I.I.S.S. Manzoni - Juvara
Prot. N. 0009235/2026 del 14/10/2026 - In Entrata

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO ARTISTICO

a.s. 2026-2027

Indice

1. Progettazioni Disciplinari Primo Biennio	Pag. 3
Discipline Grafiche e Pittoriche	Pag. 3
Discipline Geometriche	Pag. 4
Discipline Plastiche e Scultoree	Pag. 5
Laboratorio Artistico	Pag. 7
Storia dell'arte	Pag. 8
1.2 Secondo Biennio e Quinto anno	Pag. 11
Indirizzo **ARCHITETTURA e AMBIENTE**	
Discipline progettuali Architettura e Ambiente	Pag. 11
Laboratorio d Architettura	Pag. 13
Indirizzo **DESIGN INDUSTRIALE**	
Discipline Progettuali Design Industriale	Pag. 17
Laboratorio Design industriale	Pag. 20
Indirizzo **DESIGN MODA**	
Discipline Progettuali Design Moda	Pag. 24
Laboratorio Design	Pag. 28
Indirizzo **ARTI FIGURATIVE** con Curvatura Body Art	
DisciplineGrafiche - Pittoriche	Pag. 31
Laboratorio della Fgurazione Pittorica	Pag. 33
Discipline Plastiche e Scultoree	Pag. 35
Laboratorio della Fgurazione Plastica	Pag. 38
Storia dell'arte	Pag. 42
2. Standard minimi di apprendimento - Primo Biennio	Pag. 44
2. 1 Standard minimi di apprendimento - Secondo Biennio e Quinto anno	Pag. 45
3. Tecniche didattiche e strategie attive	Pag. 49
4. Tecniche specifiche di apprendimento e comportamento	Pag. 50
5. Strumenti e risorse didattiche	Pag. 51
6. FSL	Pag. 51
7. Progetti	Pag. 52
8. Visite guidate e Viaggi d' Istruzione	Pag. 52
9. Giornate Internazionali E Manifestazioni Culturali	Pag. 52
10. Griglie di Valutazione	Pag. 52

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE — Primo Anno

COMPETENZE

- Lo studente utilizza in modo appropriato materiali, strumenti e tecniche di base (grafite, carboncino, inchiostri, acquerello, tempera).
- Lo studente applica i principi compositivi fondamentali (equilibrio, ritmo, contrasto, armonia) e analizza le relazioni percettive (linea/forma, chiaro/scuro, figura/sfondo, colore).
- Lo studente sviluppa capacità di osservazione e rappresentazione attraverso il disegno dal vero, esercitando il controllo del segno su soggetti geometrici e fitomorfici.

ABILITA'

- Impiegare correttamente strumenti e materiali tradizionali controllando la pressione, il segno e la sfumatura.
- Applicare le regole base delle proporzioni e della geometria descrittiva elementare nella rappresentazione dal vero.
- Gestire il rapporto chiaro/scuro per restituire il senso del volume e dello spazio.

CONOSCENZE

- Tecniche e strumenti: Conoscere e sperimentare le tecniche grafiche (grafite, sanguigna, carboncino, e prime nozioni di inchiostri.
- Percezione e composizione: Conoscere i principi della percezione visiva e della costruzione della forma attraverso il segno e il colore. Analizzare i rapporti linea/forma, chiaro/scuro, figura/ fondo.
- Supporti e materiali: Tipologia di carta e cartoncino , grammature e loro integrazione con la materia grafica o pittorica.
- Progettazione: Comprendere e applicare il ruolo essenziale dello schizzo e del bozzetto nel processo creativo.

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE — Secondo Anno

COMPETENZE

- Lo studente comprende la funzione progettuale di schizzo, bozzetto e modello nel processo creativo, applicandoli in modo sistematico.
- Lo studente utilizza tecniche pittoriche di base (acquerello, tempera) e sperimenta l'interazione tra colore, luce e materia.
- Lo studente utilizza mezzi fotografici e multimediali per condurre ricerche iconografiche e documentare il proprio percorso di lavoro.

ABILITA’

- Gestire il colore in termini di tinta, luminosità, saturazione e armonie cromatiche (complementarietà, accordi caldi/freddi) e approfondimento della tecnica delle ombre.
- Realizzare bozzetti pittorici e grafici complessi a partire dall'osservazione diretta di soggetti anatomici e fitomorfici.
- Integrare l'uso della fotografia e dei supporti digitali nella fase di ricerca e documentazione progettuale.

CONOSCENZE

- Tecniche e strumenti: Conoscere e sperimentare le tecniche dell’acquerello, tempera, inchiostri e primi approcci alle tecniche calligrafiche.
- Percezione e composizione: teoria del colore (tinta, luminosità, saturazione) e texture.
- Supporti e materiali: tipologie di supporti cartacei e tessili, sostenibilità e norme di sicurezza.
- Progettazione e tecnologie: uso critico del taccuino visivo, fotografia documentaria e basi di animazione digitale dell'immagine.

DISCIPLINE GEOMETRICHE — Primo Anno

COMPETENZE

- Lo studente riconosce, denomina e classifica gli elementi fondamentali della geometria euclidea, acquisendo i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio.
- Lo studente utilizza con consapevolezza strumenti, convenzioni e terminologia del disegno tecnico di base.
- Lo studente realizza costruzioni geometriche fondamentali nel piano e applica i principi base delle proiezioni ortogonali per rappresentare figure piane e solidi semplici.
- Lo studente applica la costruzione geometrica degli elementi fondamentali e la loro rappresentazione accurata sul piano bidimensionale.

ABILITA’

- Identificare e classificare enti geometrici (punti, linee, angoli, poligoni)
- Utilizzare correttamente gli strumenti da disegno garantendo pulizia, precisione e rispetto delle convenzioni grafiche
- Eseguire costruzioni geometriche piane (perpendicolari, parallele, angoli, poligoni regolari, raccordi) e proiettare figure piane e solidi posti in posizione elementare rispetto ai piano di proiezione , riconoscendo le corrispondenze tra le viste (LT, PV, PL)
- Tradurre dati metrici elementari in elaborati grafici bidimensionali calibrati.

CONOSCENZE

- Fondamenti di geometria: elementi della geometria euclidea e principi di orientamento nel piano.

- Linguaggio e strumenti: terminologia specifica, convenzioni grafiche e uso corretto degli strumenti tradizionali del disegno tecnico.
- Metodi della rappresentazione: costruzioni geometriche fondamentali degli elementi piani e i principi di proiezione ortogonali.
- Assonometrie di solidi semplici: regole d ribaltamento, tridimensionalità e restituzione grafica sul piano.
- Tecnologie e integrazione: primi cenni di utilizzo del taccuino geometrico e del rilievo visivo di base.

DISCIPLINE GEOMETRICHE — Secondo Anno

COMPETENZE

- Lo studente applica i principi di proiezione e sezione per una rappresentazione obiettiva attraverso le proiezioni ortogonali e assonometriche.
- Lo studente comprende e applica i fondamenti della prospettiva intuitiva a supporto della percezione visiva.
- Lo studente integra l'apprendimento con la costruzione di modelli tridimensionali e l'uso progressivo di strumenti digitali (software CAD base e geometria dinamica).

