

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 – fax

0934/554234 Via Belvedere sn San Cataldo (CL) – tel. 0934/571740 – fax

0934/516788

E mail clis01400a@istruzione.it -

clis01400a@pec.istruzione.it C.F. 80004710853 - CM.

CLIS01400A



PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO ARTISTICO
- PROGETTUALE
ANNO SCOLASTICO 2019-2020

Coordinatore Dipartimento: Prof. Santangelo Salvatore

Discipline Dipartimento Artistico - Progettuale:

Discipline Grafico-pittoriche; Discipline Plastiche e scultoree;

Discipline Progettuali Architettura e Ambiente;

Discipline Progettuali Design (Design Industriale e Design della Moda); Laboratorio Architettura e Ambiente;

Laboratorio Design (Design Industriale e Design della Moda); Discipline Geometriche;

Laboratorio Artistico;

Laboratorio Arti Figurative.

L'Area Artistica – Progettuale è costituita dai seguenti Docenti:

Prof. Barba Calogero – Discipline Grafico-Pittoriche e Laboratorio Arti Figurative

Prof. Cupani Antonio Palmiro – Discipline Progettuali e Laboratoriali

Prof. Di Salvo Luigi – Discipline Progettuali e Laboratoriali

Prof.ssa Gentile Ivana – Discipline Grafico-Pittoriche e Laboratorio Arti Figurative

Prof. La Russa Francesco - Discipline Progettuali e Laboratoriali - Indirizzo Design della Moda

Lo Celso Sabrina - Discipline Progettuali, Geometriche e Laboratoriali

Prof.ssa Maira Salvina - Discipline Progettuali e Laboratoriali – Indirizzo Design della Moda

Prof. – Mallia Calogero - Discipline Progettuali, Geometriche e Laboratoriali

Prof.ssa Manuguerra Rita – Potenziamento Discipline Pittoriche

Prof.ssa Mastrosimone Alfonsa M. Serena - Discipline Progettuali, Geometriche e Laboratoriali

Prof.ssa Russo Giuseppa Maria Grazia - Discipline Progettuali, Geometriche e Laboratoriali

Prof.ssa Riggi Maria Giuseppa – Discipline Plastiche e scultoree e Laboratorio figur. Plastica

Prof.ssa Riggi Maria Teresa - Discipline Grafico-Pittoriche e Laboratorio Arti Figurative

Prof.ssa Rio Rosaria – Discipline Plastiche e scultoree e Laboratorio figur. Plastica

Prof. Santangelo Salvatore - Discipline Progettuali, Geometriche e Laboratoriali.

Premessa

Peculiarità e strutture degli insegnamenti nel Liceo Artistico:

Gli insegnamenti di indirizzo sono articolati in due modalità di approccio alla disciplina: progettuale e laboratoriale.

Tali attività si integrano per il raggiungimento degli obiettivi della didattica specifica.

L'insegnamento della disciplina è, pertanto, sia teorico che pratico, con prevalenza del primo per la progettazione e maggiormente applicativo e di approfondimento nel secondo.

Ambedue le discipline devono raggiungere un'unità didattica complessiva ed unitaria.

Criteri generali e ruolo della programmazione di Dipartimento:

nell'ambito della libertà di insegnamento il dipartimento stabilisce di fissare alcuni punti di riferimento collettivi condivisi dai docenti di area. A tale scopo la programmazione individuale terrà conto, a seconda delle personali attitudini, di quanto contenuto nel presente documento, fermo restando che il percorso disciplinare è fortemente indirizzato verso le competenze progettuali.

Finalità educative dell'insegnamento

– Riferimenti alle Competenze di cittadinanza:

Creazione del gruppo classe; Acquisizione delle capacità di socializzazione; Acquisizione delle capacità di collaborazione interpersonale; Sviluppo dell'atteggiamento di rispetto della persona e delle opinioni altrui; Motivazione allo studio.

– Riferimenti alle Competenze trasversali del percorso/indirizzo:

Potenziamento ed arricchimento delle capacità espressive; Potenziamento e sviluppo delle capacità logiche; Acquisizione di una sufficiente autonomia nello studio; Rielaborazione dei contenuti; Acquisizione di capacità di trasferimento dei contenuti appresi in contesto interdisciplinare; Acquisizione di strumenti di chiara comunicazione verbale, scritta e grafica; Acquisizione del lessico specifico delle discipline;

– Obiettivi generali della disciplina e loro relazione con obiettivi comuni/trasversali:

- Conoscere gli elementi costitutivi a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali; Avere 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; 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.

- 1° Biennio

- Finalità

- Il primo biennio è finalizzato ad un'adeguata formazione degli allievi attraverso tutte le materie – scientifiche, umanistiche ed artistiche – con la specificità che le discipline artistiche caratterizzeranno l'intero percorso formativo.
- Oltre a proporre contenuti culturali comuni a tutti i primi bienni liceali, il primo biennio è caratterizzato da materie specifiche del settore artistico: Storia dell'arte, Discipline Pittoriche, Plastiche e scultoree, Discipline Grafico-Pittoriche, geometriche e laboratoriali.
- E' previsto, altresì, il Laboratorio Artistico, nel quale viene proposto un insegnamento con l'alternanza di docenti e insegnamenti disciplinari diversificati con funzione orientativa verso gli indirizzi attivi a partire dal 2° biennio.
- Il laboratorio si prefigge come obiettivo la prima formazione di una cultura visiva attraverso alcuni snodi comuni ai vari indirizzi e attraverso percorsi didattici propedeutici relativi alle discipline progettuali e prevede l'uso dei laboratori presenti nella scuola e che caratterizzano le varie sezioni.
- Lo studio delle materie artistiche permetterà allo studente di acquisire competenze relative alle convenzioni tecniche ed una terminologia specifica al fine di comprendere ed interpretare il linguaggio di ogni singola disciplina.
- In seno all'asse dei linguaggi, vista la peculiarità del nostro istituto, si contempla anche l'asse dei linguaggi visivi il cui obiettivo è far acquisire allo studente un'adeguata padronanza del linguaggio artistico e le basi per una corretta produzione progettuale ed esecutiva, nonché, una conoscenza delle diverse forme espressive dell'arte e delle nuove tecnologie comunicative.

