PROGRAMMAZIONE
DIPARTIMENTO ARTISTICO - PROGETTUALE

DOCENTI	DISCIPLINE
Prof. Calogero Barba	Discipline grafiche e pittoriche - Discipline pittoriche - Laboratorio della figurazione pittorica
Prof.ssa Rosa Barranco	Discipline progettuali Design del Tessuto e della Moda
Prof. Luigi Di Salvo	Laboratorio artistico - Discipline progettuali Design Industriale - Discipline progettuali Architettura e ambiente
Prof.ssa Ivana Gentile	Discipline pittoriche - Laboratorio della figurazione pittorica
Prof. Francesco La Russa	Laboratorio di Design del Tessuto e della Moda
Prof.ssa Sabrina Apollonia Lo Celso	Laboratorio artistico - Discipline Geometriche - Laboratorio di Design Industriale - Laboratorio di Architettura
Prof.ssa Agata Lo Monaco	Discipline geometriche
Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone	Laboratorio artistico - Discipline Geometriche - Discipline progettuali Architettura e ambiente - Discipline progettuali Design Industriale
Prof.ssa Maria Giuseppa Riggi	Laboratorio artistico - Discipline plastiche e scultoree - Laboratorio della figurazione plastica
Prof.ssa Maria Teresa Riggi	Discipline grafiche e pittoriche - Discipline pittoriche
Prof.ssa Rosaria Rio	Discipline plastiche e scultoree - Laboratorio dellafigurazione plastica - Laboratorio artistico
Prof.ssa Giuseppa Maria Grazia Russo	Laboratorio artistico - Laboratorio di Architettura - Laboratorio di Design Industriale

Coordinatore di Dipartimento

Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone

Anno scolastico 2023-2024

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 chiave di cittadinanza	Pag. 9
I SEZIONE	**Programmazione per assi culturali - Curricoliverticali**	
	I biennio	
	Discipline grafiche e pittoriche	Pag. 10
	Discipline geometriche	Pag. 12
	Discipline plastiche e scultoree	Pag. 16
	Laboratorio artistico	Pag. 18
	II biennio	
	Indirizzo Architettura e ambiente	Pag. 20
	Discipline progettuali Architettura e ambiente	Pag. 20
	Laboratorio di Architettura	Pag. 24
	Indirizzo Arti Figurative	Pag. 27
	Discipline pittoriche	Pag. 27
	Discipline plastiche e scultoree	Pag. 29
	Laboratorio della figurazione pittorica	Pag. 31
	Laboratorio della figurazione plastica	Pag. 33
	Indirizzo Design Industriale / Design della Moda	Pag. 36
	Discipline progettuali Design Industriale	Pag. 36
	Discipline progettuali Design della Moda	Pag. 37
	Laboratorio di Design Industriale	Pag. 39
	Laboratorio di Design della Moda	Pag. 40
	Monoennio	
	Indirizzo Architettura e ambiente	Pag. 42
	Discipline progettuali Architettura e ambiente	Pag. 42
	Laboratorio di Architettura	Pag. 44
	Indirizzo Arti Figurative	Pag. 45
	Discipline pittoriche	Pag. 45
	Discipline plastiche e scultoree	Pag. 46
	Laboratorio della figurazione pittorica	Pag. 48
	Laboratorio della figurazione plastica	Pag. 49
	Indirizzo Design Industriale / Design della Moda	Pag. 50
	Discipline progettuali Design Industriale	Pag. 50
	Discipline progettuali Design della Moda	Pag. 52
	Laboratorio di Design Industriale	Pag. 53
	Laboratorio di Design della Moda	Pag. 54
	Programmazione didattica per classi parallele	Pag. 55
	Individuazione dei contenuti essenziali delle discipline	Pag. 55
	Nodi interdisciplinari	Pag. 55
	Apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento	Pag. 55

	Standard minimi di apprendimento	Pag. 56
II SEZIONE	**Percorsi pluridisciplinari**	
	Integrazione al curricolo verticale di Educazione Civica	Pag. 57
III SEZIONE	**Attività curricolari ed extracurricolari**	
	Progetti di ampliamento formativo	Pag. 68
	Scheda progetto “Il segno/Inciso”	Pag. 69
	Scheda progetto “Realtà e apparenza”	Pag. 70
	Scheda progetto “Architettura & Cinema”	Pag. 71
	Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento	Pag. 73
	Visite guidate e viaggi di istruzione	Pag. 77
IV SEZIONE	**Verifica e valutazione**	
	Criteri di valutazione	Pag. 78
	Verifiche	Pag. 78
	Valutazione	Pag. 79
V SEZIONE	**Griglie di valutazione**	
	Griglia prove scritto-grafiche e pratiche	Pag. 80
	Tabella di corrispondenza tra voti e giudizi / Griglie di valutazione modulo zero e prove parallele	Pag. 81
	Griglia per la valutazione di Ed. Civica e PCTO	Pag. 82
	Griglia per la valutazione seconda prova Esami di Stato	Pag. 83

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 curricolo 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 programmatorio 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 seguenti normative:

- "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" e quanto previsto dal **D.M. 27 gennaio 2010, n. 9** sulla certificazione delle competenze acquisite nell'assolvimento dell'obbligo di istruzione;
- **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.

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.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO BIENNIO

(D.M. 27 gennaio 2010 n. 9)

COMPETENZE	ABILITÀ - CAPACITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico	• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte; • Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partiredal proprio territorio.	• 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	• Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva; • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche contecnologie digitali.	• 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	• 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	• 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	• Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe; • Utilizzare i procedimenti logici, operativi per la risoluzione di un problema grafico.	• Procedimenti esecutivi per la rappresentazione della geometria piana; • Metodi di 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	• 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.	• 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 antica**	
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. Saper usare le tecniche adeguate.	Conoscere le tecniche adeguate per interpretare la realtà tridimensionale.
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 graficamentee 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	Conoscere nelle linee essenziali i metodi della rappresentazione dello spazio e

	forma, del volume e della spazialità.	dei volumi.
MOD. 4	**Le tecniche pittoriche**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper applicare i metodi e le procedure per la rappresentazione pittorica.	Essere in grado di rappresentare pittoricamente con una tecnica pittorica precisa.	Conoscere le metodologie operative delle varie tecniche grafiche e pittoriche.
Saper individuare le differenze tra pittura da cavalletto e pitturamurale.	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 piane**	
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 gradodi 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 oblique**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico, scegliendo opportunamente tra i vari tipi di assonometrie.	Saper applicare e utilizzare nel modo corretto i termini fondamentali del linguaggio grafico geometrico.	Apprendere la nomenclatura relativa alle proiezioni assonometriche oblique: • Cavaliera rapida • Monometrica
Essere in grado di ricostruire le caratteristiche dimensionali di un oggetto rappresentato in	Saper applicare e utilizzare nel modo più opportuno i vari tipi di assonometria.	Conoscere i metodi delle rappresentazioni assonometriche oblique di

assonometria.	Saper applicare correttamente le convenzioni grafiche.	figure piane e solide, mantenendo un rapporto dimensionale diretto tra ciò che si rappresenta e il disegno stesso.
MOD. 4	**Teoria delle ombre applicata alle proiezioni ortogonali**	
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 utilizzare la teoria delle ombre 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.
2°ANNO		
MOD. 1	**L'assonometria ortogonale isometrica**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper utilizzare in modo consapevole l'assonometria isometrica conoscendone le potenzialità espressive per una rappresentazione tridimensionale anche dei solidi di rotazione. Essere in grado di ricostruire le caratteristiche formali e dimensionali di un oggetto rappresentato in assonometria isometrica.	Saper applicare e utilizzare nelmodo corretto i termini delle rappresentazioni assonometriche ortogonali.	Apprendere la nomenclatura relativa alle proiezioni assonometriche ortogonali: • isometrica • spaccato assonometrico con applicazioni nel campo dell'architettura e del design • esploso assonometrico con applicazioni nel campo dell'architettura e del design
	Saper applicare correttamente i procedimenti operativi per ottenere un'assonometria isometrica.	Approfondire i metodi della rappresentazione assonometrica ortogonale 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	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
	Saper leggere una proiezione ortogonale e comprendere la forma e la posizione delle figure rappresentate.	