ABILITA’

- Rappresentare solidi geometrici e oggetti complessi nelle tre viste canoniche delle proiezioni ortogonali e in assonometria.
- Costruire rappresentazioni prospettiche intuitive basate sull'individuazione dei punti di fuga.
- Integrare l'uso di software di geometria dinamica o CAD base per la simulazione di fenomeni proiettivi.

CONOSCENZE

- Metodi della rappresentazione: principi di proiezione (ortogonali, parallele) e sezioni di solidi.
- Proiezioni ortogonali e Assonometria: regole di ribaltamento, tridimensionalità e restituzione grafica sul piano.
- Prospettiva intuitiva: orizzonte, punto di vista e punti di fuga applicati alla percezione visiva.
- Tecnologie e integrazione: software CAD base, geometria dinamica e modellazione tridimensionale di supporto.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE — Primo Anno

COMPETENZE

- Lo studente applica le tecniche fondamentali della modellazione (stiacciato, bassorilievo e primi approcci al tuttotondo) utilizzando materiali plastici come argilla, plastilina e cera.
- Lo studente analizza e costruisce la forma attraverso il volume, la superficie e le loro relazioni spaziali (pieno/vuoto, positivo/negativo).
- Lo studente tiene un taccuino di osservazione tridimensionale per documentare forme, relazioni spaziali e qualità materiche.

ABILITA’

- Manipolare con controllo e sensibilità tattile i materiali plastici per la realizzazione di stiacciati e bassorilievi.
- Gestire il rapporto tra volume e superficie, coordinando i pieni e i vuoti nello spazio bidimensionale/tridimensionale del rilievo.
- Applicare le regole base delle proporzioni e della simmetria nella riproduzione di soggetti geometrici o fitomorfici.

CONOSCENZE

- Tecniche e materiali: proprietà fisiche e manipolative di argilla, plastilina e cera; norme di sicurezza e sostenibilità.
- Principi della forma tridimensionale: volume, superficie, pieno/vuoto e figura/fondo.
- Proporzione e anatomia: teorie della proporzione applicate a forme geometriche e fitomorfiche elementari.
- Progettazione: il ruolo dello schizzo preparatorio e del taccuino di osservazione tridimensionale.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE — Secondo Anno

COMPETENZE

- Lo studente applica tecniche avanzate di modellazione a tuttotondo e altorilievo utilizzando argilla, gesso e cere, gestendo il passaggio dal bozzetto al modello finito.
- Lo studente conosce e applica le tecniche di base per la conservazione e la riproduzione (cottura della terracotta, formatura a calco diretto o indiretto).
- Lo studente integra l'apprendimento con l'uso di strumenti fotografici, multimediali e primi approcci alla modellazione digitale 3D.

ABILITA’

- Gestire strutture di sostegno e armature interne per la modellazione a tuttotondo di volumi complessi.
- Eseguire operazioni di svuotamento, rifinitura e preparazione dei manufatti per la cottura o la formatura.
- Utilizzare strumenti digitali di documentazione e approcciare la modellazione tridimensionale virtuale.

CONOSCENZE

- Tecniche e materiali: gesso, argilla con armatura, cere avanzate e tecniche di formatura (a forma persa e a buona forma).
- Proporzione e anatomia: elementi essenziali di anatomia artistica applicata al volume scultoreo.
- Tecniche di riproduzione: cicli di essiccazione, svuotamento, cottura della terracotta e calchi in gesso/gomma.
- Tecnologie: fotografia di documentazione, basi di modellazione 3D e prototipazione digitale.

LABORATORIO ARTISTICO — Primo e Secondo Anno

COMPETENZE

- **Gestione del processo creativo:** Capacità di sviluppare un'idea progettuale artistica seguendo un percorso metodologico strutturato (dalla ricerca iconografica iniziale alla realizzazione dell'opera).
- **Padronanza dei linguaggi espressivi:** Saper scegliere e combinare in modo consapevole materiali, tecniche e codici visivi appropriati per comunicare un messaggio o un concept sintetico.
- **Risoluzione di problemi formali e spaziali:** Capacità di trasporre un'idea o una forma dal bidimensionale (disegno/bozzetto) al tridimensionale (scultura/modello), controllando le proporzioni e lo spazio.
- **Autonomia e lavoro in laboratorio:** Saper organizzare in modo autonomo il proprio spazio di lavoro, rispettando tempi, fasi operative e norme di sicurezza.
- **Capacità critica e autovalutazione:** Saper motivare le proprie scelte stilistiche e concettuali, analizzando criticamente il proprio lavoro e quello dei compagni.

ABILITÀ

- **Rappresentazione e Disegno**: Tracciare e strutturare forme partendo dal disegno dal vero o dall'osservazione diretta. Applicare tecniche chiaroscurali per restituire il volume e la profondità.
- **Uso del Colore e delle Tecniche Pittoriche:** Mescolare e stendere i colori applicando la teoria cromatica in funzione espressiva o rappresentativa.Sperimentare diverse tecniche bidimensionali (pittura, collage, tecniche miste, stampa di base).
- **Modellazione e Tridimensionalità:** Manipolare la materia plastico-scultorea (es. argilla o gesso) per realizzare forme sia a tutto tondo sia a bassorilievo. Costruire modelli o plastici in scala semplice a partire da un progetto grafico.
- **Metodologia Progettuale:** Produrre una sequenza di bozzetti e studi preparatori prima dell'opera finale.Analizzare e decodificare un'opera d'arte visiva individuandone gli elementi formali e compositivi.
- **Uso corretto degli strumenti:** Maneggiare in sicurezza matite, pennelli, spatole, mirette, stecche, taglierini e supporti.

CONOSCENZE

- **Grammatica del linguaggio visivo:** Elementi costitutivi dell'immagine (punto, linea, forma, piano, volume, struttura, colore, luce/ombra, texture e spazio).
- **Teoria del colore:** Cerchio cromatico (Itten), colori primari, secondari, complementari, percezione visiva, relazioni cromatiche e valore espressivo/compositivo del colore.
- **Tecnica e materiali:** Proprietà chimico-fisiche e resa espressiva dei principali materiali artistici (grafite, carboncino, tempere, acquerelli, argilla, gesso, materiali da riciclo, supporti cartacei e lignei).

- **Elementi di composizione e percezione:** Regole percettive (Gestalt), simmetria, asimmetria, ritmo, peso visivo, equilibrio e proporzione.
- **Fasi del processo progettuale:** Dall'idea al bozzetto, al modello tridimensionale o all'elaborato finale.
- **Norme di sicurezza:** Corretto utilizzo degli strumenti di laboratorio e norme sulla salute e sicurezza nei luoghi di lavoro artistici.

Struttura del biennio in sintesi

Anno	Focus Principale
1° anno	Acquisizione dei codici di base del linguaggio visivo, percezione della forma e del colore, sperimentazione primaria di tecniche 2D e 3D.
2°anno	Consolidamento della metodologia progettuale, combinazione di più tecniche (2D/3D) e sperimentazione orientativa per la scelta dell'indirizzo del triennio.

