il livello finale raggiunto rispetto agli obiettivi prefissati e dei progressi raggiunti. Si considera altresì il 5 una insufficienza non grave, il 4 una insufficienza grave, il 3 una insufficienza gravissima e difficilmente sanabile; il 6 è considerato la soglia della sufficienza, 7 e 8 una buona valutazione e 9 e 10 ottima.

VERIFICHE

Le verifiche, basate sull'analisi degli elaborati, sono considerate una pratica costante di tipo formativo, indispensabili per monitorare il processo formativo degli studenti. Affronteranno diverse tematiche che verranno valutate di volta in volta dall'insegnante.

Ogni elaborato contiene, infatti, informazioni valutabili sia sul grado di acquisizione dei contenuti, il grado di adesione al tema proposto, le competenze espresse nel lavoro, l'approfondimento tematico, la cura nella gestione e presentazione del proprio lavoro.

Alla fine di ogni quadrimestre, l'insegnante valuterà i progressi compiuti, esaminando l'intera produzione dello studente.

Per quanto sopra si evidenzia che le verifiche sono una fase imprescindibile del percorso didattico in quanto terranno conto del raggiungimento degli obiettivi prefissati, dei progressi fatti rispetto ai livelli di partenza individuali, sia rispetto al livello medio della classe.

Infine, si terrà conto del comportamento individuale in merito all'interesse e alla partecipazione mostrata verso il dialogo educativo e in merito alle modalità di presentazione efficace del proprio lavoro.

Le verifiche saranno del tipo orale, scritte o grafico-pratiche, a seconda della peculiarità delle discipline e delle performance che si vogliono verificare.

Le *prove di verifica* prevedono un'ampia ed autonoma possibilità di scelta da parte dell'insegnante e sono caratterizzate da:

- ✓ *coerenza* tra gli obiettivi specifici del progetto e i contenuti, le tipologie, i criteri della prova stessa
- ✓ *chiarezza* sulle consegne e sulle modalità di esecuzione

- ✓ *trasparenza* sui modi e sui criteri di correzione e valutazione
- ✓ *oggettività* della misurazione come premessa ad una valutazione omogenea.

Gli scopi di tale valutazione (in itinere e finale) sono per gli allievi:

- ✓ la misura del proprio apprendimento
- ✓ il percorso compiuto e quello ancora da compiere
- ✓ le indicazioni per strategie più efficaci di apprendimento per gli insegnanti:
- ✓ la misura della fattibilità e dell'efficacia del progetto il percorso già compiuto e quello ancora da compiere
- ✓ le indicazioni per l'eventuale recupero e/o approfondimento
- ✓ le indicazioni per la progettazione delle successive attività.

VALUTAZIONE

La valutazione terrà conto degli obiettivi raggiunti dall'alunno in termini di conoscenze, abilità e competenze, con riguardo anche all'interesse, all'impegno, alla partecipazione al dialogo educativo ed ai progressi registrati rispetto ai livelli di partenza.

Le verifiche grafiche valuteranno l'aspetto esecutivo, nonché le capacità di comprensione, soluzione e motivazione dell'iter progettuale seguito.

Le valutazioni non saranno considerate come un processo che comporta una gradualità, continuità di confronto ed analisi in itinere.

La mancata consegna degli elaborati entro i tempi fissati verrà quantificata con un'insufficienza (salvo giustificati motivi). La valutazione, per i motivi sopra esposti, sarà di due tipi: formativa e sommativa.

La valutazione formativa è utile sia agli alunni, che avranno modo di valutare in itinere la qualità dei propri apprendimenti e all'insegnante per monitorare l'efficacia della propria azione didattica; quella sommativa, fatta alla fine di ogni periodo in cui è stato scansionato l'anno scolastico, valuterà il livello finale raggiunto rispetto agli obiettivi prefissati e dei progressi raggiunti.

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

PROVE ORALI

CONOSCENZE	COMPETENZE	CAPACITÀ	VOTO/10
Complete, approfondite, ampliate	Esegue compiti complessi; sa applicare con precisione contenuti e procedere in qualsiasi nuovo contesto	Sa cogliere e stabilire relazioni anche in problematiche complesse, esprime valutazioni critiche e personali	9-10
Complete, approfondite	Esegue compiti complessi; sa applicare contenuti anche contesti non usuali	Sa cogliere e stabilire relazioni nelle varie problematiche, effettua analisi e sintesi complete, coerenti e approfondite	8
Complete	Esegue compiti con una certa complessità applicando con coerenza le giuste procedure	Sa cogliere e stabilire relazioni in problematiche semplici ed effettua analisi con una certa coerenza	7
Essenziali	Esegue semplici compiti applicando le conoscenze acquisite negli usuali contesti	Sa effettuare analisi e sintesi parziali, tuttavia guidato opportunamente riesce a organizzare le conoscenze	6
Superficiali	Esegue semplici compiti ma commette qualche errore; ha difficoltà ad applicare le conoscenze acquisite	Sa effettuare analisi solo parziali, ha difficoltà di sintesi e solo se opportunamente guidato riesce a organizzare le conoscenze	5
Frammentarie	Esegue solo compiti semplici e commette molti e/o gravi errori nell'applicazione delle procedure	Sa effettuare analisi solo parziali, ha difficoltà di sintesi e solo se opportunamente guidato riesce a organizzare qualche conoscenza	4
Pochissime o nessuna	Non riesce ad applicare neanche le poche conoscenze di cui è in possesso	Manca di capacità di analisi e sintesi e non riesce a organizzare le poche conoscenze, neanche se guidato opportunamente	1-3