Conoscere il linguaggio visivo è indispensabile per un esercizio consapevole e critico di ogni forma creativa al fine di far crescere la consapevolezza di sé come operatore estetico e per interagire con la pluralità dei linguaggi visivi.

Conoscere le diverse forme espressive del linguaggio visivo permette, altresì, la produzione di un pensiero riflessivo e creativo ed una maggiore sensibilità del valore dei beni culturali e la loro tutela e conservazione.

L'acquisizione delle competenze specifiche del linguaggio artistico facilita l'apertura verso linguaggi ed espressioni nuove visti come scambio e ricchezza culturale.

Le iniziative di formazione vengono attivate nel quadro del seguente sistema di obiettivi: educativi, didattici e artistico/progettuali.

Obiettivi educativi

- conoscenza di sé e delle proprie attitudini in rapporto agli obiettivi didattici;
- acquisizione progressiva di un comportamento responsabile, volto a una frequenza assidua e a un impegno costante;
- acquisizione della capacità di operare autonomamente all'interno di un gruppo e di rapportarsi in modo costruttivo nel suo ambito;
- formazione della personalità finalizzata a uno sviluppo armonico degli aspetti etici, sociali, intellettuali ed estetici, attraverso la conoscenza e il rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente in cui vive.

Obiettivi didattici

- sviluppo delle capacità critiche, ideative ed espressive;
- acquisizione di un metodo di studio, delle conoscenze e delle competenze specifiche di ogni disciplina;
- capacità di sviluppare interessi e abilità creative di tipo progettuale e artistico;

- acquisizione della capacità di correlare gli aspetti specifici di ogni singola disciplina finalizzandoli a obiettivi prefissati.

Obiettivi artistico/progettuali

- acquisizione dello spirito di ricerca e del gusto della sperimentazione acquisizione di competenze progettuali, tecniche e creative;
- acquisizione della capacità di rapportarsi in modo autonomo e produttivo al contesto in cui si opera;
- sviluppo e approfondimento di interessi, conoscenze e abilità derivati dalle discipline artistiche.

DISCIPLINE GEOMETRICHE (PRIMO BIENNIO)

Contenuti:

Acquisire i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio; Leggere e gestire lo spazio attraverso la rappresentazione di oggetti tridimensionali comunque collocati in un sistema spaziale; Acquisire i principi del disegno geometrico e proiettivo inteso come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi; Utilizzare correttamente gli strumenti tecnici per il disegno geometrico;

Primo Anno:

Riconoscere, denominare e classificare gli elementi fondamentali della geometria euclidea e proiettiva; Acquisire i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio; Acquisire i principi della costruzione geometrica degli elementi e delle figure fondamentali;

Secondo Anno:

Rappresentare lo spazio tridimensionale attraverso la Proiezione ortogonale, l'Assonometria e/o la Prospettiva; Eventuali cenni sulla Teoria delle ombre; Sviluppare le abilità di applicazione dei principi della Geometria

Obiettivi in termini di conoscenza:

Conoscere le operazioni preliminari;
Conoscere le modalità di rappresentazione grafica in maniera adeguata;
Conoscere i metodi proiettivi necessari per rappresentare lo spazio e gli elementi geometrici in modo consapevole e critico;
Applicare i processi di analisi e verifica attraverso la rappresentazione geometrica e proiettiva.

di cui obiettivi minimi/essenziali:

Conoscere le operazioni preliminari;
Conoscere le modalità di rappresentazione grafica in maniera adeguata;
Conoscere i metodi proiettivi necessari per una rappresentazione grafica;

Obiettivi in termini di competenza:

Saper realizzare una visione unitaria dell'oggetto e dello spazio

simile alla visione reale;
Saper utilizzare i metodi propri delle Discipline Geometriche come strumenti di comunicazione e rappresentazione delle idee;
Uso del corretto linguaggio tecnico-grafico finalizzato alla rappresentazione dello spazio;
Conoscenza ed uso dei mezzi e strumenti grafici;
Essere competenti nell'uso degli strumenti;

di cui obiettivi minimi:

Elaborazione di una soluzione strutturata;

LABORATORIO ARTISTICO (PRIMO BIENNIO) **ARCHITETTURA/ DESIGN / SCENOGRAFIA/ ARTE FIGURATIVE**

Contenuti:

Insegnamenti specifici con funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno
Pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi del triennio
Sviluppo di tematiche e tecniche artistiche trasversali.

Primo Anno e Secondo Anno:

Gli insegnamenti sono svolti con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio.

Obiettivi in termini di conoscenza:

Analisi delle premesse storiche dei singoli ambiti disciplinari;
Conoscenza di opere significative dell'ambito artistico attivato;
Sviluppo dell'iter ideativo-progettuale;

Obiettivi in termini di competenza:

- Sapersi orientare nelle procedure progettuali di base;
- Conoscere gli strumenti operativi e le tecnologie specifiche;
- Saper utilizzare il linguaggio tecnico specifico;
- Sapersi orientare nel settore artistico specifico

Strategie per il raggiungimento degli obiettivi

- approcci metodologici: Lezione frontale; Lezione interattiva; Lezione multimediale; Cooperative learning; Problem solving; Attività di laboratorio; Esercitazioni pratiche; Visite guidate, Sopraluoghi; Partecipazione a spettacoli e performance; Incontri con professionisti di settore;
- interventi di integrazione: Inserimento in gruppi di lavoro motivati; Valorizzazione degli interessi extrascolastici positivi;
- interventi di sostegno: Esami o soluzioni di casi pratici; Allungamento dei tempi di assimilazione dei contenuti; Offerta di occasioni gratificanti; Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami; Guida a un comportamento equilibrato e responsabile; Esercitazione per l'uso di un linguaggio specifico nelle diverse discipline
- interventi di recupero: corso di recupero (primo biennio); in itinere (secondo biennio); studio individuale (5 anno)
- didattica speciale e laboratoriale: nelle aule predisposte

–attività integrative ed extra curriculari: Alternanza Scuola Lavoro.