razionalmente il lavoro grafico scegliendo opportunamente le strategie logiche per la risoluzione di problemi grafici.	Saper determinare la sezione di un solido e/o la retta d'intersezione di due o più solidi compenetrati.	piani generici, compenetrate o intersecate da rette. Le sezioni nel campo del disegno architettonico e del design.
	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 assonometriche e 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 disolidi 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 della scultura e sue applicazioni**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Acquisire consapevolezza degli elementi rappresentati e dare loro la giusta interpretazione.	Essere capaci di distinguere gli elementi che costituiscono la scultura anche con esercizi plastici semplici.	Conoscere gli elementi fondanti della scultura, i materiali della modellazione e gli strumenti più indicati per essa.
Acquisire l'uso delle tecniche di modellazione e una semplice e valida metodologia operativa.	Essere capaci di organizzare il proprio lavoro nell'uso di un materiale plasmabile come l'argilla.	Conoscere le tecniche più semplici di manipolazione dell'argilla.
Acquisire una terminologia tecnica essenziale.	Essere capaci di usare un linguaggio appropriato.	Conoscere la terminologia specifica.
MOD. 2	**Il rilievo e la rappresentazione delle forme**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Acquisire consapevolezza del potenziale espressivo e comunicativo del rilievo e delle sue varianti plastiche.	Saper organizzare lo spazio di rappresentazione in rapporto agli elementi della composizione.	Conoscere le varie tipologie del rilievo e sue caratteristiche plastiche.
Avere autonomia nella definizione e nel metodo di lavoro.	Essere in grado di ottenere un risultato compiuto nella produzione del proprio elaborato.	Conoscere le tecniche di rappresentazione nel gioco dei piani in progressione e il rapporto con lo spazio circostante.
Usare una terminologia appropriata specifica.	Essere capaci di usare un linguaggio appropriato.	Conoscere la terminologia specifica.

MOD. 3	La forma, il pieno e il vuoto, la luce e l'ombra – Cenni di formatura	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Acquisire consapevolezza dei volumi nel gioco di piani plastici e dei suoi equilibri.	Essere capaci di rappresentare anche con forme astratte e organizzare gli elementi di una composizione plastica.	Conoscere le principali regole costruttive delle forme e quelle della composizione in un campo dato.
Acquisire la sensibilità e il significato dell'espressione plastica nei suoi aspetti strettamente formali.	Essere capaci di comunicare sensazioni attraverso una composizione plastica.	Conoscere le principali tecniche plastiche in riferimento ai supporti, ai materiali ed agli strumenti.
Acquisire procedure semplici di riproduzione con la formatura.	Riprodurre una forma plastica con la tecnica della formatura.	Conoscere una modalità semplice di riproduzione con la formatura.
MOD. 4	**Approccio alla rappresentazione della figura umana**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Acquisire l'abitudine ad osservare le forme e l'ambiente circostante con metodo analitico.	Sviluppare la capacità di vedere ed osservare le forme al fine di rappresentarle.	Cenni sulla rappresentazione della figura nell'arte primitiva a rilievo e/o a tuttotondo.
Acquisire metodologie tecniche operative e di rappresentazione.	Saper organizzare il proprio lavoro nella giusta lettura formale.	Conoscere la forma da riprodurre in tutte le sue parti.
Acquisire consapevolezza di una certa autonomia nell'uso di strumenti e tecniche plastiche scultoree.	Saper usare le tecniche e adeguarle alla definizione del proprio lavoro.	Conoscere le tecniche adeguate per realizzare la figura presa a modello.
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**
Acquisire competenze propedeutiche alle conoscenze nel disegno artistico/grafico, geometrico e plastico.	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.	
Acquisire metodologie appropriate e consapevoli del linguaggio grafico/pittorico, geometrico/progettuale, plastico/spaziale.	Sviluppare consapevolezza e abilità nel proprio fare.	Struttura delle forme geometriche elementari - Il modulo.
	Capacità di analizzare le caratteristiche formali di un manufatto artistico in relazione alla sua forma geometrica	La simmetria assiale, rotatoria, traslatoria.
		Reticoli e griglie modulari su modulo quadrato, triangolare, circolare.
		Studio di semplici modelli

		tridimensionali.
		Lo schizzo a mano libera.
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.	Rapporti proporzionali.
		Approfondimento delle tecniche grafico-cromatiche.
		La rappresentazione grafica: disegno strumentale e disegno dal vero.
		Software applicativi di supporto alle discipline grafiche.
		Conoscere le modalità operative delle tecniche basilari dei vari indirizzi.
Sperimentare la trasversalità dei linguaggi che, attraverso il laboratorio artistico, sappiano interagire con le forme dell'espressione pittorica/geometrica/plastico-tridimensionale.	Sapere utilizzare in modo consapevole lo specifico linguaggio per la lettura del processo progettuale relativo al singolo indirizzo.	Il linguaggio specifico delle discipline d'indirizzo.
Strutturare il vedere come conoscenza critica e consapevole della complessità del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurarlo.	Configurazione e strutturazione d'insieme dell'elaborato o manufatto prodotto in relazione ai vari indirizzi.	Il prodotto artistico: dal concept alla sua rappresentazione.

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 struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli. Saper elaborare una scheda di analisi di un'opera architettonica.	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 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: • 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. .
MOD. 3	**Tecnologie, sistemi costruttivi e componenti dell'architettura**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper mettere in relazione azioni esterne, che agiscono su una struttura, con le sollecitazioni statiche e deformazioni che ne conseguono.	Essere in grado di riconoscere i vari sistemi costruttivi.	Conoscere le azioni che agiscono su un edificio e le 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 le conoscenze strutturali, normative e dimensionali nella progettazione architettonica e/o ambientale. Saper utilizzare i metodi di rappresentazione grafica nella progettazione architettonica e/o ambientale. Saper utilizzare la teoria geometrico – descrittiva per la risoluzione di problemi grafici relativi alla rappresentazione architettonica.	• Normative e standard abitativi Misure antropometriche • Arredi fissi e mobili • Standard dimensionali e igienico - sanitari • Statica elementare • Spazi di relazione e movimento.
Essere in grado di utilizzare in modo consapevole i metodi di presentazione del progetto architettonico 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 relativo ad edifici residenziali plurifamiliari.	Lettura e analisi delle principali tipologie residenziali plurifamiliari. Utilizzo degli elementi che concorrono che concorrono all'elaborazione di un tema architettonico relativo ad edifici residenziali plurifamiliari.	Tipologie residenziali plurifamiliari: • casa a schiera • casa a torre • casa in linea • 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 relativo ad edifici a carattere pubblico.	Lettura e analisi delle principali tipologie edilizie a carattere pubblico. Utilizzo degli elementi che concorrono che concorrono all'elaborazione di un tema architettonico relativo ad edifici a carattere pubblico.	Tipologie edilizie a carattere pubblico: • padiglione espositivo • museo dell'illustrazione per l'infanzia
Saper rappresentare graficamente un progetto di architettura.	Utilizzo della teoriageometrico - descrittiva per rappresentare graficamente il progetto.	Metodologie di presentazione di un progetto: • 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 moderno o contemporaneo.	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: ➢ Piante ➢ Sezioni ➢ Prospetti ➢ Particolari costruttivi • La prospettiva nel disegno architettonico.
		Regole di impaginazione, quotatura, titolazione e rappresentazione dei disegni.