PROVE GRAFICHE									
DESCRITTORI	1-3	4	5	6	7	8	9	10	Valore parziale
Impegno, partecipazione e rispetto delle scadenze									
Conoscenza dei contenuti specifici									
Corretta attinenza al tema									
Capacità creative									
Conoscenza del linguaggio e della terminologia specifica									
Capacità di applicazione dei codici di rappresentazione									
Capacità tecnica, corretto uso degli strumenti e competenza nel percorso metodologico operativo									
Livello qualitativo formale dei disegni, dipinti, progetti, sculture e modelli									
Totale									
Media									
Voto									

TABELLA DI CORRISPONDENZA TRA VOTI E GIUDIZI

Voto		Descrittori del livello di apprendimento
9/10	Conoscenze	Lo studente ha conoscenze progettuali complete, associate ad approfondimenti personali in relazione all'oggetto della ricerca.
	Abilità	Notevole la rielaborazione grafica di tutti gli aspetti disciplinari soggetti ad interpretazioni di contenuto.
	Competenze	L'allievo dimostra ampie competenze nell'organizzazione dei contenuti sa usare con padronanza e autonomia tutte le tecniche pratiche acquisite. Sa elaborare l'idea in forma espressiva e originale, dimostra ampie abilità grafico-pratiche.
8	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze complete ben evidenziate.
	Abilità	L'allievo dimostra di saper affrontare con sicurezza l'esercitazione grafico-pratiche proposte.
	Competenze	Riesce ad elaborare e ad usare con padronanza le conoscenze acquisite, senza errori, imprecisioni ed approssimazioni di metodo.
7	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze complete ma poco approfondite.
	Abilità	L'esercitazione è discretamente corretta e appropriata.
	Competenze	L'allievo riesce ad affrontare discretamente l'esercitazione grafico - pratica richiesta, ma senza spiccate competenze di rielaborazione.
6	Conoscenze	L'allievo ha una conoscenza base di quanto trattato.
	Abilità	L'alunno non commette errori metodologici nello svolgimento di semplici compiti.
	Competenze	La produzione grafico-pratica è debole nella elaborazione ma completa.
5	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze frammentarie e limitate.
	Abilità	La produzione grafico-pratica è parziale ed imprecisa.
	Competenze	Non ha autonomia. L'alunno affronta i processi metodologici in modo parziale ed impreciso anche su semplici compiti.
4	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze insufficienti e marginali.
	Abilità	L'allievo commette gravi errori nella produzione grafico-pratica.
	Competenze	La metodologia è scorretta, confusa anche nell'esecuzione di una semplice prova.
1/3	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze quasi nulle.
	Abilità	L'allievo commette metodologicamente numerosi e gravi errori durante le varie fasi di esecuzione di semplici compiti.
	Competenze	L'allievo ha pressoché nulle le competenze grafico-pratiche relative alla gestione e alla produzione di elaborati grafici.

GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE SOMMATIVA DEGLI APPRENDIMENTI PER LA DIDATTICA INTEGRATA

COMPETENZE	DIMENSIONI COINVOLTE NELL'APPRENDIMENTO	INDICATORI	LIVELLO	VOTO	
TRASVERSALI Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	ATTEGGIAMENTI	Partecipa a tutte le attività in presenza e a distanza con regolarità. È sempre puntuale nelle consegne. Svolge il proprio lavoro in piena autonomia. Cerca il supporto del docente quando necessario e gestisce con maturità la collaborazione con i compagni.	Ottimo	3	
		Disponibilità al dialogo educativo Responsabilità e autonomia Collaborazione	Partecipa alle attività in presenza e a distanza con regolarità. È puntuale nelle consegne. Svolge il proprio lavoro in autonomia. Cerca il supporto del docente quando necessario e gestisce adeguatamente la collaborazione con i compagni.	Buono - Discreto	2,5
			Partecipa alle attività in presenza e a distanza con qualche sollecitazione. Di solito è puntuale nelle consegne. Sovente necessita del supporto del docente per lo svolgimento dei compiti assegnati. Ha qualche difficoltà a gestire la collaborazione con i compagni.	Sufficiente	2
			Partecipa in maniera saltuaria alle attività in presenza e a distanza, deve essere sollecitato nelle consegne e nello svolgimento dei compiti assegnati. A volte ricerca la collaborazione di docenti e compagni.	Mediocre	1,5
			Partecipa in maniera irregolare alle attività in presenza e a distanza. Non è quasi mai puntuale nelle consegne e nello svolgimento dei compiti assegnati. Ricerca in rare circostanze la collaborazione di docenti e compagni.	Insufficiente	1
	CONOSCENZE E ABILITÀ	Comprensione e classificazione di fonti e informazioni Organizzazione del lavoro e meta cognizione Utilizzo di tecnologie e strumenti digitali	Comprende adeguatamente le consegne e seleziona quasi sempre in maniera corretta le fonti di informazione. Sa pianificare il proprio lavoro, gestire il tempo a disposizione e affrontare gli imprevisti nel processo di apprendimento. Utilizza le tecnologie e le risorse digitali anche a livello avanzato.	Ottimo	3
			Comprende nel complesso le consegne e seleziona in generale correttamente le fonti di informazione. Se guidato, sa pianificare il proprio lavoro e gestire il tempo a disposizione. Utilizza a livello medio le tecnologie e le risorse digitali.	Buono - Discreto	2,5
			In alcune situazioni ha qualche difficoltà a comprendere le consegne e a selezionare le fonti di informazione. Riesce ad organizzare il proprio lavoro, ma deve essere guidato nella gestione del proprio apprendimento. Utilizza le tecnologie e le risorse digitali in maniera essenziale.	Sufficiente	2
			Ha qualche difficoltà a comprendere le consegne e a selezionare le fonti di informazione. Non sempre riesce ad organizzare il proprio lavoro, evidenzia qualche difficoltà nella gestione del proprio apprendimento. Utilizza le tecnologie e le risorse digitali con qualche difficoltà.	Mediocre	1,5
			Ha difficoltà a comprendere le consegne e a distinguere le fonti di informazione. Non riesce ad organizzare e a gestire il proprio apprendimento. Dimostra di possedere evidenti limiti nell'utilizzo delle tecnologie e risorse digitali.	Insufficiente	1

COMPETENZE	DIMENSIONI COINVOLTE NELL'APPRENDIMENTO	INDICATORI	LIVELLO	VOTO
DISCIPLINARI (Secondo la specifica disciplina)	ATTEGGIAMENTI Curiosità, valutazione critica e rielaborazione CONOSCENZE E ABILITÀ Contenuti e linguaggio specifico della disciplina Applicazione al contesto di informazioni e procedure	Possiede conoscenze approfondite della disciplina verso la quale è mosso/a da grande motivazione. È in grado di condurre valutazioni e rielaborazioni autonome e originali dei contenuti disciplinari. Utilizza una terminologia specifica ricca e precisa. Riesce ad applicare con precisione e senza errori informazioni e procedure al contesto esaminato.	Ottimo	4
		Possiede conoscenze complete della disciplina verso la quale è mosso/a da adeguata motivazione. È in grado di condurre valutazioni e rielaborazioni autonome dei contenuti disciplinari. Utilizza una terminologia specifica completa e precisa. Riesce ad applicare senza errori informazioni e procedure al contesto esaminato.	Buono	3
		Possiede conoscenze adeguate nella disciplina e ha un certa motivazione . Se opportunamente guidato riesce a rielaborare i contenuti disciplinari. Utilizza il lessico specifico. Nel complesso riesce ad applicare informazioni e procedure al contesto esaminato.	Discreto	2,5
		Mostra un interesse selettivo nei confronti della disciplina della quale ha conoscenze accettabili. È in grado di condurre analisi essenziali e deve essere guidato/a nella sintesi delle conoscenze acquisite. Utilizza un linguaggio sufficientemente corretto. Commette errori non gravi nell'applicazione di informazioni e procedure al contesto esaminato.	Sufficiente	2
		Necessità di stimoli all'apprendimento della disciplina. Ha conoscenza parziale dei contenuti ed utilizza un lessico non sempre adeguato . Commette errori nell'applicazione di informazioni e procedure al contesto esaminato.	Mediocre	1,5
		Non mostra alcun interesse per la disciplina e non è in grado di condurre alcuna analisi. Ha conoscenza frammentarie dei contenuti e utilizza un linguaggio inadeguato. Commette frequenti e gravi errori nell'applicazione di informazioni e procedure al contesto esaminato.	Insufficiente	1
VOTO COMPLESSIVO				— /10

DOCENTI	FIRME
Prof. Calogero Barba	
Prof. Antonio Palmiro Cupani	
Prof. Luigi Di Salvo	
Prof.ssa Ivana Gentile	
Prof. Francesco La Russa	
Prof.ssa Sabrina Apollonia Lo Celso	
Prof. Giuseppe Lodato	
Prof.ssa Agata Lo Monaco	
Prof.ssa Salvina Maira	
Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone	
Prof.ssa Maria Giuseppa Riggi	
Prof.ssa Maria Teresa Riggi	
Prof.ssa Giuseppa Maria Grazia Russo	
Prof.ssa Rosaria Rio	