INDIRIZZO SCENOGRAFIA (TRIENNIO)

Contenuti specifici Discipline Progettuali Scenografiche

(Secondo biennio)

- Principi e regole della composizione dello spazio e della percezione visiva Preparazione di fondi e fondali con differenti texture, colle naturali e nuovi materiali
- Preparazione del colore su diversi supporti per l'ambientazione scenica Competenze nella realizzazione di maquette (riduzione in scala) Soluzioni tecniche e prospettiche di elementi di scena
- Creazione illusoria spaziale attraverso linee, cromatismi ed effetti luministici di chiaro-scuro
- Elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema
- Uso di tecniche grafiche e multimediali
Lettura e analisi del testo e/o sceneggiatura Ricerca iconografica
- Bozzetto scenografico e restituzione Cenni di luministica e illuminotecnica
- Storia della scenografia dall'antichità preclassica ai giorni nostri Maschere e Costume
- Storia del costume
- Interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturale, museale.)

(Quinto anno)

Oltre ad approfondire quanto previsto dal secondo biennio, gli studenti devono essere guidati a:

- Approfondire e gestire autonomamente e criticamente le fondamentali procedure progettuali della produzione scenografica teatrale, cinematografica e televisiva;
- Conoscere le nuove soluzioni sceniche pittoriche, scultoree e architettoniche, le strutture complesse fisse e mobili, elementi approfonditi di luministica, approfondire le tecniche progettuali del costume e dell'attrezzatura;
- Individuare e interagire con le tecnologie audiovisive che confluiscono nella scena teatrale e cinematografica;
- Approfondire e sperimentare, nella fase progettuale, le tecniche, i materiali e le nuove tecnologie, pittoriche, scenoplastiche e scenotecniche applicate;
- Acquisire consapevolezza delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i linguaggi;
- Potenziare le capacità espositive e comunicative siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali del proprio progetto o avendo cura dell'aspetto estetico e comunicativo della propria produzione.
- Contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, modelli tridimensionali, "slideshow", video, etc.
- Sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo
- Acquisire l'autonomia nella scelta e nell'analisi dei testi di riferimento, dell'opera o del prodotto da valorizzare attraverso l'allestimento scenografico o espositivo
- Conoscere 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
- Autorientarsi attraverso il contributo delle competenze acquisite.

Discipline geometriche e scenotecniche

(Secondo biennio)

- Uso appropriato dei procedimenti geometrici finalizzati alla restituzione geometrico-proiettiva del progetto creativo scenografico.
- Approfondimento di quanto effettuato nelle discipline geometriche del primo biennio
- 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.
- Individuare, analizzare e verificare proiettivamente i fattori dimensionali, proporzionali, strutturali che influiscono sull’allestimento scenico
- Elementi della prospettiva centrale, accidentale e teatrale (o scenica), la restituzione prospettica e l’assonometria

(Quinto anno)

Gestione autonoma delle fondamentali procedure di restituzione geometrica e proiettiva, mediata anche dalla grafica digitale, del disegno assistito e del bozzetto scenografico.

Laboratorio della scenografia

(Secondo biennio)

- Analisi e utilizzo dei principali materiali impiegati nella costruzione degli allestimenti: legno massello, compensati e multistrato; metallo: ferro, alluminio; elementi prefabbricati, materiali plastici, cartapesta, gomma piuma, vetro resina, polistirolo, poliuretano
- Analisi dei diversi teli da scenografia, tessuti trasparenti e semi trasparenti, fondali retro illuminabili, tessuti lucidi, tela per tappeti, rete scenografica, tela scena oscurante
- Analisi delle principali tecniche e procedure idonee alla diretta operatività (carpenteria in legno, ferro, lavorazione di materie plastiche)
- Tecniche per la scena pittorica: attrezzi per disegnare e dipingere la scena, le tinte, realizzazione di un fondale, la stampa al computer
- Sviluppo della ricerca artistica autonoma o di gruppo al fine di favorire la costruzione di un iter conoscitivo operativo
- Realizzazione di prototipi di allestimenti o di parti (in scala o al vero)

(Quinto anno)

- Rafforzare la propria autonomia operativa e creativa
- Potenziare le competenze messe in atto nei luoghi deputati alla realizzazione e all’allestimento di una scenografia
- Sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire varie tipologie di medium artistico
- Approfondire lo studio della produzione e della scenografia cinematografica
- Approfondire le conoscenze delle nuove tecnologie pittoriche, plastico-scultoree, strutturali, digitali e meccaniche applicate alla scenografia e all’allestimento espositivo.

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE (TRIENNIO)

Contenuti specifici Discipline: Progettuali/laboratoriali

Secondo biennio – Terzo anno

I metodi di rappresentazione: - Approfondimento delle proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche in relazione alla rappresentazione architettonica; - Il disegno architettonico: piante, prospetti, sezioni, le scale di rappresentazione. Analisi dell'abitazione in relazione al contesto ambientale. L'organizzazione delle funzioni: zona notte, zona giorno, i servizi; tecniche di composizione: le figure piane e solide, loro aggregazioni, progressione modulare, simmetria, asimmetria e proporzione; - La tavola definitiva: tecniche grafiche, di impaginazione e nomenclature; - Gli schizzi di progetto: planimetrici, assonometrici e prospettici. - Rappresentazione e lettura del territorio; La lezione compositiva dei "grandi Maestri": - Lettura e analisi di alcune opere architettoniche.

Secondo biennio – Quarto anno

Rappresentazione architettonica - Approfondimento delle proiezioni prospettiche; - La prospettiva intuitiva; - La teoria delle ombre finalizzata alla rappresentazione architettonica; - Le ombre nei prospetti - Progettare un elemento architettonico in relazione al contesto storico e ambientale: Tipologie edilizie; - Geometria della facciata: tipologie, finestre e vetrate; - Dall'analisi del territorio al progetto architettonico; - Esperienze di progettazione in contesti urbani e/o naturalistici prestabiliti, preventivamente analizzati e studiati dal punto di vista storico, ambientale, urbanistico e paesaggistico.