MOD. 2	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 architettonico.	Conoscere le principali tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica di un progetto.
MOD. 3	**L'applicazione della rappresentazione digitale a progetti di edilizia residenziale unifamiliare**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Essere in grado di lavorare in sinergia con le discipline progettuali, creando momenti di confronto, verifica e sperimentazione.	Saper rappresentare graficamente un progetto di residenza unifamiliare.	Analisi delle componenti del progetto architettonico: • Distribuzione e funzionalità • Le parti strutturali • Lo spazio esterno • Integrazione e interazione nello spazio urbano
MOD. 4	**Il modello architettonico e urbano**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Essere in grado di gestire ritmi, tempi e materiale di lavoro per la realizzazione di un modello architettonico o urbano (plastico o maquette).	Saper utilizzare gli elaborati grafici relativi ad un progetto architettonico o urbano ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale. Saper 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 urbano.
4° ANNO		
MOD. 1	**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 architettonico.	Conoscere le principali tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica di un progetto.
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 i software per la realizzazione di modelli 2D e 3D di un progetto architettonico o urbano.

MOD. 2	L'applicazione della rappresentazione digitale a progetti di residenze plurifamiliari e a edifici a carattere pubblico	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Essere in grado di lavorare in sinergia con le discipline progettuali, creando momenti di confronto, verifica e sperimentazione.	Saper rappresentare graficamente un progetto di residenze plurifamiliari. Saper rappresentare graficamente progetti di edifici a carattere pubblico.	Analisi delle componenti del progetto architettonico: • Distribuzione e funzionalità • Le parti strutturali • Lo spazio esterno • Integrazione e interazione nello spazio urbano
Acquisizione di un corretto metodo di analisi.	Saper analizzare alcune problematiche relative alle tecniche costruttive.	Conoscere le maggiori tecniche costruttive.

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 analizzare graficamente un'opera architettonica attraverso il corretto utilizzo delle conoscenze ed abilità acquisite.	Saper utilizzare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale di un'opera architettonica.	Conoscere la metodologia per eseguire l'analisi grafica di un'opera architettonica.

MOD. 4	Il modello architettonico e urbano	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Essere in grado di gestire ritmi, tempi e materiale di lavoro per la realizzazione di un modello architettonico o urbano (plastico o maquette).	Saper utilizzare gli elaborati grafici relativi ad un progetto architettonico o urbano ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale. Saper 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 urbano.

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 della 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 le tecniche pittoriche per l'espressione 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 l'artista visivo ha nei confronti della società.	Essere in grado di progettare un'opera pittorica adeguata allo spazio urbano proposto nel senso della valorizzazione dello stesso.	Conoscere le metodologie delle tecniche grafiche e pittoriche adeguate a opere per spazi urbani.
Saper sperimentare le tecniche pittoriche nella progettazione di spazi urbani.	Essere in grado di contestualizzare l'opera pittorica.	Conoscere le differenze tra pitturacreativa e riproduzione**.**
MOD. 4	**La grafica d'arte e digitale**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Sapere individuare la tipologia diun'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 graficaoriginale.	Saper riconoscere la tipologia della grafica d'arte e della graficadigitale.	Conoscere le metodologie tecniche della grafica d'arte e della grafica digitale.
4° ANNO		
MOD. 1	**La progettazione pittorica per l'arte pubblica e la rigenerazione creativa**	
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 artistici 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 con le diverse tecniche grafiche e pittoriche**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper applicare le conoscenze artistiche nella produzione di elaborati per eventuali manifestazioni artistiche e culturali.	Essere in grado di progettare e realizzare elaborati per eventuali manifestazioni artistiche e culturali.	Conoscere le tecnologie e le regole essenziali che attengono alla qualità della comunicazione visiva.

Saper contestualizzare le opere grafico-pittoriche in ambito artistico.	Saper realizzare opere artistiche creative.	Conoscere le espressioni dell'arte contemporanea.
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 che con le nuove tecnologie digitali.	Conoscere e descrivere il progetto nelle sue articolazioni concettuali e tecniche.
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 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 tuttotondo o per installazione; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica, etc.
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 leparti 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	**La scultura e i diversi materiali nell'arte 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	**Disegno ornamentale e il suo sviluppo plastico**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione celebrativa.	Essere in grado di progettare unamedaglia celebrativa.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali della scultura celebrativa nella medaglistica.
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	**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.	

MOD. 2	La progettazione scultorea per l'arte pubblica e la rigenerazione creativa	
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 volumetrica nello spazio.
Saper utilizzare le diverse tecniche volumetriche per acquisire una propria creatività.	Essere in grado di catalogare e distinguere uno o più elementi di un progetto scultoreo	Conoscere le modalità grafiche di rappresentazione applicate alla progettazione.
MOD. 3	**Nuove progettualità e nuovi materiali nella scultura contemporanea**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper applicare una metodologia di ricerca grafica progettuale continua.	Essere in grado di progettare un'opera plastica modulare.	Conoscere le diverse tipologie di opere plastiche nel mondo contemporaneo.
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	**Progettazione di elaborati con le diverse tecniche plastiche scultoree**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione volumetrica.	Essere in grado di progettare un elaborato plastico decorativo.	Conoscere i contenuti fondamentali delle tecniche esecutive.
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione utilizzare per una rappresentazione volumetrica.	Essere in grado di creare un progetto nella sua completezza e con la sua relativa relazione tecnica illustrativa.	Conoscere le metodologie e le tecniche legate all'arte della plastica scultorea.

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 formedella 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 conil 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 lemaniere 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	**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 della 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 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

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-scultoree 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 tuttotondo 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 leggere le linee strutturali di esse.	Essere in grado di rappresentare a rilievo e a tuttotondo le forme naturali.	Conoscere il metodo per 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	**Tecniche rappresentative dell'arte contemporanea**	
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: del disegno ornamentale**	
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 è a forma buona.	Conoscere la formatura e le possibilità di riproduzione in riferimento ai materiali.
4° 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	Studio del volto e i suoi diversi atteggiamenti	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper osservare le linee strutturali delle forme.	Essere in grado di rappresentare il ritratto a rilievo e a tuttotondo.	Conoscere la struttura della testa e del viso.
Saper osservare l'essenza della figura per giungere ad una sintesi espressiva.	Essere in grado di rendere riconoscibile la fisionomia della figura rappresentata.	Conoscere la ritrattistica plastica del passato e contemporanea.
MOD. 3	**Aspetti compositivi nella rappresentazione a rilievo**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper individuare il giusto punto di vista per la rappresentazione plastica.	Essere in grado di realizzare un basso, medio e alto rilievo nella rappresentazione prospettica dello spazio.	Conoscere le rappresentazioni del passato e contemporanee.
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	**La scultura nell'arte contemporanea**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper individuare la tecnica e i materiali più idonei per lo sviluppo tridimensionale.	Essere in grado di realizzare un elaborato tridimensionale.	Conoscere le varie tecniche scultoree di riproduzione in riferimento ai materiali.