STORIA DELL'ARTE — Primo Anno

Classe prima Liceo Musicale e Liceo Artistico
Classe terza Liceo Scienze Umane ed Economico Sociale

COMPETENZE

- Lo studente deve saper riconoscere e descrivere linee, forme, colori, volumi, spazi e luci all'interno di un'opera d'arte.
- Lo studente impara a legare un manufatto artistico o un monumento alla civiltà che lo ha prodotto, comprendendone le funzioni originarie (religiose, celebrative, politiche).
- Lo studente deve saper descrivere le opere e le strutture architettoniche usando i termini corretti della disciplina.
- Lo studente utilizza e produce testi multimediali.
- Lo studente sviluppa la capacità di considerare l'opera d'arte come un bene prezioso da tutelare, conservare e valorizzare in quanto parte integrante dell'identità culturale e del territorio.

ABILITÀ

- Saper individuare e comunicare a parole e in forma scritta, i caratteri compositivi essenziali di un manufatto.
- Saper associare un'opera o uno stile al suo periodo storico e alla sua area geografica di riferimento.
- Saper impiegare la nomenclatura specifica della disciplina sia nelle interrogazioni orali sia nelle verifiche scritte.
- Saper decodificare l'immagine riconoscendo i personaggi, i miti o i simboli rappresentati, e spiegare a cosa servisse originariamente quell'oggetto o monumento.
- Comprendere i prodotti di comunicazione visiva.

CONOSCENZE

- Il linguaggio e la comunicazione: contesto, scopo e destinatario.
- La successione temporale e le aree geografiche
- Le principali forme architettoniche e scultoree
- I materiali e i procedimenti tecnici per la realizzazione delle opere
- La terminologia specifica

Liceo Artistico e Liceo Musicale

- Dall'Arte Primitiva all'Arte Romana

Liceo Scienze Umane ed Economico Sociale

- Dall'Arte Antica al Gotico

STORIA DELL'ARTE **Secondo Anno**

Liceo Artistico - Liceo Musicale

COMPETENZE

- Lo studente sa analizzare visivamente ed esteticamente l'opera d'arte decodificandone gli elementi del linguaggio visivo, le tecniche esecutive, i soggetti iconografici e i caratteri stilistici.
- Lo studente sa collocare opere, movimenti e monumenti nello spazio e nel tempo, mettendoli in relazione con il contesto socio-culturale, la committenza e le altre discipline umanistiche e scientifiche.
- Lo studente sa descrivere e confrontare criticamente architetture, dipinti e sculture utilizzando con precisione la terminologia specialistica della disciplina
- Lo studente sa riconoscere il valore del patrimonio culturale e del sistema dell'arte come beni da tutelare, conservare e valorizzare in quanto parte dell'identità collettiva

ABILITA'

- Applicare le metodologie della lettura visiva per identificare gli elementi linguistici, le scelte compositive, le tecniche materiali e i significati simbolici di un manufatto artistico.
- Collegare le manifestazioni artistiche e architettoniche alla specifica epoca storica e al contesto geografico, sociale ed ideologico che le ha generate.
- Impiegare il vocabolario specifico della disciplina nella redazione di schede d'analisi, nell'esposizione orale e nella comparazione stilistica tra opere diverse.
- Individuare le criticità legate alla conservazione dei beni culturali e riconosce le funzioni svolte dai musei, dalle istituzioni di tutela e dai soggetti del mercato dell'arte

CONOSCENZE

- Analisi Formale e Lettura Critica: Codici visivi, sintassi compositiva e procedimenti tecnico-esecutivi della pittura, scultura e architettura dall'arte paleocristiana al Tardo Gotico.

- Contestualizzazione Storica: Movimenti, opere, monumenti e contesti socio-religiosi dell'arte Paleocristiana, Bizantina, Barbarica, Romanica e Gotica)

- Lessico Tecnico: Terminologia specifica dell'architettura e delle arti figurative medievali (campata, contrafforte, arco a sesto acuto, mosaicistica, pittura su tavola, ecc.).

- Tutela del Patrimonio: Funzione originaria (liturgica, civico-politica, didattica) delle cattedrali e dei manufatti medievali e principi della loro conservazione nel territorio.

1.2 PROGETTAZIONI DISCIPLINARI - SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE — Terzo Anno

COMPETENZE

- Saper analizzare ed evidenziare gli elementi formali, geometrici, proporzionali e costruttivi essenziali di un'opera architettonica semplice o di un contesto storico.
- Saper applicare le regole fondamentali della composizione e della distribuzione spaziale (pieno/vuoto, modulo, proporzione, simmetria/asimmetria) nella progettazione di organismi architettonici di ridotta complessità (es. ambiente singolo, modulo abitativo unifamiliare
- Saper tradurre l'idea progettuale attraverso il disegno tecnico esecutivo (proiezioni ortogonali, assonometrie, prospettiva centrale, teoria delle ombre) sia con tecniche manuali che con strumenti CAD bidimensionali.
- Saper individuare i principali sistemi costruttivi (trilitico, ad arco/volta, a telaio) e le caratteristiche essenziali dei materiali tradizionali dell'edilizia.

ABILITA'

- Analizzare opere storiche identificandone proporzioni, strutture e funzioni.
- Applicare i canoni compositivi di base alla progettazione di piccoli spazi residenziali o moduli abitativi.
- Rappresentare manualmente e con CAD 2D piante, prospetti, sezioni e assonometrie con la teoria delle ombre.
- Eseguire il rilievo geometrico e restitutivo di un semplice ambiente o elemento architettonico.
- Riconoscere il comportamento statico elementare dei materiali tradizionali.

CONOSCENZE

- Storia e cultura: Elementi base della storia dell'architettura antica e classica; teorie della proporzione (modulo, sezione aurea).
- Composizione: Principi formali (simmetria/asimmetria, ritmo, pieno/vuoto, gerarchia).
- Tecnologia e Strutture: Sistemi spingenti e trilitici (archi, volte, travi, pilastri); materiali tradizionali (legno, pietra, laterizio).
- Rappresentazione: Proiezioni ortogonali complesse, assonometrie, prospettiva centrale, teoria delle ombre applicata.
- Rilievo: Nozioni base di rilievo diretto e analisi tipologica.

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE — Quarto Anno

COMPETENZE

- Saper gestire processi progettuali di media complessità (es. edifici plurifamiliari, piccoli spazi pubblici), integrando l'opera nel contesto urbano, paesaggistico e socio-culturale di riferimento.
- Saper applicare i principi del design universale (abbattimento delle barriere architettoniche) e valutare l'impatto ambientale delle scelte progettuali, considerando il ciclo di vita dei materiali e l'efficienza energetica.
- Saper analizzare, rilevare e reinterpretare manufatti edilizi esistenti proponendo soluzioni coerenti di rifunzionalizzazione, ristrutturazione o riuso adattivo.
- Saper utilizzare criticamente la modellazione tridimensionale e gli strumenti informativi BIM per la rappresentazione, il controllo spaziale e la comunicazione multimediale del progetto.
- Saper organizzare in autonomia e in gruppo il lavoro progettuale, integrando la riflessione teorica con la restituzione grafica/modellistica e l'uso del linguaggio tecnico appropriato.