Quinto anno

- Il disegno architettonico con l'ausilio del software Archi Cad
- Analisi e lettura di manufatti architettonici e restituzione Archi Cad
- Forma e funzione del manufatto architettonico
- Ricerca e studio dei materiali
- Il concetto dell'abitare nel tempo
- Studio dei materiali utilizzati nell'architettura

Obiettivi in termini di conoscenza:

- Conoscere le operazioni preliminari;
- Conoscere i processi di analisi, critica e verifica attraverso la rappresentazione dell'ambito di applicabilità;
- Conoscere gli elementi necessari per ideare un manufatto in modo consapevole;
- Conoscere e saper riportare le dimensioni in scala;
- Conoscere e saper eseguire un modello virtuale su base reale.

di cui obiettivi minimi/essenziali:

- Capacità di scegliere un proprio percorso progettuale dall'analisi al progetto;
- Capacità di sviluppare un'idea progettuale fino alla rappresentazione tecnica;
- Capacità di relazionare la soluzione progettuale al sito di progetto.

Obiettivi in termini di competenza:

- Consapevolezza dell'evoluzione storica del pensiero di settore;
- Essere competenti nell'uso degli strumenti in modo da riconoscerne l'ambito di validità;
- Saper interpretare il mondo reale per formulare un corretto progetto;
- Comprendere criticamente la differenza tra realtà fenomenica e paradigma di interpretazione

di cui obiettivi minimi:

- Elaborazione di un'idea strutturata;
- Trasmissione del concetto attraverso il veicolo segnico.

INDIRIZZO DESIGN DELL'INDUSTRIA (TRIENNIO)

SEZIONE DESIGN INDUSTRIALE – SEZIONE DESIGN DELLA MODA

Contenuti specifici Progettazione Design:

Individuare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Acquisire le competenze teoriche di base sui parametri dello spazio e sulle regole della percezione. 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). Conoscere i caratteri specifici del prodotto di design. Acquisire capacità di analisi, comprensione e di rielaborazione del prodotto di design imparando ad elaborare anche una scheda di analisi. Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale.

Terzo Anno

Conoscenza e uso delle tecniche e degli strumenti per la rappresentazione grafica bi/tridimensionale. Prime nozioni di informatica (autocad ecc.).

Conoscenza e applicazione delle leggi della psicologia della forma (Gestalt), teoria del campo, percezione visiva, le teorie della percezione, colore. Regole e studio dell'analisi ergonomica. Storia del design industriale: la Rivoluzione industriale e il XIX secolo. Fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico- stilistici del design industriale. Nozioni di base per la lettura, l'analisi e lo studio dell'oggetto.

Introduzione e sperimentazione della metodologia progettuale: analisi critica ed osservativa, scomposizione del problema.

Comprensione di base (grammatica) del linguaggio della forma (statica, dinamica, geometria, texture, struttura, simmetria e asimmetria, modulo, proporzioni, peso, equilibrio, sezione aurea).

Quarto Anno

Formati e impaginazione degli elaborati. Norme UNI-ISO. Simbologie grafiche, esplosi, sezioni, spaccati, sviluppo delle tecniche tradizionali grafiche, del rendering e dei programmi informatici per il design più diffusi.

Approfondimento e sperimentazione compositiva della forma tramite letture geometrico-modulare, forma-struttura-resistenza, forma-funzione, aggregazione.

Applicazione degli strumenti e dello studio ergonomico a progetti e a tematiche esemplificatrici. Struttura e caratteristiche fisiche e tecnologiche dei principali materiali (in collaborazione con "chimica dei materiali"). Utilizzo dei materiali (naturali, artificiali). Processi di lavorazione e trasformazione. Eco materiali, design sostenibile ed ecologico. Conoscenza della storia del design industriale: Art Nouveau. Il Bauhaus, l'Organic Design, la Scuola di ULM. I grandi maestri

protagonisti del design internazionale e italiano. Movimenti e tendenze. Tecniche grafiche, procedure, regole compositive e metodologia progettuale pratica assistite. Prove progettuali graduali. Impostazione della relazione di progetto. Portfolio, Moodboard, Mock-up, Slide (P.P.o simili su Storyboard), Video-presentazione, Virtual gallery. Rapporto tra arte e industria. (Preferibilmente in concertato con Storia dell'Arte).

Quinto Anno

Approfondimento delle tecniche di presentazione del progetto e degli elaborati. Perfezionamento delle abilità informatiche e di rendering con i programmi specifici per il design e per la modellazione solida. Approfondimento e sperimentazione della conoscenza dei materiali e della loro trasformazioni. Materiali speciali e compositi. Utilizzo dei processi di lavorazione artigianale e industriale. Materiali ecosostenibili, eco design e riciclo: approfondimento. Design e designer contemporanei. Nuove tendenze (ecologiche, autoproduzione ecc.), aziende di design, musei d'impresa. Il Design Industriale e il mercato contemporaneo (il marketing e il diritto della produzione industriale, il mercato globale, le specificità locali...). Applicazione dell'iter progettuale: metodologia, comunicazione, rappresentazione grafica, con esercitazioni teorico-pratico-progettuali a tematiche e complessità graduali. Relazioni esplicative delle diverse fasi e presentazione dell'iter progettuale con modalità a scelta (slide, video-presentazione...).

Contenuti specifici Laboratorio Design:

Acquisire le competenze teoriche di base sui parametri dello spazio e sulle regole della percezione. 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). Conoscere i caratteri specifici del prodotto di design. Acquisire capacità di analisi, comprensione e di rielaborazione del prodotto di design imparando ad elaborare anche una scheda di analisi. Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale.

Terzo Anno

Il disegno e la rappresentazione grafica. Prove grafiche manuali di rilievo dimensionale di solidi/oggetti. Prime nozioni di informatica e grafica digitale 2D e 3D. Linee di struttura. Il segno/disegno.

Il laboratorio: conoscenze di base. Conoscenza degli strumenti laboratoriali e loro uso corretto.

L'esercitazione laboratoriale: conoscenze di base. Modelli volumetrici, sperimentali e riproduttivi (solidi platonici, parallelepipedi modulari, elementi d'arredo semplici ecc.) in cartoncino, cartonlegno ecc. , oppure utilizzando strumenti digitali 2D e 3D.

Conoscenza e studio dei materiali, dimostrazione ed eventuale esercitazione (legno e derivati, carta, metalli, materie plastiche, vetro, fibre tessili, ceramica, eco materiali ecc.) e loro uso.