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	**Storia del Design: dalle Arts and Crafts al design contemporaneo**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Comprendere lo sviluppo di un prodotto di design attraverso l'utilizzo di abilità e conoscenze dei mezzi di rappresentazione grafica tradizionali (disegno a mano libera e disegno tecnico) e informatici (Cad e render).	Saper analizzare un prodotto di design. Saper rappresentare graficamente un prodotto di design.	• Storia del design. • Caratteri specifici del prodotto di design. • Metodi di rappresentazione grafica tradizionali e informatici. • Tecniche di rilievo di un oggetto di 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.	Saper elaborare una scheda di analisi di un prodotto di design.	• Radici storiche e linee di sviluppo del disegno industriale. • Scheda di analisi di un prodotto di design.
MOD. 2	**Studio progettuale del prodotto di design**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Sviluppare competenze metodologico - progettuali di	Saper individuare, analizzare e gestire gli elementi che	• Principi e regole della composizione

base, accompagnate da abilità nella rappresentazione grafica del prodotto di design.	costituiscono forma e funzione considerando la struttura del prodotto.	• Teorie essenziali della percezione visiva • Tecniche di rappresentazione grafica
Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto.	Saper applicare le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design. Sapere sperimentare 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 di base nella progettazione di un oggetto di design.	• Componenti dimensionali e riferimenti antropometrici. • Antropometria statica e funzionale (dinamica). • Ergonomia applicata al disegno industriale.
MOD. 4	**Studio dei materiali per il Design**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Comprendere i concetti fondamentali relativi alla materia ed alla sua struttura. Saper descrivere ed utilizzare i diversi materiali studiati per valutare quale possa essere il più adatto per realizzare un determinato oggetto.	Saper utilizzare un materiale come generatore di forme.	• Principali materiali utilizzati nel campo del design (legno, carta e cartoni, fibre tessili, vetro, pietre, metalli, ceramiche, materie plastiche ed elastomeri, ecc.). • Riciclo dei materiali.
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 graficamente la struttura del corpo umano.	Conoscere la struttura, le proporzioni e i metodi di rappresentazione 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 alle proprietà e alle occasioni.	Saper ricercare ed utilizzare immagini/documento come supporto all'analisi di repertori tecnici e di tendenza.	Conoscere le trasformazioni dei capi di abbigliamento nell'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. Saper costruire una cartella Colore.	Conoscere le leggi e le relazioni dei colori, significato ed emozioni.
MOD. 4	**Il tessuto nel Design di Moda**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper distinguere gli elementi costitutivi del disegno tessile. Saper rappresentare graficamente un tessuto e/o la decorazione di esso.	Essere in grado di elaborare ed interpretare i concetti base del disegno, per progettare la decorazione di un tessuto d'abbigliamento.	Conoscere gli elementi costitutivi del disegno 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 dei processi progettuali.	Saper ricercare ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertori tecnici, di tendenza e all'ideazione. Acquisire e approfondire un'adeguata educazione metodologica di studio.	Conoscere tessuti, materie prime e tipologie d'abbigliamento. Conoscere le fasi dell'Iter Progettuale.
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 e 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	Saper osservare opere d'arte di pittura, scultura e architettura	Conoscere opere d'arte di pittura, scultura e architettura

utilizzando, in chiave contemporanea, gli stili artistici del passato.	del passato. Saper estrapolare immagini come supporto all'idea moda. Saper reinterpretare, in modo creativo e originale, le immagini selezionate.	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.

LABORATORIO DI 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: • 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	**Modellazione 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 modellazionedi oggetti.	Conoscenza dei software di grafica 3D e realtà virtuale.
	Saper utilizzare le competenze digitali acquisite per la restituzione virtuale di oggetti.	
MOD. 4	**Il prototipo nel design**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Acquisire competenze adeguate nella realizzazione di un prototipo di designattraverso 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 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.
LABORATORIO DI 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 uncapo 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 uncapo 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.

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 all'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	**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.	Saper leggere ed analizzare le principali tipologie edilizie a carattere pubblico. Saper utilizzare gli elementi che concorrono all'elaborazione di un tema architettonico.	Tipologie edilizie a carattere pubblico: • Padiglione espositivo • Architettura museale • Biblioteca – mediateca • Spazi per la musica • Architettura sacra.
Saper rappresentare graficamente un progetto di architettura.	Utilizzo della teoria geometrico-descrittiva per rappresentare graficamente il progetto.	Metodologie di presentazione di un progetto: • tavole grafiche • modelli virtuali • modelli tridimensionali.

MOD. 2	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. 3	**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 ealtre attestazioni.
Saper distinguere e utilizzare le fonti energetiche rinnovabili ed i materiali ecocompatibili.	Utilizzo delle fonti energetiche rinnovabili e dei materialiecocompatibili.	
MOD. 4	**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 ai fini della progettazione ambientale.	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.

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 di produrre gli elaborati grafici inerenti alla progettazione ambientale.	Saper leggere gli elaborati grafici inerenti alla progettazione ambientale di una porzione di territorio. Essere in grado di produrre gli elaborati grafici inerenti alla progettazione ambientale.	Conoscere le principali carte planimetriche con relative simbologie grafiche. Conoscere le scale metriche di rappresentazione utilizzate nella progettazione ambientale.
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 modello architettonico e urbano**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Essere in grado di gestire ritmi, tempi e materiale di lavoro per la realizzazione di un modello architettonico o urbano (plastico o maquette).	Saper utilizzare gli elaborati grafici relativi ad un progetto architettonico o urbano ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale. Saper 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 urbano.

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 erelativa applicazione in spazi interni ed esterni.
Essere in grado di contestualizzare le opere di pitturamurale.	Saper riconoscere il supporto murale per realizzare la relativa preparazione per ospitare unintervento 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 digitalicontemporanee.
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 che con le nuove tecnologie digitali.	Conoscere e descrivere il progetto nelle sue articolazioni concettuali e tecniche.
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 presentazionedi 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 articolare 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 leparti 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- 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	**Nuove progettualità e nuovi materiali nella plastica contemporanea**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper applicare una metodologia di ricerca grafica progettuale.	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 medaglistica.
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 alla 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 divista per la composizione spaziale.	La rappresentazione tonale nell'architettura.	La prospettiva tonale.
MOD. 4	**La pittura 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 rappresentazione prospettica dello spazio.	Conoscere le rappresentazioni delpassato e contemporanee.
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 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.

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	**Evoluzione storica del design: studio ed analisi dei prodotti più significativi dei principali designer**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie del design e delle altre forme di produzione artistica. Avere consapevolezza delle interazioni tra i settori di produzione del design e le altre forme di produzione artistiche.	Saper analizzare un prodotto di design anche attraverso l'elaborazione di una scheda di analisi. Saper eseguire il rilievo di un oggetto di design per elaborarne l'analisi grafica. Saper rappresentare graficamente un oggetto di design per cogliere i processi progettuali che lo hanno prodotto.	• Lo sviluppo del disegno industriale anche in relazione ad altre forme di produzione artistica. • Scheda di analisi di un prodotto di design. • Tecniche di rilievo di un oggetto di design. • Metodi di rappresentazione grafica tradizionali e digitale.