ABILITA’

- Progettare organismi edilizi di media complessità inseriti in uno specifico contesto urbano o naturale.
- Applicare le norme sull'accessibilità e sulla sostenibilità energetico-ambientale nelle scelte progettuali.
- Elaborare ipotesi di restauro/riuso adattivo per manufatti esistenti.
- Utilizzare software di modellazione 3D e BIM per la comunicazione e documentazione del progetto.
- Analizzare riticamente le interazioni tra patrimonio storico, decorazione e trasformazione urbana.

CONOSCENZE

- Contesto e Ambiente: Relazione uomo-ambiente-città; elementi di storia dell'architettura moderna/contemporanea e del paesaggio locale.
- Sostenibilità e Normativa: Principi di Universal Design (accessibilità/abbattimento barriere architettoniche); ciclo di vita dei materiali (LCA), materiali innovativi (acciaio, vetro, c.a.).
- Composizione Avanzata: Distribuzione funzionale complessa, concetto di "soglia" e riuso/ri funzionalizzazione dell'esistente.
- • Rappresentazione avanzata: Prospettiva accidentale, modellazione tridimensionale (3D) e introduzione ai software BIM.
- Linguaggi mediali: Rappresentazione dell'architettura nella fotografia, nel cinema e nella pittura.

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE Quinto Anno

COMPETENZE

- Lo studente gestisce con sicurezza la complessità dell'opera architettonica coniugando aspetti simbolici, estetici, funzionali, strutturali e tecnologici.

- Lo studente condurre in modo autonomo una ricerca artistica e progettuale originale su temi specifici dell'architettura.
- Lo studente valuta l'impatto ecologico, la sostenibilità e la resilienza climatica delle scelte formali e costruttive effettuate.
- Lo studente padroneggia i linguaggi contemporanei e opera con competenza le tecnologie digitali (BIM, AR/VR, IA generativa), subordinandole alla validità del pensiero progettuale.
- Lo studente organizza e coordina il proprio ruolo all'interno di un team progettuale, simulando le responsabilità e le dinamiche professionali.

ABILITA'

- Applicare l'iter completo dall'analisi del contesto/concept fino all'elaborato esecutivo definitivo.
- Verificare la conformità del progetto alle norme urbanistiche, edilizie, paesaggistiche e di tutela storico-ambientale nei differenti contesti territoriali.
- Utilizzare software BIM, modellazione 3D parametrica e simulazioni fisiche/ambientali come strumenti di verifica e non solo formali.
- Realizzare tavole grafiche d'impatto, modelli fisici (plastici), animazioni 3d, portfolio multimediali e sostenere una presentazione orale del progetto.

CONOSCENZE

- Metodologie avanzate di rappresentazione dell'idea progettuale: schizzi, diagrammi, sviluppo di concept, disegni tecnici definitivi.
- Metodologie della ricerca in architettura: stato dell'arte, sviluppo del concept, documentazione.
- Principi di progettazione sostenibile: bioclimatica, ciclo di vita dei materiali, efficienza energetica, gestione delle risorse.
- Tecniche di comunicazione del progetto: grafica della presentazione, allestimento, esposizione orale. elaborazione di documenti multimediali.
- Strumenti digitali avanzati per la progettazione (BIM, modellazione parametrica, simulazioni ambientali) e per la realtà aumentata/virtuale, comprendendone il ruolo come strumenti di analisi, verifica e comunicazione, e non come fini a sé stessi. Lo stesso principio vale per i sistemi di generazione automatizzata applicati alla visualizzazione architettonica: la loro efficacia dipende interamente dalla solidità del pensiero progettuale che li governa.

LABORATORIO ARCHITETTURA E AMBIENTE — Terzo Anno

COMPETENZE

- **Capacità manuale e modellistica:** Sviluppo della percezione tridimensionale attraverso il modello fisico di studio e definitivo.

- **Competenza digitale e tecnologica**: Usare con consapevolezza i software di disegno 2D/3D, modellazione BIM, rendering e fabbricazione digitale (stampa 3D).
- **Cultura dei materiali e sostenibilità**: Comprendere e sperimentare le qualità fisiche, tattili ed ecologiche dei materiali edili e per la modellistica.
- **Metodologia di lavoro e sicurezza:** Rispetto delle norme di tutela e sicurezza nei luoghi di lavoro (D.Lgs. 81/08) e gestione dei materiali di scarto.

ABILITA'

- Eseguire il rilievo dal vero di un piccolo ambiente o elemento d'arredo e restituirlo in scala appropriata.
- Costruire plastici volumetrici di studio (scala 1:100 e 1:50) con materiali tradizionali ed ecologici.
- Redigere elaborati 2D al computer (piante, prospetti, sezioni) applicando le convenzioni del disegno tecnico.
- Selezionare e catalogare campioni di materiali naturali e riciclati (creazione di una *Materioteca ecologica*).

CONOSCENZE

- **Convenzioni e le norme del disegno tecnico**: scale di riduzione e ingrandimento, tipi di tratto, scritturazione tecnica, quotata e simboli convenzionali.
- **Strumenti, materiali e tecniche per il modello**: caratteristiche e lavorazione di materiali tradizionali per plastici (cartoncino, balsa, compensato, polistirene), tecniche di taglio, assemblaggio e incollaggio per la restituzione tridimensionale di un volume in scala
- **Introduzione agli strumenti digitali** (CAD/ 3D base): Fondamenti di disegno assistito dal calcolatore (CAD 2D) o modellazione tridimensionale elementare (Archicad / Autocad) per la trasposizione dei disegni bidimensionali
- Definizione e differenze tra tavola grafica e tavola di laboratorio.

LABORATORIO ARCHITETTURA E AMBIENTE — Quarto Anno

COMPETENZE

- **Competenza nella gestione del processo progettuale ed esecutivo:** gestire tutte le fasi da quella ideativa alla scala esecutiva
- **Competenza nell'uso degli strumenti grafici e digitali avanzati:** Utilizzare con fluidità i software CAD/BIM per la produzione di elaborati bidimensionali rigorosi (piante, prospetti, sezioni quotate) e modelli tridimensionali idonei alla comprensione spaziale del progetto.
- Controllare i metodi della geometria descrittiva (teoria delle ombre e prospettiva), sia nel disegno manuale che digitale, come strumenti di verifica e di comunicazione dell'idea architettonica.

- **Competenza nella modellazione fisica e nella comunicazione visiva:** Realizzare modelli fisici (plastici) in scale differenziate, padroneggiando le tecniche di taglio e assemblaggio per restituire sia il rapporto edificio-contesto (scala territoriale 1:500/1:200), sia il dettaglio volumetrico/materico del manufatto (1:100/1:50).