La pratica laboratoriale: conoscenze ed esperienze di base. Prototipazione Costruzione, prove manuali di prototipi e di modelli in scala ridotta o reale virtuale o reale con varie tecniche e materiali. Sperimentazioni con foglio e forma (pop-up). Modello realizzato con strumenti digitali 2D e 3D o con rendering.

Comunicazione del prodotto. Conoscenza di base di strumenti per la presentazione e comunicazione del prodotto.

Quarto Anno

La rappresentazione grafica. Perfezionamento del linguaggio grafico convenzionale con esercitazioni manuali del segno-disegno.

Rendering e nozioni base di programmi grafici di informatica per il design.

Le conoscenze Approfondimento di elementi, argomenti e linguaggi specifici della

disciplina. Ampliamento della conoscenza dei materiali, loro proprietà e uso. Tecnologie e procedimenti di trasformazione artigianale e industriale.

La pratica laboratoriale: conoscenze ed esperienze avanzate. Esercitazioni laboratoriali analitiche a graduale complessità. Sperimentazione delle varie rappresentazioni di prototipizzazione, lavorazione materiali, tecniche costruttive, finiture, packaging.

L'esercitazione progettuale: conoscenze ed esperienze avanzate. Prove laboratoriali e progettuali (in sinergia con progettazione) con temi di gruppo o singoli.

Sviluppo delle tecniche di rappresentazione dell'iter progettuale.

Modellazione solido-tridimensionale (stampante 3D, prototipo, modello plastico di studio, modellazione digitale).

Quinto Anno

Completamento e approfondimento dell'aspetto estetico-comunicativo delle diverse modalità di prototipizzazione: modello sperimentale, rappresentativo, progettuale.

Esercitazioni e perfezionamento delle tecniche laboratoriali-manuali.

Approfondimento della conoscenza dei processi industriali, tecnologici e di trasformazione delle materie nei vari settori produttivi (artigianali ed industriali).

Ampliamento della conoscenza e dei criteri di scelta dei materiali anche in riferimento delle loro caratteristiche eco sostenibili e ai loro requisiti ambientali.

Analisi ed applicazioni (esempi pratici e progettuali).

Analisi e riflessione progettuale mediante la sperimentazione laboratoriale con prove pratiche di modellazione tridimensionale.

Verifiche e studio della forma-funzione, dei particolari costruttivi, strutturali ed ergonomici (prove progettuali ed esercitazioni didattiche in sinergia e coordinamento con le discipline progettuali).

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE (TRIENNIO)

DISCIPLINE GRAFICO – PITTORICHE

Contenuti specifici discipline grafico pittoriche:

Secondo biennio

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.

E' 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, etc.). Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere pittoriche ideate su tema assegnato: su ogni supporto

(carta, tela, tavola, etc.); a tempera, ad acrilico, ad olio, ecc; da cavalletto, murale (affresco, mosaico, etc.) 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).

E' 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, etc, 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 d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.

Quinto Anno

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.

E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure plastico-scoltoree 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. Laboratorio della figurazione.

Contenuti specifici Laboratorio di pittura

Secondo biennio

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.

Quinto Anno

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.

E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico. 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.

Contenuti specifici Discipline plastiche e scultoree

Secondo biennio

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma scultorea - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio fisico, dello spazio compositivo, della superficie, del colore e della luce.

E., opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature, le basi e i sistemi "espositivi" saranno analizzati in funzione del progetto) e della chimica: proprietà, reazione e durata dei materiali usati.

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.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca a individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi meccanici e cinetici nella scultura.

Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.

Quinto Anno

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, carpenta con tavole, “book” cartaceo e digitale, fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, “slideshow”, video, etc.

E’ auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell’arte, l’iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d’autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure plastico-scoltoree 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. Laboratorio della figurazione.

Contenuti specifici Laboratorio di scultura

Secondo biennio

Il laboratorio di scultura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline plastico scultoree, all’acquisizione e all’approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

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.

Quinto Anno

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.

Competenze di base a conclusione del 1° biennio

ASSE DEI LINGUAGGI VISIVI

Saper distinguere gli elementi fondanti del disegno tecnico, della grafica, della pittura, della scultura e dell'architettura e saperli gestire nella fase operativa, anche multimediale.

Saper utilizzare i codici del linguaggio visivo nella specificità delle varie discipline.
Saper utilizzare le tecniche, gli strumenti e la terminologia specifica nei vari ambiti artistici.
Saper produrre elaborati artistici di tipo tecnico, grafico, pittorico, plastico, architettonico e multimediale.

Criteri metodologici

Prioritariamente verranno somministrati dei test d'ingresso per conoscere la situazione di partenza degli alunni e per modulare alla situazione della classe i programmi da svolgere. Tali test non avranno scopo valutativo, ma conoscitivo ed orientativo per la predisposizione della programmazione disciplinare.

Attraverso essi i docenti avranno modo di accertare complessivamente i prerequisiti cognitivi, formativi e comportamentali utili per individuare il livello di partenza e prevedere l'integrazione delle conoscenze che risultassero manchevoli. Nello specifico i contenuti generali da accertare sono:

- Conoscenza dei materiali e degli strumenti del settore artistico
- Conoscenza dei metodi di rappresentazione (proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche)
- Conoscenza delle tecniche di rappresentazione grafiche, pittoriche, plastiche e scultoree
Conoscenza dei metodi e delle procedure di base che attengono alla progettualità
- La tipologia delle prove sarà:
- Scritte a risposta aperta e/o a risposta multipla Grafico-pittoriche
- Plastico-scultoree

Le lezioni si svolgeranno attraverso una trattazione teorica, pratica e laboratoriale, con lezioni frontali, descrizioni di metodologie e pratiche di lavoro con interventi esplicativi nella fase operativa. Ampio spazio sarà dato alle esercitazioni per sottolineare l'inscindibilità tra l'elaborazione intellettuale e quella materiale e per far assimilare i contenuti. Le esercitazioni avranno lo scopo di ampliare il bagaglio delle conoscenze dello studente sulle metodologie operative, sulle tecniche e sull'uso dei materiali. Al lavoro individuale si affiancherà il lavoro di gruppo per consentire l'acquisizione e/o consolidare la capacità di collaborazione e di confronto.

Particolare attenzione sarà prestata alle modalità più efficaci di spiegazione e di apprendimento dei contenuti per mantenere alta l'attenzione dell'allievo.