MOD. 2	L'elaborazione progettuale del prodotto di design	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario. Sviluppare la consapevolezza delle relazioni esistenti tra progetto, funzionalità, contesto nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione. Comprendere i concetti fondamentali relativi alla materia ed alla sua struttura. Saper descrivere ed utilizzare i diversi materiali studiati per valutare quale possa essere il più adatto per realizzare un determinato oggetto.	Saper individuare, analizzare e gestire gli elementi che costituiscono forma e funzione considerando la struttura del prodotto. Saper applicare i principi e le regole della composizione ed ergonomiche nella progettazione dei seguenti temi proposti: • Elementi per allestimenti espositivi destinati ad un museo o al nostro Istituto • Chaise longue, mobile trasformista salvaspazio • Elemento di arredo urbano per attrezzare l'area esterna di pertinenza del nostro Istituto	• Principi e regole della composizione • Procedure necessarie alla progettazione di oggetti di design • Teorie essenziali della percezione visiva • Componenti dimensionali e riferimenti antropometrici. • Antropometria statica e funzionale (dinamica). • Ergonomia applicata al disegno industriale. • Principali materiali utilizzati nel campo del design (legno, carta e cartoni, fibre tessili, vetro, pietre, metalli, ceramiche, materie plastiche ed elastomeri, ecc.). • Riciclo dei materiali.
MOD. 3	**Gli elaborati e la presentazione del progetto grafico**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Padronanza delle tecniche grafiche ed informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive, finalizzate alle elaborazioni progettuali proposte.	Saper utilizzare i metodi della geometria descrittiva per la rappresentazione di un oggetto o di un'idea progettuale. Saper esporre - sia graficamente (disegno strumentale, digitale) o verbalmente - il proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione.	• Conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica bi e tridimensionale manuale e digitale; • Metodologie di presentazione del progetto di design: ➢ taccuino, ➢ carpetta con tavole, ➢ "book" cartaceo e digitale, ➢ modelli tridimensionali, ➢ "slideshow" e visualizzazioni 3D.
MOD. 4	**Il prototipo nel design**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper gestire in modo autonomo la realizzazione di un prototipo di design attraverso la scelta opportuna	Saper utilizzare con consapevolezza i principali materiali per la realizzazione di un prototipo.	Conoscere i principali materiali per la realizzazione di un prototipo.

di materiali, processi di realizzazione e scala di rappresentazione.	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	**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 dellapercezione 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 bozzetto teatrale.	Conoscere la tipologia dei tessuti e la tipologia d'abbigliamento. Conoscere il 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.

LABORATORIO DI DESIGN INDUSTRIALE		
5° ANNO		
MOD. 1	**Evoluzione storica del design: studio ed analisi dei prodotti più significativi dei principali designer**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie del design e delle altre forme di produzione artistica. Avere consapevolezza delle interazioni tra i settori di produzione del design e le altre forme di produzione artistiche.	Saper analizzare un prodotto di design anche attraverso l'elaborazione di una scheda di analisi. Saper eseguire il rilievo di un oggetto di design per elaborarne l'analisi grafica. Saper rappresentare graficamente un oggetto di design per cogliere i processi progettuali che lo hanno prodotto.	• Lo sviluppo del disegno industriale anche in relazione ad altre forme di produzione artistica. • Scheda di analisi di un prodotto di design. • Tecniche di rilievo di un oggetto di design. • Metodi di rappresentazione grafica tradizionali e digitale.
MOD. 2	**L'elaborazione progettuale del prodotto di design**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario. Sviluppare la consapevolezza delle relazioni esistenti tra progetto, funzionalità, contesto nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione. Comprendere i concetti fondamentali relativi alla materia ed alla sua struttura. Saper descrivere ed utilizzare i	Saper individuare, analizzare e gestire gli elementi che costituiscono forma e funzione considerando la struttura del prodotto. Saper applicare i principi e le regole della composizione ed ergonomiche nella progettazione dei seguenti temi proposti: • Chaise longue, mobile trasformista salvaspazio • Elementi per allestimenti espositivi destinati ad un museo o al nostro Istituto • Elemento di arredo urbano per attrezzare l'area esterna di pertinenza del nostro	• Principi e regole della composizione • Procedure necessarie alla progettazione di oggetti di design • Teorie essenziali della percezione visiva • Componenti dimensionali e riferimenti antropometrici. • Antropometria statica e funzionale (dinamica). • Ergonomia applicata al disegno industriale. • Principali materiali utilizzati nel campo del design (legno, carta e cartoni, fibre tessili, vetro, pietre, metalli, ceramiche,

diversi materiali studiati per valutare quale possa essere il più adatto per realizzare un determinato oggetto.	Istituto	materie plastiche ed elastomeri, ecc.). • Riciclo dei materiali.
MOD. 3	**Gli elaborati e la presentazione del progetto grafico**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Padronanza delle tecniche grafiche ed informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive, finalizzate alle elaborazioni progettuali proposte.	Saper utilizzare i metodi della geometria descrittiva per la rappresentazione di un oggetto o di un'idea progettuale. Saper esporre - sia graficamente (disegno strumentale, digitale) o verbalmente - il proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione.	• Conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica bi e tridimensionale manuale e digitale; • Metodologie di presentazione del progetto di design: ➢ taccuino, ➢ carpetta con tavole, ➢ "book" cartaceo e digitale, ➢ modelli tridimensionali, ➢ "slideshow" e visualizzazioni 3D.
MOD. 4	**Il prototipo nel design**	
Competenze	**Abilità/Capacità**	**Conoscenze**
Saper gestire in modo autonomo la realizzazione di un prototipo di design attraverso la scelta opportuna di materiali, processi di realizzazione e scala di rappresentazione.	Saper utilizzare con consapevolezza i principali materiali per la realizzazione di un prototipo.	Conoscere i principali materiali per la realizzazione 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.
LABORATORIO DI 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 uncapo 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.

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 di tutte le classi prime del I biennio.

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 primo biennio:
  - griglie modulari e trasformazioni geometriche;
  - la rappresentazione della tridimensionalità;
  - teoria delle ombre;
  - teoria del colore;
  - prospettiva.
- ✓ Per il secondo biennio e monoennio:
  - 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 curricolo 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.

STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

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

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 perla 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.

I contenuti presenti nel curricolo, le attività e la scansione oraria di ciascuna disciplina sono da intendersi indicativi, pertanto potranno essere modificati dai singoli consigli di classe in relazione al prodotto finale da realizzare (compito di realtà/compito autentico), fermo restando che il monte ore del modulo non potrà essere ridotto.

Ciascun consiglio di classe individuerà il periodo di attuazione dell'attività progettuale, assicurando la contemporaneità della trattazione dei contenuti relativi alla tematica, e organizzerà una giornata di presentazione del prodotto finale.

Il prodotto finale (compito di realtà/autentico) sarà scelto dai singoli Consigli di Classe.

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	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Produzione di un testo regolativo che contenga i comportamenti da tenere a scuola, realizzato con l'uso di applicazioni digitali.	
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 • 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	**3**
	Scienze Naturali • L'orientamento - Punti cardinali - Carte geografiche - Latitudine e longitudine	**6**
	Scienze Motorie • Educazione stradale e sicurezza - 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	**8**
LSU - LES	**Diritto** • La prevenzione degli incidenti: conoscenze, abitudini ed emozioni (Progetto Piattaforma MIUR Edustrada)	**3**
L. Mus.	**Disegno e Storia dell'Arte** • L'urbanistica nell'età classica	
L. Art.	**Discipline geometriche** • Il linguaggio tecnico come strumento per orientarsi nello spazio antropizzato in condizioni ordinarie o di pericolo.	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Produzione di un reportage in relazione alla sicurezza stradale, con interviste, foto, video, sulle criticità del quartiere dove è ubicata la scuola, proponendo le relative soluzioni.	
TOT. ORE		**22**