ABILITA'

- Gestire lo spazio di lavoro digitale (layer, blocchi, stili di quota) nei software CAD 2D per produrre elaborati precisi e pronti per la stampa in scala.
- Modellare digitalmente in 3D i volumi architettonici, applicando materiali strutturati e impostando sorgenti luminose (sole o luci artificiali) per generare viste prospettiche o render di base.
- Costruire modelli fisici (plastici) di studio e definitivi, utilizzando con precisione strumenti da taglio su materiali stratificati (balsa, plexiglass, polistirene extruso) sia per l'orografia del terreno (curve di livello) sia per l'edificio.

CONOSCENZE

- Uso approfondito di software di modellazione tridimensionale
- Applicazione di materiali, luci e produzione di render fotorealistici di base o schematici.
- Realizzazione di plastici volumetrici di inserimento ambientale (scala 1:500 o 1:200) e plastici di dettaglio del progetto architettonico (scala 1:100 o 1:50).

LABORATORIO ARCHITETTURA E AMBIENTE — Quinto Anno

COMPETENZE

- Padroneggiare le tecniche compositive e di modellazione per la gestione dell'iter progettuale dallo studio del tema, alla realizzazione dell'opera in scala, passando dagli schizzi preliminari, ai disegni tecnici, al modello tridimensionale fino alle tecniche espositive, coordinando i periodi di elaborazione e produzione, scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.
- Gestire in autonomia un processo laboratoriale complesso (dal modello topografico di contesto al prototipo architettonico BIM/3D), in tutte le sue fasi.
- Applicare le normative di sicurezza, igiene e gestione nei laboratori.

ABILITÀ

- Utilizzare in autonomia software BIM e CAD 3D per generare modelli geometrici complessi e coerenti.
- Modellare in ambiente BIM gli elementi costruttivi fondamentali dell'edificio.
- Configurare parametri di rendering avanzati impostando correttamente sorgenti luminose e mappature materiche per simulare l'impatto reale del progetto (uso di Twinmotion)
- Curare la presentazione e l'allestimento finale del progetto, compresa la stesura del *Portfolio* personale di laboratorio.

- Realizzare modelli tridimensionali fisici in scala (plastici), selezionando e lavorando i materiali più idonei in base alle finalità (modelli di studio o definitivi).
- Rappresentare graficamente i dettagli costruttivi e i nodi strutturali del progetto.

CONOSCENZE

- Conoscenza approfondita dei materiali, dei metodi e delle tecnologie.
- Conoscenza dei software (Archicad, Autocad e Twinmotion)
- Conoscenza dei criteri di allestimento e comunicazione visiva

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN INDUSTRIALE — Terzo Anno

Il terzo anno rappresenta l'ingresso nel settore disciplinare. L'obiettivo è costruire le fondamenta metodologiche e padroneggiare gli strumenti di rappresentazione e modellazione. Inizio di un progressivo processo di sensibilizzazione ai principi di sostenibilità ambientale.

COMPETENZE

- Lo studente gestisce brevi iter progettuali guidati, focalizzati su prodotti a bassa complessità strutturale o su singoli elementi d'arredo/oggetti d'uso quotidiano.
- Lo studente acquisisce il controllo del disegno tecnico ortogonale manuale (quotatura, sezioni, assonometrie) e dello schizzo ideativo (sketching) e comincia a conoscere i primi elementi di CAD 2D/3D base e le tecniche elementari di modellazione fisica di studio (cartoncino, polistirene, materiali modellabili).
- Lo studente sviluppa una prima autonomia nel processo progettuale, integrando ergonomia, accessibilità e proprietà dei materiali tradizionali e innovativi.
- Lo studente riconosce l'impronta ambientale dei materiali di base; applica tecniche di riuso creativo in piccoli oggetti d'arredo o accessori.
- Lo studente riconosce principali snodi storici del design moderno (dalla Prima Rivoluzione Industriale al Bauhaus) e analizza oggetti iconici dal punto di vista formale e funzionale.
- Lo studente realizza tavole tecniche di base ordinate che documentano il processo di lavoro.

ABILITA'

- Sviluppare la capacità di tradurre il pensiero tridimensionale in segno grafico rigoroso attraverso i metodi proiettivi del disegno tecnico.
- Comprendere e applicare i principi di composizione, i canoni proporzionali e le teorie della percezione visiva.
- Integrare in modo critico gli strumenti digitali e la manipolazione materiale nello sviluppo dei primi concept progettuali.

CONOSCENZE

- **Sistemi di rappresentazione**:Teoria e applicazione delle proiezioni ortogonali (sezioni, compenetrazioni, quotatura normata ISO), dell' assonometria (isometrica, cavaliera, monometrica) e prime basi della teoria delle ombre applicata ai volumi semplici.
- **Teoria della forma e composizione**: Principi fondamentali di percezione visiva (teoria della Gestalt, contrasto, figura-sfondo, ritmo, simmetria ed equilibrio).
- **Tecnologia dei materiali:** Classificazione, proprietà fisico-meccaniche essenziali e lavorazioni di base dei materiali tradizionali: legno e derivati, metalli, carta.
- Concetto di materiale di recupero e riciclato.
- **Linguaggi e tecniche di rappresentazione:** schizzo d'osservazione e disegno geometrico normato a mano.

- **Basi di software per il disegno vettoriale 2D** (Autocad/ Archicad) e modellazione 3D per solidi semplici.
- **Metodologia del progetto:** comprensione del brief, ricerca d'ispirazione (moodboard), dal concept iniziale al primo modello di studio in scala (maquette in cartoncino o polistirene).
- **Ergonomia e antropometria:** Tabelle antropometriche essenziali applicate alle posture statiche e alle dimensioni minime degli oggetti d'uso quotidiano.

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN INDUSTRIALE Quarto Anno

Il quarto anno amplia il raggio d'azione introducendo i vincoli produttivi, i materiali, la sostenibilità e l'uso consapevole dei software avanzati.

COMPETENZE

- Lo studente coordina autonomamente progetti a media complessità, gestendo la fase ideativa, la fase esecutiva e le prime verifiche prototipali in laboratorio.
- Lo studente utilizzare correntemente il software di moderazione 3D (superfici e solidi) e il rendering base, come ambienti di verifica e ampliamento delle possibilità ideative. Realizza modelli di studio semilavorati o prototipi plastici di scala/dettaglio.
- Lo studente integra gli aspetti tecnologici, i materiali produttivi, i costi base e la sostenibilità ambientale (ciclo di vita del prodotto, disassemblabilità).
- Lo studente analizza e interpreta la cultura del design storico e contemporaneo, cogliendone le connessioni con i linguaggi artistici e i contesti socio-culturali.
- Lo studente progetta tavole di presentazione graficamente strutturate, redigere relazioni tecnico-descrittive e assembla un primo portfolio/book digitale di processo.

ABILITA’

- Sviluppare elaborati progettuali attraverso l'uso integrato del disegno a mano libera, della modellazione solida 3D e del disegno tecnico normato.
- Applicare i concetti di ergonomia, antropometria e Design inclusivo alla progettazione di arredi o oggetti d'uso.
- Documentare fotograficamente e graficamente il processo di lavoro e la realizzazione dei modelli di studio.
- Disegnare oggetti compatibili senza colle sintetiche tossiche; valutare la filiera corta e il packaging sostenibile.