Al fine di dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti, gli studenti dovranno conoscere e visitare i luoghi della produzione artistica presenti nel territorio, confrontarsi con le esperienze del presente e del passato relativamente alle tematiche affrontate per comprendere le caratteristiche formali e funzionali di immagini grafiche, opere artistiche e per stimolare le capacità critiche.

Pertanto si ritiene fondamentale il continuo confronto con le manifestazioni artistiche del presente e del passato attraverso visite guidate a musei, mostre, laboratori artigianali, industrie artistiche, sia per agevolare il processo di apprendimento sia per stimolare la sensibilità degli allievi nei confronti della cultura artistica.

Per il raggiungimento degli obiettivi prefissati, per coinvolgere e favorire l'interesse e la partecipazione degli allievi, prima di questi eventi l'intervento didattico prevedrà momenti di spiegazione anche con l'ausilio di testi scolastici, lavagna interattiva multimediale, materiale approntato dal docente, video, monografie sugli artisti e sulle tecniche.

E' importante sottolineare la funzione del bozzetto e del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico o pittorico per cogliere il valore culturale dei linguaggi.

Ed ancora, si lavorerà in stretto contatto con i diversi ambiti disciplinari al fine di attuare l'interdisciplinarietà effettiva. Ad esempio alle visite a mostre e musei seguiranno approfondimenti con le discipline comuni.

Nel primo biennio il momento dimostrativo avrà valore di guida verso una lettura delle problematiche visive più comuni, legate alla strutturazione dell'immagine, alla composizione, all'utilizzo dello spazio bidimensionale e tridimensionale.

Per gli alunni diversamente abili si predisporrà una programmazione individualizzata, che tenga conto, ove possibile, delle linee programmatiche stabilite per la classe di riferimento. Si prevedrà, altresì, il supporto dei docenti di sostegno appartenenti all'area tecnica per dare loro un maggiore aiuto e supporto per l'assimilazione dei contenuti e per il loro inserimento nel gruppo classe. Ove necessario, si organizzeranno percorsi individualizzati di rinforzo, per cercare e comprendere le criticità e superarle.

Saranno previsti, altresì, audiovisivi e testi multimediali. I materiali verranno scelti dagli insegnanti in funzione delle esercitazioni previste e caratterizzanti i vari indirizzi e discipline, con il fine di approfondire lo studio dei diversi linguaggi visivi.

Mezzi e materiali

L'attività didattica prevede l'uso di sussidi cartacei di diverso tipo: libri di testo, riviste, cataloghi, monografie, manuali, etc.

Tecnologie multimediali

La nostra scuola si propone, visto l'affermarsi di nuove metodologie e di nuove forme di apprendimento legate alla continua rivoluzione tecnologica, di raggiungere un duplice risultato che consiste nel creare una comunità educante, dialogica e collaborativa.

La diffusione della nuova cultura digitale e la diffusione di device in tutti gli ambiti della vita quotidiana non poteva non interessare la scuola che deve stare al passo con i tempi orientandosi verso uno stile comunicativo centrato su interazione, produzione collaborativa dei contenuti e condivisione. Vengono così abbattute le barriere fra la cultura e la vita di tutti i giorni, integrando metodi didattici e aspetti comuni della quotidianità.

L'insegnamento da frontale e nozionistico deve diventare interattivo e sociale. L'uso delle nuove metodologie didattiche devono favorire la motivazione degli studenti ed il loro coinvolgimento attraverso la sperimentazione e la creatività, la ricerca e la scoperta. Tali metodi sono adatti per affrontare temi multi-inter-disciplinari.

Questo tipo di progettazione mette in primo piano gli obiettivi di sviluppo delle abilità meta cognitive e la formazione all'autonomia dei singoli appartenenti alla comunità.

Il ruolo della tecnologia nel contesto scolastico è cambiato, infatti, le tecnologie non sono più semplici strumenti per trasferire informazioni, ma l'alunno attraverso esse partecipa in prima persona alla costruzione della conoscenza e l'insegnante in questo nuovo modo di operare aumenta l'efficacia dell'insegnamento perché è un insegnamento incentrato sugli studenti, sui loro bisogni e sulla valorizzazione delle risorse.

La nuova scuola deve diventare strumento di garanzia del diritto alla diversità.

In questa direzione il mondo reale si integra con quello virtuale e produce un impatto positivo non solo sul risultato dell'apprendimento, ma rende l'insegnamento più efficace ed efficiente.

L'uso del web mette in atto una modalità di interazione partecipata attiva, creano ambienti di apprendimento educativo, fra questi verranno attivati:

- il "blog" che consente la pubblicazione in rete dei test prodotti, la creazione di "diari di bordo", il deposito di materiali didattici e per le esercitazioni, il confronto e la diffusione di idee;
- instant messaging" che consente la creazione di ambienti virtuali che richiamano il concetto "spazio-classe" consentendo l'interazione fra i partecipanti a prescindere dalla loro dislocazione;
- "podcasting" che favorisce l'integrazione di documenti di tipo tradizionale (testi) con contributi multimediali;
- "Wiki" strumento che permetta la costruzione di ipertesti;

Va, altresì, sottolineato, che le nuove tecnologie multimediali permettono il collegamento in rete con altre scuole nell'ambito del proprio territorio regionale e nazionale, ma anche di altri paesi. Ciò permette di ampliare, allargare, arricchire le risorse formative, si pensi alla possibilità del confronto, dello scambio di idee e materiali, e non ultimo l'effetto dell'interazione verbale tra alunni che parlano lingue diverse.

Ogni docente, in base alla peculiarità della propria disciplina, attiverà quelle modalità che saranno più utili per il raggiungimento delle finalità generali e gli obiettivi prefissati. Le suddette attività I docenti coinvolgeranno gli studenti che da soggetti passivi diventano coprotagonisti: imparano a

raccogliere dati, a confrontare ipotesi, sperimentare, discutere ed argomentare le proprie scelte.

Spazi

Vista la peculiarità del corso di studi per ogni disciplina sarà possibile avere un'aula e/o laboratori dotati di tutta l'attrezzatura ed i macchinari necessari per lo svolgimento dell'azione didattica.