CLASSI SECONDE		
TRIMESTRE		
Tematica: **Uguaglianza e solidarietà nella Costituzione**		
COMPETENZA RIFERITA AL PECUP – ALLEGATO C – LINEE GUIDA DECRETO 22 GIUGNO 2020 • 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**
	Italiano • Cittadini ed esclusi	**2**
	Geo-Storia • Cittadini ed esclusi nel mondo antico	**3**
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 (paralimpiadi)	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Realizzazione di un'intervista "doppia" a un cittadino italiano e a uno extracomunitario.	
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 • 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 • Utilizzo corretto e consapevole della rete e dei social: - la rete internet sviluppo e caratteristiche - informazioni e contenuti digitali	**5**
LSU - LES	**Diritto** (2 ore) • I reati nel web – Incontri con esperti **Scienze Umane** (2 ore) • Presupposti e dinamiche del cyberbullismo	**4**
L. Mus.	**Tecnologie Musicali** • I giovani, la musica e il web	
L. Art.	**Laboratorio artistico**	

	• Facciamo fronte al cyberbullismo con l'arte	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Realizzazione di un gioco di ruolo in cui gli studenti svolgano il ruolo della vittima, del bullo e dei rispettivi aiutanti.	
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	**Lingue straniere** • Abitudini alimentari nel paese di cui si studia la lingua	**2**
	Scienze motorie • Relazione tra sport e alimentazione	**2**
LSU - LES	**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.	**Scienze naturali** • Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età attraverso l'alimentazione. - Vitamine liposolubili e idrosolubili, i Sali minerali - Funzioni biologiche, sintomi carenziali e fonti principali - Anoressia e bulimia	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico		
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	**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	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Scoperta e valorizzazione di un bene abbandonato ubicato nel territorio, attraverso un servizio fotografico o un articolo o un video.	
TOT. ORE		**11**
PENTAMESTRE		
Tematica: **Educazione alla legalità e contrasto alle mafie**		
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, 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**	**2**

	• Testimoni della fede a servizio dell'umanità - film "Alla luce del sole"	
	Italiano • Vittime della mafia	**4**
	Storia • Analisi ed evoluzione del fenomeno mafioso	**4**
	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** • 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)	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Preparazione di interventi di vario tipo per la partecipazione motivata ed attiva alla Giornata della memoria e dell'impegno in ricordo delle vittime innocenti delle mafie che si tiene il 21 marzo.	
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
	Italiano • 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	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Realizzazione di uno spot (o altro prodotto) contro la violenza sulle donne, da presentare in occasione della Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le donne 2022.	
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 • Pace, Giustizia e Istituzioni nell'Illuminismo	4
	Storia • Pace, Giustizia e Istituzioni nell'Illuminismo	3
	Lingua straniera • I valori dell'Unione Europea	2
	Filosofia • Pace e tolleranza nel dibattito filosofico: E. Kant e J. Locke	3
	Scienze motorie • Le Olimpiadi	2
LES	**Diritto** • Le organizzazioni internazionali e la promozione della pace e dalla giustizia tra le nazioni	6
LSU	**Scienze Umane** • Forme di Stato e di Governo nell'analisi sociologica e antropologica	
L. Mus.	**Storia della musica** (3 ore) • L'inno francese, Internazionale, sovietico e tedesco **Strumento musicale** (3 ore) • L'Inno	
L. Art.	**Storia dell'Arte** (3 ore) • Jacques-Louis David **Discipline progettuali** (3 ore) • I temi della pace e della giustizia sociale nella Street Art	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Organizzazione di un debate sul tema "le ragioni della pace oggi".	
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** • Dai Patti Lateranensi al Nuovo Concordato	1
	Lingua straniera • 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** • La II parte della Costituzione: L'organizzazione dello Stato	5
L. Mus - L. Art.	**Storia** • 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	
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Realizzazione di un e-book che racchiuda la riscrittura dei primi 12 articoli della Costituzione, valutando per ciascun articolo l'eventuale aggiunta di nuove indicazioni o la precisazione di alcuni concetti chiave e proponendo, eventualmente, anche nuovi punti relativi a problemi che, non presi in considerazione dai padri costituenti, sono particolarmente attuali ai giorni nostri.	
TOT. ORE		**11**
PENTAMESTRE		
Tematica: **Lavoro, dignità e crescita economica**		
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, con particolare riferimento al diritto del lavoro.		
INDIRIZZI	**DISCIPLINA**	**N. ORE**
Tutti	**IRC/ALT**	**1**

	• Il lavoro e l'economia solidale come cooperazione con Dio	
	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	
LSU	**Scienze Umane** • Il mondo del lavoro e le sue trasformazioni	
L Mus.	**Tecnologie musicali** • Musica e tecnologia: lavoro e crescita economica	
L. Art.	**Discipline progettuali - Laboratorio** • Il caso Olivetti: come coniugare il rispetto dei lavoratori con la crescita economica (indirizzi Architettura e Ambiente e Design Industriale) • L'industria del teatro: condizione, sicurezza e condivisione del mondo del teatro (indirizzo Scenografia) • Tessuti eco-sostenibili (indirizzo Design del Tessuto e della Moda) • L'Arte tra creatività e committenza (indirizzo Arti Figurativo)	**4**
Prodotto finale: Compito di realtà/autentico	Organizzazione di un incontro a scuola sul tema della sicurezza del lavoro, nel passato (eventuale intervista a un minatore) e oggi (eventuale intervista a un sindacalista); realizzazione di uno spot sulla tematica.	
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 e alunni coinvolti	Referenti
"Colore e …"	Caltanissetta San Cataldo	Settembre/ Dicembre	Tutti gli alunni del Liceo Artistico	Proff. Di Salvo Lo Celso
"Gessi tra i passi"	San Cataldo	Settembre/ Maggio	Tutti gli alunni del Liceo Artistico	Prof. Di Salvo
"Le cinesi" di Christoph W. Gluck	Caltanissetta San Cataldo	Ottobre/ Maggio	Alunni degli Indirizzi Musicale, Design Moda Corale Euterpe	Proff. Chiarello La Russa
"Architettura & Cinema"	Caltanissetta San Cataldo	Ottobre/ Maggio	Alunni del Liceo Artistico Ind. Architettura Liceo delle Sc. Um.	Proff.sse Mastrosimone Lo Celso
"Realtà e apparenza"	San Cataldo	Novembre/ Maggio	Alunni del triennio del Liceo Artistico	Prof.ssa Lo Celso
"Il Segno/Inciso"	Caltanissetta San Cataldo	Dicembre	Alunni della V B Arti Figurative del Liceo Artistico	Prof. Barba

SCHEDA DI PROGETTO – L'incisione calcografica nell'arte (completamento)	
Titolo	***Il Segno/Inciso come veicolo dell'immagine***
Destinatari	Classi IV e V sez. B dell'indirizzo Arti Figurative
Priorità cui si riferisce	Approfondimento delle competenze degli studenti del quarto 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 quarto e quinto anno del Liceo artistico strumenti culturali, tecnici e scientifici, nella pratica dell'incisione, per approfondire la preparazione nel mondo dell'arte contemporanea.
Situazione su cui interviene	Il progetto prevede il coinvolgimento delle classi IV e V Sez. B dell'indirizzo "Arti Figurative" 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 dai proff. Calogero Barba e 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: proff. Calogero Barba e Maria Giuseppa Riggi, in collaborazione con il docente di Chimica dei materiali prof.ssa Gaetana Ardizzone.
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, completa il percorso grafico formativo iniziato lo scorso anno scolastico con le classi 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 del Progetto

Prof. Calogero Barba

SCHEDA DI PROGETTO

Titolo: ***Realtà e apparenza***

Destinatari: Tutte le classi del secondo biennio e monoennio del Liceo artistico "Filippo Juvara"

FINALITÀ

- Cogliere l'intima connessione tra le varie discipline, per l'acquisizione di un apprendimento significativo;
- Metodologia propedeutica per le classi quinte in vista dell'Esame di Stato;
- Arricchire la formazione personale.