CONOSCENZE

- **Sistemi di rappresentazione:** Prospettiva (centrale e accidentale) applicata all'oggetto e ambientazione rapida**.**
- **Teoria della forma e composizione:** Elementi avanzati di ergonomia e di antropometria. Principi introduttivi di accessibilità e inclusività funzionale.
- **Storia e cultura del design:** evoluzione delle arti applicate in relazione ai contesti sociali.

- **Linguaggi e tecniche di rappresentazione:** Modellazione 3D di superfici e solidi complessi, prima impostazione di rendering (materiali, luci artificiali e ambientazione).
- **Metodologia del progetto:** Gestione di fasi iterative approfondite: definizione di user persona, sviluppo di varianti formali e verifiche tramite prototipi intermedi di forma/funzione.
- **Introduzione alla metodologia LCA** (Life Cycle Assessment): principi di modulari e disassemblamento; certificazioni di prodotto

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN INDUSTRIALE Quinto Anno

Il quinto anno consolida la figura dello studente come progettista consapevole, capace di gestire la complessità, difendere l' autorialità e argomentare ogni scelta.

COMPETENZE

- Lo studente gestisce in piena autonomia e con senso critico un iter progettuale complesso dalla ricerca concettuale alla definizione esecutiva di un elaborato finale, coordinando in sinergia tutte le fasi.
- Lo studente seleziona in modo critico la tecnica di comunicazione migliore (mix di schizzo, CAD 3D avanzato, rendering e prototipazione fisica definitiva) e valuta con consapevolezza etica e concettuale l'impatto dei sistemi automatizzati e dell'AI sulla responsabilità progettuale e sull'autorialità.
- Lo studente rielabora in chiave critica e personale la storia delle arti applicate per contestualizzare la propria proposta all'interno dei mercati e dei linguaggi contemporanei.
- Lo studente conduce un'analisi rigorosa sulla sostenibilità concreta, sull' ecodesign, sull'economia circolare e sull'impatto ambientale (LCA) delle scelte materiali e produttive.

ABILITA'

- Redigere un dossier progettuale completo (concept, esecutivi, prototipi rapidi, render, tavole di presentazione).
- Applicare principi di ecodesign e valutare l'impatto del ciclo di vita del prodotto (LCA).
- Comunicare efficacemente il proprio progetto attraverso tecniche espositive avanzate.

CONOSCENZE

- Resa prospettica/assonometrica rapida a mano libera per spiegare il progetto durante il confronto concettuale.
- Comunicazione del progetto: visualizzazione avanzata, portfolio, relazione di progetto
- Analisi critica delle tendenze contemporanee partendo dai grandi temi globali (transizione ecologica, economia circolare, AI).
- Tecnologia dei materiali: Materiali innovativi, bioplastiche, materiali riciclati e da scarto. Criteri di sostenibilità ed ecodesign: Life Cycle Assessment (LCA) teorico, disassemblabilità e durabilità.

- Linguaggi e tecniche di rappresentazione: Modellazione 3D avanzata, rendering fotorealistico professionale e preparazione file per manifattura digitale (CAM / stampa 3D).
- Tecniche di comunicazione visiva globale per la presentazione del progetto (brand identity, book di presentazione, presentazioni interattive).
- Metodologia del progetto: Metodologia completa e autonoma: analisi di mercato e contesto socio-culturale, sviluppo e ingegnerizzazione di massima, validazione prototipale e strategia di presentazione.

LABORATORIO DI DESIGN INDUSTRIALE — Terzo Anno

Acquisizione delle tecniche di base, uso in sicurezza dello spazio e degli strumenti tradizionali, approccio consapevole ai materiali essenziali e avvio al metodo progettuale/laboratoriale.

COMPETENZE

- **Pratica Laboratoriale, Sicurezza e Materia:** Gestire lo spazio e le attrezzature manuali rispettando rigorosamente le norme di sicurezza e salute sul lavoro.
- **Concezione Modellistica e Formatura di Base:** Selezionare e conformare materiali semplici per trasformare un'idea o uno schizzo in un modello di studio tridimensionale. Capacità di tradurre disegni tecnici e bozzetti, in modelli fisici o campionature (in scala o reali) attraverso tecniche di realizzazione tipiche della disciplina (taglio, sagomatura, assemblaggio, formatura di base).
- **Metodologia di Processo e Sostenibilità:** Sviluppo della capacità di organizzare lo spazio, i mezzi e le fasi di un semplice compito rispettando tempi e sequenze operative, avviando l'analisi dell'impatto ambientale dei materiali e della riduzione degli scarti di lavorazione.
- Applicare una metodologia progettuale strutturata a un tema design semplice (es. utensile da cucina, seduta essenziale, lampada da tavolo).
- Comunicare visivamente l’idea di progetto, combinando disegno a mano e rappresentazione geometrica.

ABILITA’

- Organizzare in sicurezza il proprio posto di lavoro mantenendo ordine e rispetto per le attrezzature comuni e indossare i DPI prescritti per le singole lavorazioni.
- Leggere ed interpretare disegni esecutivi, tracciare e misurare i materiali selezionati ed eseguire il taglio, la formatura e l’assemblaggio di componenti
- Realizzare mock-up volumetrici e modelli di studio, in scala o al vero, partendo da tavole tecniche, schede di progetto CAD 3D.
- Documentare fotograficamente le fasi di lavorazione per la redazione di relazione tecniche o del Diario di Laboratorio.
- Rispettare i tempi di lavorazione previsti per le singole fasi operative di base.
- Eseguire l'analisi di un prodotto esistente (scheda d'analisi formale, funzionale e prestazionale).
- Esprimere le prime idee progettuali attraverso schizzi a mano libera veloci e comunicativi.
- Realizzare disegni tecnici esecutivi tradizionali con indicazione di quote e quote di tolleranza base.

- Costruire modelli di studio tridimensionali in materiali leggeri (cardboard, polistirene).

CONOSCENZE

- **Sicurezza e Prevenzione:** Norme comportamentali, segnaletica, schede di rischio, uso dei DPI e manutenzione di base delle attrezzature del laboratorio.
- **Tecnologia dei Materiali del Settore:** Proprietà dei materiali utilizzati (cartoni strutturali, legni compensati, filamenti bio per la stampa 3d, principi di lavorabilità e concetti di rifiuto/ riciclabilità.
- **Fondamenti di Prototipazione:** Differenze concettuali e operative tra concept, modello di studio e prototipo; tecniche di modellazione con materiali leggeri e introduzione alla stampa 3D FDM.
- **Geometria e Percezione:** Relazione tra forma geometrica, struttura portante, ergonomia e funzione dell'oggetto; teorie sella percezione visivo tattile, applicate alle superfici.
- **Storia e teoria:** Fondamenti della storia del design (dal Bauhaus al Postmodernismo).
- **Metodologia:** Il processo metodologico di Bruno Munari (problema, analisi, idea, progetto).
- **Bionica e Forma:** Concetti di ergonomia base, antropometria, forma-funzione.
- **Rappresentazione:** Tecnica del disegno tecnico quotato (proiezioni ortogonali, assonometrie) e schizzo ideativo (*sketching*).