Valutazione

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

Griglie di valutazione

Le griglie di valutazione sono strumenti che devono adeguarsi all'oggetto da valutare e contengono descrittori specifici per ogni singola disciplina. Sono espresse in scala decimale che si riferiscono ai termini di valutazione appropriati alle fasi di lavoro.

Le griglie sono precedute dai termini di valutazione che vengono utilizzati per comporre il giudizio riferito al voto.

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.

Attività di recupero ed I.D.E.I.

L'attività di recupero delle carenze emerse nel corso dell'anno scolastico si articola in più fasi sulla base delle esperienze pregresse che suggeriscono fondamentalmente tre linee di azione:

- a) concentrare i periodi di recupero evitando, quale effetto „domino“, che il lavoro pomeridiano finisca per distrarre i ragazzi con carenze dall'attività didattica che intanto procede;
- b) evitare una connotazione punitiva alle ore del recupero e sospendere l'attività didattica, per periodi brevi e funzionali alle verifiche, anche dividendo la classe per gruppi di livello, o per classi parallele, procedendo ad attività di recupero per i ragazzi con carenze e ad attività di potenziamento per i ragazzi con risultati soddisfacenti nella disciplina. Questa dinamica favorisce il lavoro di gruppo e può coinvolgere i più bravi nel recupero dei compagni con difficoltà;
- c) sensibilizzare i ragazzi impegnati nei corsi e le loro famiglie sull'importanza di una frequenza puntuale e sistematica e su una partecipazione corretta che favorisca la proficua concentrazione di tutti.

Nelle modalità del recupero l'Istituto lascia aperta anche la possibilità di attivare sportelli didattici che rispondano a specifiche esigenze dei ragazzi.

Variazioni e modifiche al prospetto riportato possono essere introdotte sulle esigenze specifiche emerse nel corso dell'anno.

Le modalità di svolgimento delle attività di recupero rispetteranno quanto previsto dai Decreti Ministeriali vigenti e da quanto deliberato in seno al Collegio dei Docenti.

Sarà prevista anche una pausa didattica alla fine del I quadrimestre e per alcune discipline l'attivazione di uno sportello didattico rivolto a piccoli gruppi di studenti, su richiesta degli stessi.

Dopo gli scrutini del II quadrimestre, eventuali corsi di recupero potranno essere organizzati solo in presenza di carenze diffuse tra gli studenti nella stessa disciplina, anche per classi parallele, soltanto a fine anno scolastico e compatibilmente con le risorse disponibili.

Per tutte le discipline per le quali le carenze sono lievi potrà essere raccomandato lo studio autonomo individualizzato.

Proposte progetti ed attività

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.

Prosposte progetti ed attività :

Progetti ed attività	Luogo	Periodo	Indirizzi ed alunni coinvolti	Referenti
Gessi tra i passi	San Cataldo	maggio 2020	Tutti gli indirizzi e alunni della scuola	Prof.re Di Salvo L.
Estemporanea	Barrafranca	Sett. 2019	Indirizzi arti figurative	Prof.re Di Salvo L.
Estemporanea	Lampedusa	Settembre 2019	Indirizzi arti figurative	Prof.re Di Salvo L.
Pulitura statua Madonna	Lampedusa	Settembre 2019	Indirizzi arti figurative	Prof.re Di Salvo L.
Estemporanea di pittura "Paesaggi di mezzo"	Caltanissetta	20 ottobre 2019	Tutti i corsi	Prof.re Di Salvo L.
Architettura & Cinema	Sede Juvara e Manzoni	Ottobre/ maggio	Triennio Liceo Artistico Triennio Liceo delle Scienze Umane	Prof.ssa Mastro Simone
500 anni dalla morte di Leonardo "Sulle orme di Leonardo"	Sedi Juvara e Manzoni	Ott./Genn. 2020	Tutte le classi di entrambe le sedi	Prof.ssa Mastro Simone
La notte dei Licei	Caltanissetta	Ott. 2019	Tutti gli indirizzi	Prof.ssa Lipani R
Premiazione "monumento dei caduti grande guerra"	Caltanissetta	3 Ottobre	Arti Figurative	Prof.re Di Salvo L.
Ripristino portale auditorium Mons. C.Naro. Modellazione e cottura ceramica dei moduli.	Sede Juvara	Ott/maggio 2020	Triennio disegno industriale	Pro.ssa Riggi G. e Prof. Barba C.

Alternanza Scuola-Lavoro

L'alternanza scuola – lavoro, obbligatoria per tutti gli studenti del 2° biennio e 5° anno delle scuole superiori, è una delle innovazioni più significative della Legge n. 107 del 2015, e risulta in linea con il principio della scuola aperta.

Attraverso l'alternanza scuola – lavoro la scuola mette in atto una politica strutturale a

favore della crescita e della formazione di nuove competenze. La scuola si apre al territorio e nel contempo rende gli studenti protagonisti consapevoli delle loro scelte future.

Questa innovazione nel mondo scolastico introduce un metodo didattico e di apprendimento, non visto come mera trasmissione di contenuti, ma sintonizzato con le esigenze del mondo esterno dove studenti, tutor interni e tutor esterni lavorano in sinergia. Vengono così poste le basi per uno scambio concreto di esperienze e crescita personale che tengono conto delle attitudini e delle passioni degli studenti.

Il monte ore obbligatorio pari a 200 ore, da svolgersi nel triennio, rappresentano un format didattico innovativo rispetto alle tradizionali attività scolastiche.

Il modello cui si deve fare riferimento nella programmazione dei percorsi dell'alternanza deve basarsi sul superamento classico dei percorsi di studio e deve aprirsi a percorsi integrati tra conoscenze, competenze, abilità pratiche e la specificità del tessuto produttivo e del contesto socio-culturale del territorio.

Le occasioni formative devono essere di alto e qualificato profilo e devono essere coprogettate con i soggetti e le istituzioni con le quale si intende attivare il percorso. Devono prevedersi dei momenti di inserimento nella struttura ospitante, in contesti lavorativi adatti a stimolare la comprensione delle attività e dei processi svolti all'interno di una organizzazione per poter fornire i propri servizi o sviluppare i propri prodotti.

Lo scopo è favorire il senso di iniziativa ed imprenditorialità, che nella pratica significa tradurre le idee in azioni.