OBIETTIVI

- Sviluppare senso critico, creativo e progettuale;
- Comprendere e saper sfruttare le informazioni relative ai materiali utilizzati;
- Conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il valore del significato delle opere d'arte e letterarie nei diversi contesti storici e culturali, anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti.

BREVE SINTESI ATTIVITÀ

Il progetto coinvolgerà tutti gli indirizzi presenti nel nostro liceo, per offrire agli studenti partecipanti una visione complessiva del tema trattato. Ecco perché si dedicherà un'intera giornata di studio - seminario, nella quale ogni docente darà il proprio contributo e uno stimolo, che verrà approfondito successivamente nell'ambito delle discipline artistiche coinvolte. Gli alunni, sulla scorta di quanto visto, dovranno produrre degli elaborati artistici, multimediali, poetici, narrativi sulla tematica affrontata. Tutto il materiale potrà essere reso pubblico, attraverso una mostra o inserito nella galleria fotografica presente nel sito della nostra scuola.
La visione pluridisciplinare del tema sarà propedeutico per gli studenti delle classi quinte, in vista dell'Esame di Stato.

DURATA PREVISTA - Ottobre - Maggio

RISULTATI ATTESI - Motivazione e partecipazione attiva alle attività proposte

RISORSE TECNICHE E STRUMENTALI - Cartoncini e materiale di cancelleria per l'allestimento della mostra.

STRUTTURE UTILIZZATE - Dotazione didattica e tecnologica della scuola

RISORSE UMANE - Docenti delle discipline umanistiche, scientifiche e artistiche di tutti gli indirizzi.
Assistenti tecnici

LE REFERENTI DI PROGETTO

Prof.ssa Sabrina Lo Celso

Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone

SCHEDA DI PROGETTO

TITOLO: ***"Architettura & Cinema"***

Destinatari: Triennio del Liceo Artistico, Liceo delle Scienze Umane e Musicale

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 si pone 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 prevede, oltre alla visione di 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 da parte degli alunni di tutti gli indirizzi coinvolti, 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

GRUPPO DI LAVORO

Proff.: Bonsignore, Cortese, Lo Celso, Lo Monaco, Mastrosimone, Petrosino, Russo, Sparacino.

REFERENTE DI PROGETTO
Prof.ssa Mastrosimone

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: Ordine degli Architetti della provincia di Caltanissetta

LE REFERENTI DI PROGETTO

Prof.ssa Alfonsa M. Serena Mastrosimone
Prof.ssa Sabrina Lo Celso

PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO

PREMESSA

I Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) sono definiti dalla Legge 30 dicembre 2018 e dal Decreto Ministeriale n. 774 del 4 settembre 2019, "Linee guida dei percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)", che hanno rimodulato la durata e rivisto l'alternanza scuola-lavoro, già istituita con la Legge 53/2003.

FINALITÀ GENERALI

I PCTO rappresentano una modalità di apprendimento mirata a perseguire le seguenti finalità(vedi "Linee guida" pp. 6-9):

- orientare attraverso la programmazione di percorsi;
- promuovere l'occupazione attiva, la crescita economica e l'inclusione sociale come parte integrante del percorso educativo;
- abbattere la dispersione e l'insuccesso formativo degli studenti;
- costruire e rafforzare le competenze trasversali di base e le specifiche competenze orientative, indispensabili per la valorizzazione della persona e per la capacità di effettuare scelte consapevoli;
- sostenere gli studenti nello sviluppo della propria identità: il docente è il facilitatore dell'orientamento centrato sulla persona;
- costruire competenze auto-orientative;
- costruire una "comunità orientativa educante" attraverso il coinvolgimento di molteplici soggetti impegnati nella formazione;
- promuovere la partecipazione e la condivisione, nel percorso di orientamento, da parte delle famiglie, la cui funzione di corresponsabilità educativa è indispensabile.

PREMESSA AL PROGETTO DI PCTO

Tutti gli indirizzi del Liceo, benché caratterizzati da un curriculum specifico che li contraddistingue, tendono a fornire una preparazione di base non settoriale, ma critica ed aperta all'interdisciplinarità: il PTOF per il triennio 2020-2023 indica la comune "licealità" come primo asse strategico della scuola. Ciò significa che il Liceo rifiuta ogni tendenza alla settorialità o alla specializzazione del sapere, così come alla professionalizzazione sul piano delle competenze.

OBIETTIVI GENERALI DEL PROGETTO

Il percorso intende:

- Sviluppare le competenze chiave europee di cittadinanza;
- valorizzare e potenziare le vocazioni personali, gli interessi specifici, gli stili di apprendimento ledoti di creatività, organizzazione e relazione individuali;

- essere di stimolo allo sviluppo di nuove competenze e di diverse capacità di impegno;
- orientare lo studente ad una scelta futura consapevole e motivata;
- avvicinare il mondo della scuola e del lavoro concepiti come attori di un unico processo che favorisca la crescita e lo sviluppo della personalità e del bagaglio culturale e professionale dei giovani;
- realizzare modalità di apprendimento flessibili sotto il profilo educativo e culturale;
- aiutare gli studenti a riflettere sulle loro attese relative all'esperienza lavorativa;
- rendere consapevoli i giovani del legame tra la propria realizzazione futura come persone e leconoscenze e le competenze acquisite nel corso della propria esperienza formativa;
- stimolare gli studenti all'osservazione delle dinamiche organizzative e dei rapporti tra soggettinell'Ente ospitante;
- potenziare la capacità di *problem solving* e *problem posing.*

COMPETENZE TRASVERSALI DA VALUTARE NEL PCTO

1. Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole ed inclusivo.

2. Competenza in materia di cittadinanza

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

3. Competenza imprenditoriale

Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

4. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

DESTINATARI E TEMPI DI SVOLGIMENTO

Le classi coinvolte nei PCTO sono quelle del secondo biennio e del monoennio finale.
Il progetto deve prevedere, secondo la normativa vigente, una durata di almeno 90 ore per ciascuno studente, da svolgere durante gli ultimi tre anni del percorso liceale.

PERSONE COINVOLTE

Nella progettazione e nello sviluppo dell'intero percorso è coinvolto l'intero Consiglio di Classe, con il supporto tecnico operativo di figure interne alla scuola, come DSGA e personale di segreteria, e soggetti esterni, quali amministrazioni pubbliche, associazioni culturali, liberi professionisti o formatori qualificati, con i quali si stipulerà una convenzione.

INDIVIDUAZIONE DEI DOCENTI TUTOR FORMATIVI INTERNI

I singoli Consigli di Classe provvederanno ad individuare i tutor formativi interni:

- per le **attività progettate dai Consigli di Classe** stessi
- per le eventuali attività di **stage formativo**, i singoli Consigli di Classe provvederanno ad individuare i tutor sulla base delle necessità della classe e alle relative sostituzioni in caso si rendano necessarie nel corso del triennio;

mentre:

- per le **attività di formazione/progetto/laboratorio**, saranno invece costituiti dai referenti dei singoli progetti.

Il tutor non dovrà necessariamente coincidere con il Coordinatore di Classe e può non essere un solo docente: la scelta è lasciata al Consiglio, che può designare più docenti, affidando a ciascuno un gruppo di alunni.