LABORATORIO DI DESIGN INDUSTRIALE — Quarto Anno

Integrazione delle tecnologie digitali (CAM/Prototipazione rapida), approfondimento dei materiali complessi/compositi, risoluzione di problemi e gestione di prototipi.

COMPETENZE

- **Autonomia ed Elaborazione dell'Iter progettuale:** Gestire in maniera completamente autonoma l'intero sviluppo di un protiro complesso, coordinando in sequenza diverse tecniche di lavorazione manuali/ artigianali (modulazione, finitura a mano) e tecniche di fabbricazioni digitali (stampa 3d), ottimizzando i tempi e la qualità del risultato.
- **Competenze tecnologiche e sperimentazione dei materiali:** Affinare la maestria nell'uso delle tecniche specifiche nel settore, raggiungendo un alto livello di finitura esecutiva. Sperimentare soluzioni tecniche innovative o il riuso creativo di tecniche tradizionali in contesti progettuali contemporanei.
- **Documentazione Critica:** Valutare criticamente l'efficacia e la coerenza del percorso laboratoriale intrapreso rispetto agli obiettivi di partenza
- **Relazione professione, Dimensione etica e Realtà produttiva:** Interagire con figure professionali esterne (artigiani, produttori, piccole imprese) in visite o progetti condivisi, comprendendo le dinamiche della committente e della produzione reale, riflettendo anche sulle dimensioni etiche della produzione, sul ciclo di vita dei materiali (LCA) e la sostenibilità dei processi.
- Sviluppare un progetto di media complessità tenendo conto dei vincoli produttivi, tecnologici e di mercato.
- Gestire il passaggio dal modello virtuale 3D alla realizzazione del prototipo fisico.

ABILITÀ

- Organizzare autonomamente le fasi di lavoro, la tempistica, il recupero dei materiali e delle risorse necessarie.
- Coordinare in sequenza logica diverse tecniche di lavorazione (sia tradizionali sia digitali) per la reaazione di un prototipo o manufatto finito.
- Effettuare lavorazioni di post- produzione e finitura sui componenti stampati in 3D. Previa predisposizione dei file digitali in formato opportuno (STL, OBJ).
- Individuare e riorganizzare la sequenza di lavoro a fronte di un errore di tolleranza, fallimento di stampa 3D o difetti di assemblaggio, applicando strategie autonome ri-progettazione rapida del componente.
- Applicare soluzioni tecniche innovative o reinterpretare le tecniche tradizionali in chiave contemporanea.
- Analizzare criticamente il lavoro svolto nel laboratorio, individuare criticità e proporre soluzioni migliorative per il processo o per il prodotto.
- Utilizzare software CAD 3D per modellare oggetti complessi.
- Creare immagini di sintesi visuale (*rendering*) con contestualizzazione dell'oggetto.
- Scegliere il materiale e la tecnologia di lavorazione più idonei in base alle prestazioni richieste.
- Realizzare prototipi di verifica in scala o 1:1 mediante tecnologie di fabbricazione digitale (stampa 3D) e modellazione manuale di finitura.

CONOSCENZE

- **Tecniche avanzate di lavorazione:** Tecniche di lavorazione approfondite fino a un livello di piena padronanza esecutiva.
- **Processi di produzione seriale artigianal***e:* tecniche per la ripetizione e variazione di un manufatto (stampa serigrafia e stampa 3D), gestione di una piccola serie.
- **Tecnologie digitali avanzate per la fabbricazione:** post-produzione dei manufatti stampati in 3D e nobilitazione del materiale grezzo, attraverso tecniche di finitura, colorazione e verniciatura.
- **Principi di gestione di un progetto laboratoriale:** pianificazione, valutazione dei risultati, inclusi i principi di gestione e riduzione dei rifiuti di laboratorio e di riuso creativo degli scarti.
- **Tecnologia dei materiali:** Plastica, metalli, legno, ceramica, vetro e materiali compositi base.
- **Processi produttivi:** Stampaggio, estrusione, fresatura, taglio laser e stampa 3D.
- **Ergonomia avanzata:** Interazione uomo-oggetto, percezione visiva, usabilità e sicurezza.
- **Digital Design:** Principi di modellazione 3D parametrica/superficiale e rendering fotorealistico.

LABORATORIO DI DESIGN INDUSTRIALE — Quinto Anno

Panificazione del processo produttivo, connessione con il contesto industriale/artigianale reale e autovalutazione critica del prodotto.

COMPETENZE

- **Autonomia e Progettualità Operativa:** Realizzare in autonomia prototipi definitivi e/o funzionali, gestendo in modo critico l'intero processo di lavorazione, dalla scelta dei materiali alla finitura.
- **Critica e Autovalutazione:** Documentare e argomentare l'intero processo di lavoro tramite il diario di laboratorio, dimostrando capacità di autovalutazione, consapevolezza degli errori e continuità nel miglioramento.
- **Consapevolezza Etica, Economia Circolare e Territorio:** Contestualizzare il proprio lavoro nel panorama produttivo reale, stabilendo collegamenti coerenti tra le competenze di laboratorio acquisite e i processi della filiera artigianale e industriale del territorio. Riflessione critica sulle dimensioni etiche (sostenibilità, riuso creativo degli scarti).
- Padroneggiare l'intero ciclo di vita del progetto di design con consapevolezza etica, ambientale ed estetica.
- Presentare e difendere con argomentazioni critiche e professionali la propria proposta progettuale dinanzi a una commissione.

ABILITÀ

- Pianificare in autonomia l'intero ciclo esecutivo di un prototipo attraverso la tavola tecnica di laboratorio.
- Realizzare in totale autonomia modelli definitivi e prototipo complessi, coordinando tempi, fasi, materiali e tecnologie.
- Risolvere in modo creativo e autonomo le problematiche esecutive (problem solving avanzato) insorte durante le fasi di montaggio e finitura.
- Redigere la documentazione finale completa di progetto e laboratorio illustrando il percorso di sviluppo, le scelte materiche e l'analisi critica del prototipo realizzato.
- Elaborare un brief complesso in modo autonomo (dalla ricerca di mercato al concept finale).
- Progettare con vincoli di ecodesign (disassemblabilità, riciclabilità dei componenti).
- Curare la presentazione orale e visiva del proprio progetto di laboratorio.

CONOSCENZE

- **Tecniche avanzate di lavorazione**: tecniche proprie del settore di produzione, approfondite fino a un livello di piena padronanza esecutiva.
- **Processi di produzione seriale artigianale***:* tecniche per la ripetizione (Stampa 3D, Serigrafia) e variazione di un manufatto; gestione di una piccola serie.
-
- **Tecnologie digitali avanzate per la fabbricazione:** principi di post-produzione dei manufatti stampati in 3D.
-

- **Principi di gestione di un progetto laboratoriale**: pianificazione, valutazione dei risultati, inclusi i principi di gestione e riduzione dei rifiuti di laboratorio e di riuso creativo degli scarti.
- **Ecodesign:** Life Cycle Assessment (LCA), sostenibilità ambientale, economia circolare e riuso.
- **Design di Sistema:** packaging design e branding.
- **Normativa e Mercato:** Concetti di brevetto, copyright, e tendenze del mercato globale.
- **Visual Communication:** Layout grafico per tavole di progetto, comunicazione del prodotto e portfolio personale.