Nella competenza chiave europea, infatti, rientrano la creatività, l'innovazione, l'assunzione dei rischi, la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. Questa competenza complessa aiuta gli studenti ad acquisire consapevolezza del contesto in cui si lavora ed a cogliere le opportunità che si presentano. Lo studente non è un lavoratore, ma è posto nelle condizioni di apprendere competenze coerenti con il percorso di studi scelto in realtà operative.

La scuola ed il mondo del lavoro nella differenza di ruoli e competenze interagiscono per raggiungere, in sinergia, una corresponsabilità educativa e sociale che aiuta gli studenti ad una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva.

Il progetto/percorso di alternanza scuola-lavoro dovrà essere articolato in moduli didattico-informativi, svolti in classe o in azienda, ed in moduli di apprendimento pratico all'interno del contesto lavorativo.

Tenuto conto di quanto fin qui esposto, ai fini dell'attuazione dell'alternanza, verranno attivati i percorsi sotto indicati.

Design Industriale:

- 3° A – Res Design “Arredo Urbano”;
- 4° A – Res Design “Arredo Urbano”;
- 5° A – Res Design “Arredo Urbano”;

Design della Moda:

- 4° A – Resina Arte “Dal progetto all’oggetto”

Arti figurative:

- 3° B - da definire;
- 4° B – Restauro pittorico e scultoreo;
- 5° B - da definire;

Architettura e Ambiente:

- 3° C – “Bio Architettura” da definire;
- 4° B – “Bio Architettura” da definire;
- 5° C – “Linee guida per un rammendo urbano: via Cavour”.

Scenografia:

- 3° C – Esperienze teatrali con il teatro Margherita di Caltanissetta

Visite guidate e viaggi di istruzione

Le visite e i Viaggi di istruzione devono costituire iniziative complementari delle attività didattiche ed utili occasioni per ampliare e approfondire esperienze e conoscenze. Saranno intese, altresì, come parte integrante e qualificante dell’offerta formativa e momento privilegiato di conoscenza.

Tutte le iniziative devono essere inquadrate nella programmazione didattica della scuola e devono essere coerenti con gli obiettivi didattico-formativi propri del Liceo.

Nel caso di partecipazione degli alunni diversamente abili, è compito dei Consigli di classe provvedere alla designazione di un qualificato accompagnatore, individuato prioritariamente nell’insegnante di sostegno, nonché, predisporre ogni altra misura di sostegno commisurata alla gravità del disagio.

Le visite guidate, della durata di un giorno, programmate in seno ai Consigli di Classe, saranno strettamente connesse alla programmazione didattica – educativa e si svolgeranno nel territorio.

In merito al viaggio di istruzione il Dipartimento, poiché coinvolge gli alunni delle classi IV, propone la Toscana in quanto rappresenta un territorio ricco di storia ed un luogo dove gli alunni hanno la possibilità di approfondire alcune tematiche affrontate nei programmi disciplinari relativi

al quarto anno di studi.

Competenze specifiche a conclusione dell’obbligo

La valutazione delle competenze da certificare alla fine dell’obbligo di istruzione, “è espressione dell’autonomia professionale propria della funzione docente, nella sua dimensione sia individuale che collegiale, nonché, dell’autonomia didattica delle istituzioni scolastiche”, viene

effettuata dai Consigli di Classe per tutte le competenze elencate nel modello di certificato che è unico sul territorio nazionale allo scopo di garantire la confrontabilità.

La definizione dei livelli di competenza è parametrata secondo la scala, indicata nel certificato stesso, e si articola su tre livelli: base, intermedio ed avanzato.

Il raggiungimento delle competenze base va riferito a più discipline o ambiti disciplinari. Nel caso in cui il livello base non sia stato raggiunto, sarà riportata per ciascun asse culturale la dicitura *livello base non raggiunto*. La relativa motivazione va riportata nel verbale del consiglio di classe nel quale sono anche indicate le misure proposte per sostenere lo studente nel successivo percorso di apprendimento.

Il quadro di riferimento è quello rappresentato dalle competenze chiave di cittadinanza, in linea con le indicazioni dell'Unione Europea, con particolare riferimento al Quadro Europeo delle qualifiche e dei titoli (EQF).

L'EQF è uno strumento di riferimento per confrontare i livelli raggiunti dai cittadini europei in una prospettiva di apprendimento permanente, nel rispetto degli impegni assunti nella Conferenza di Lisbona 2000.

LIVELLI	CORRISPONDENZE
Livello I	Licenza Media
Livello II	Certificazione 1° Biennio
Livello III	Qualifica
Livello IV	Esame di Stato
Livello V	I.T.S.
Livello VI	Laurea breve
Livello VII	Laurea
Livello VIII	Master

All'interno di questo quadro di riferimento nazionale ed Europeo trova piena e legittima cittadinanza la didattica per competenze.

A conclusione dell'obbligo scolastico per quanto concerne il Livello IV le competenze da raggiungere nell'asse dei linguaggi, sono quelle indicate nella sottostante tabella.

LIVELLO IV

LINGUAGGI: VISIVI E MULTIMEDIALI

- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario;
- Utilizzare e produrre testi multimediali

LINGUAGGI: DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE, DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE, DISCIPLINE PROGETTUALI E LABORATORIALI

- riconoscere e utilizzare i codici e gli elementi della grammatica di base del linguaggio della comunicazione visiva;
- riconoscere e utilizzare gli strumenti e le tecniche relativi ai diversi linguaggi visivi;
- cogliere le interrelazioni tra l'esperienza pratico-operativa e l'aspetto culturale, storico e artistico;

I DOCENTI:

Prof. Barba Calogero

Prof. Cupani Antonio Palmiro

Prof. Di Salvo Luigi

Prof.ssa Gentile Ivana

Prof. La Russa Francesco

Lo Celso Sabrina

Prof.ssa Maira Salvina

Prof. – Mallia Calogero

Prof.ssa Manuguerra Rita

Prof.ssa Mastrosimone Alfonsa Maria Serena

Prof.ssa Russo Giuseppa Maria Grazia

Prof.ssa Riggi Maria Giuseppa

Prof.ssa Riggi Maria Teresa

Prof.ssa Rio Rosaria

Prof. Santangelo Salvatore