COMPITI DEI DOCENTI TUTOR INTERNI

- fornire alla Segreteria del Liceo gli elementi necessari alla stipula della "Convenzione tra Istituzione scolastica e Struttura ospitante" (Ente/Azienda);
- assicurarsi che gli studenti restituiscano il "Patto formativo", predisposto dalla Segreteria, firmato dai genitori;
- fornire agli studenti il "Foglio presenze" nominale e seguire la compilazione, allo scopo di produrre alla Segreteria la documentazione delle ore effettivamente svolte;
- fornire e far compilare agli studenti la "Scheda valutazione percorso da parte dello studente";
- produrre alla Segreteria la "Scheda valutazione alunno da parte di Ente/Azienda esterno";

- produrre alla Segreteria il “Registro del docente attività PCTO”;
- produrre alla Segreteria la “Relazione attività tutor scolastico”;
- produrre alla Segreteria la “Relazione attività tutor scolastico”;
- rapportarsi col **tutor esterno,** designato dall’Ente/Azienda ospitante (il tutor esterno rappresenta la figura di riferimento dello studente/Azienda all’interno dell’Ente/Azienda)

Il tutor interno farà riferimento al Coordinatore del Consiglio di Classe

PERCORSI DI FORMAZIONE/PROGETTO/LABORATORIO

In riferimento alle attività di PCTO iniziate negli anni scolastici precedenti e delle richieste pervenute al Nostro Istituto da parte di enti esterni per la realizzazione di percorsi, il Dipartimento Artistico predispone le bozze di progettazione da sottoporre ai vari Consigli di Classe, al fine di progettare l’intero percorso con tutti i docenti interessati e definire in dettaglio tutte le attività connesse.

QUADRO SINOTTICO PCTO		
CLASSE	**TITOLO**	**ENTE ESTERNO**
4ª A DI	Teatro Margherita: dal decoro all’arredo	Comune di Caltanissetta
5ª A DI	Le sfide delle città nell’agenda 2030. Strategie eco-innovative per il design urbano inclusivo.	Università degli Studi di Palermo
3ª A DM **4ª A DM** **5ª A DM**	Tradizione e modernità	Maria Anna Bonaffini di Caltanissetta
3ª B AF	La figura di Michele Tripisciano nel panorama artistico-culturale del suo tempo	Pro Loco Di Caltanissetta
4ª B AF	Teatro Margherita: dal decoro all’arredo	Comune di Caltanissetta
5ª B AF	La figura di Michele Tripisciano nel panorama artistico-culturale del suo tempo	Pro Loco Di Caltanissetta
4ª C AA	Apprendisti Ciceroni	FAI di Caltanissetta
5ª C AA	Le sfide delle città nell’Agenda 2030. Strategie eco-innovative per il design urbano inclusivo.	Università degli Studi di Palermo

VISITE GUIDATE E VIAGGI DI ISTRUZIONE

VISITE GUIDATE	
DESTINAZIONE	CLASSI
Mostra "Ulisse in Sicilia. I luoghi del Mito" a Gela (da effettuare entro il 10/10/22).	Tutte le classi
Aidone (sito archeologico di Morgantina, Museo Archeologico) e Piazza Armerina(Villa del Casale).	Classi prime
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 seconde
Palermo Gotico-Rinascimentale (Palazzo Abatellis, Palazzo Ajutamicristo, Chiesa di Santa Maria degli Angeli, Chiesa di Santa Maria dello Spasimo, Piazza Pretoria, ecc.).	Classi terze
Catania e la Val di Noto.	Classi quarte
Museo Mudes del Design di Caltanissetta per l'indirizzo di Design; Palermo: Itinerario Liberty (Villino Florio, Chiosco Ribaudo, Villino Ida, VillinoFavaloro, Teatro Massimo, villini Liberty di Mondello), Palazzo Abatellis, Palazzo Branciforte. 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.	Secondo biennio e monoennio di Design Industriale Classi quinte Classi quinte
VIAGGI DI ISTRUZIONE	
DESTINAZIONE	CLASSI
Firenze	Classi terze
Roma tra Rinascimento e Barocco	Classi quarte
Roma: i nuovi poli museali (Maxxi, Macro), Auditorium Parco della Musica, Convention Centre *Nuvola*, Chiesa delle tre vele, Edificio-involucro dell'Ara Pacis.	Classi quinte

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 SCRITTO- GRAFICHE E PRATICHE									
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, GIUDIZI E LIVELLI (da utilizzare per prove di ingresso e prove parallele)		
Livello	**Voto**	**Obiettivi**	**Descrittori del livello di apprendimento**
Avanzato	9/10	Conoscenze	Lo studente ha conoscenze progettuali complete, associate ad approfondimentipersonali in relazione all'oggetto della ricerca.
		Abilità	Notevole la rielaborazione grafica di tutti gli aspetti disciplinari soggetti adinterpretazioni 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.
Intermedio	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, senzaerrori, 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.
Base	6	Conoscenze	L'allievo ha una conoscenza base di quanto trattato.
		Abilità	L'alunno non commette errori metodologici nello svolgimento disemplici compiti.
		Competenze	La produzione grafico-pratica è debole nella elaborazione macompleta.
	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.
Carente	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 unasemplice prova.
	1/3	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze quasi nulle.
		Abilità	L'allievo commette metodologicamente numerosi e gravi errori durantele varie fasi di esecuzione di semplici compiti.
		Competenze	L'allievo ha pressoché nulle le competenze grafico-pratiche relativealla gestione e alla produzione di elaborati grafici.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PER COMPITI DI REALTÀ/AUTENTICI (da utilizzare per EDUCAZIONE CIVICA E PCTO)				
INDICATORI	**INIZIALE (D)**	**BASE (C)**	**INTERMEDIO (B)**	**AVANZATO (A)**
Rubrica di processo (valuta la competenza agita in situazione)	Lo studente ha incontrato difficoltà nell'affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato dall'insegnante o da un pari.	Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.	Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione-problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità richieste.	Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità richiese.
Rubrica di processo (risultato dell'agire competente in termini di elaborato)	L'elaborato prodotto presenta varie imperfezioni, una struttura poco coerente e denota un basso livello di competenza da parte dell'alunno.	L'elaborato prodotto risulta essere semplice, essenziale ed abbastanza corretto, perciò dimostra come l'alunno sia in grado di utilizzare le principali conoscenze e abilità richieste.	L'elaborato prodotto risulta essere ben sviluppato ed in gran parte corretto, perciò dimostra come l'alunno abbia raggiunto un buon livello di padronanza della competenza richiesta.	L'elaborato prodotto risulta essere significativo ed originale, corretto e ben strutturato, perciò dimostra un'ottima padronanza della competenza richiesta da parte dell'alunno.
Rubrica di consapevolezza metacognitiva (risultato della relazione individuale dell'U.d.A. o dell'esposizione)	La relazione/esposizione mostra uno scarso livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione/illustrazione approssimata ed imprecisa dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con una proprietà di linguaggio da migliorare.	La relazione/esposizione mostra un discreto livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione semplice ed essenziale dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso basilare del linguaggio specifico.	La relazione/esposizione denota una buona capacità di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione precisa e abbastanza dettagliata dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso corretto del linguaggio specifico.	La relazione/esposizione denota un livello profondo di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione completa, ragionata e approfondita delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso costante e preciso del linguaggio specifico.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE OGGETTO DELLA SECONDA PROVA ESAMI DI STATO	
INDICATORI	**Punteggio max per ogni indicatore (totale 20)**
Correttezza dell'iter progettuale	**6**
Pertinenza e coerenza con la traccia	**4**
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	**4**
Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati	**3**
Efficacia comunicativa	**3**

La coordinatrice di Dipartimento

Prof. ssa Alfonsa Maria Serena Mastrosimone