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN MODA — Terzo Anno

COMPETENZE

- Analizzare il rapporto tra forma, silhouette, vestibilità del capo d'abbigliamento o di accessori moda e le caratteristiche dei materiali tessili e dei filati, in sinergia con il Laboratorio del Design moda.
- Tradurre l'idea progettuale di un capo d'abbigliamento, di un accessorio moda o di un motivo decorativo, in elaborati grafici, padroneggiando i metodi di rappresentazione grafica.
- Applicare le fasi iniziali dell'iter progettuale (ricerca, brief, moodboard, concept) integrando le prime esperienze di simulazione professionale e di sicurezza nei contesti lavorativi (FSL).

ABILITÀ

- Rappresentare la figura umana strutturata su canoni proporzionali ed elaborare motivi decorativi e pattern per la superficie tessile.
- Applicare le regole della percezione visiva e utilizzare la tecnica del chiaroscuro per definire silhouette, volumi e resa di vestibilità del capo.
- Svolgere ricerche iconografiche e materiche strutturando moodboard concettuali e schizzi ideativi per descrivere le caratteristiche formali e funzionali del capo d'abbigliamento e/o accessorio di moda.
- Rappresentare graficamente il capo d'abbigliamento e/o accessori in scala reale o ridotta.
- Analizzare la destinazione d'uso, l'utilizzo di tessuti, filati e materiali alternativi, in base alle loro proprietà e la tecnica di realizzazione di motivi decorativi.
- Analizzare e valutare la fattibilità reale del progetto moda in laboratorio.

CONOSCENZE

- Metodi di Rappresentazione: Struttura anatomica e proporzionale del corpo umano e del figurino di moda (canone idealizzato a 8/9/10 teste) e stilizzazione visiva. Disegno tecnico in piano del capo d'abbigliamento. Resa grafica dei volumi: tecniche di chiaroscuro e resa pittorica del drappeggio e delle texture tessili.
- Teoria della Forma e Vestibilità: Principi di equilibrio, ritmo, proporzione, modulo e simmetria, applicati alla silhouette e ai motivi decorativi del tessuto. Design for All e Moda Inclusiva: abito inclusivo, adattabile e accessibile per diverse conformazioni corporee ed esigenze funzionali.

- Metodologia del Progetto: Fasi del processo ideativo (brief, analisi dei competitor, definizione del target, moodboard, elaborazione del concept visivo, bozzetto, analisi fattibilità prototipale, modello).
- Tecnologia dei Materiali: Classificazione, proprietà delle fibre naturali, artificiali e sintetiche; struttura dei filati e armature fondamentali dei tessuti. Principi fondamentali di tintura, stampa tessile e stampa serigrafica.
- Storia del costume: Evoluzione del capo d'abbigliamento nella storia.
- FSL e Sicurezza: Normative sulla sicurezza nei luoghi di lavoro, nei laboratori (D.Lgs. 81/08) e organizzazione dello studio professionale di design. Utilizzo corretto di utensili da taglio e prodotti per la tintura/stampa.

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN MODA — Quarto Anno

COMPETENZE

- Gestire la progettazione di collezioni di abiti o accessori moda, integrando vestibilità, ergonomia del movimento, sicurezza dei materiali a contatto con il corpo e requisiti di accessibilità e inclusività.
- Selezionare e applicare in modo sinergico filati, tessuti e materiali tecnici, alternativi, inusuali e riciclati, analizzando i processi di nobilitazione e confezione industriale e la loro sostenibilità ambientale lungo la filiera tessile, valorizzando materiali e tecniche di lavorazione del territorio.
- Comunicare in modo professionale l'intero processo progettuale di fashion design tramite figurini di moda illustrativi, schede tecniche e report integrati con le esperienze di FSL presso aziende, brand, maison o studi di settore.

ABILITÀ

- Redigere schede tecnico-progettuali dettagliate, definendo specifiche sartoriali, particolari costruttivi e campionature dei materiali per la produzione del capo/accessorio.
- Elaborare presentazioni grafiche coordinate destinate a ipotetici committenti o partner aziendali (FSL).
- Svolgere analisi di fattibilità tecnica sostenibile confrontando processi di confezione tradizionale e industriale.

CONOSCENZE

- Rappresentazione dei canoni antropometrici e del figurino di moda (stilizzato, in posa, dinamico).
- Rappresentazione del disegno tecnico in piano del capo. Tecniche di chiaroscuro, resa materica dei tessuti e teoria del colore applicata alla Moda. Vestibilità ed evoluzione nella storia del capo d'abbigliamento.
- Le fasi dell'iter progettuale, dall'idea al progetto.
- Acquisizione dinamica progettuale.
- Redazione relazione motivazionale.

- FSL e Mercato: Filiera del design, rapporto tra designer, azienda e distribuzione.

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN MODA — Quinto Anno

COMPETENZE

- Gestire in totale autonomia e con consapevolezza critica l'intero iter progettuale di una collezione di moda o di una linea di accessori, dalla ricerca di informazioni e di tendenza fino alla documentazione esecutiva del progetto finale.
- Applicare i principi dell'Economia Circolare, dell'Ecodesign e della valutazione dell'impatto ambientale della filiera tessile, promuovendo soluzioni inclusive, etiche ed ecologicamente sostenibili.
- Comunicare con linguaggio specialistico la propria ricerca progettuale, allestendo un portfolio professionale (cartaceo o digitale) e sostenendo presentazioni pubbliche correlate alle esperienze di FSL e valide per l'Esame di Maturità.

ABILITÀ

- Redigere in autonomia la scheda tecnica ed esecutiva completa delle informazioni per la prototipazione dell'abito/accessorio in Laboratorio Design moda.
- Effettuare un'analisi preliminare di sostenibilità e di riciclabilità dei materiali da utilizzare.
- Impaginare ed allestire l'intero progetto.

CONOSCENZE

- Progettazione: Strategie di ecodesign, ed economia circolare.
- Sistemi e Mercato del Design: Brevetti, copyright, contrattualistica, modelli di produzione (seriale, artigianale, digitale) e strategie di comunicazione/marketing.
- Cultura Contemporanea e Nuove Frontiere: Impatto delle intelligenze artificiali nel processo ideativo, etica della parità di genere e inclusione, sostenibilità dei lavoratori nella filiera globale (Fast Fashion e Slow Fashion) e responsabilità del designer.
- Sintesi del Percorso FSL: Mappatura delle competenze acquisite nel triennio e bilancio dell'esperienza nei contesti aziendali/professionali.

LABORATORIO DESIGN MODA — Terzo Anno

COMPETENZE

- **Pratica Laboratoriale, Sicurezza e Materia:** Lo studente acquisisce la familiarità operativa e la sicurezza d'uso nell'impiego degli strumenti manuali, delle attrezzature di base e dei macchinari del settore di produzione, sviluppando una cultura proattiva della prevenzione (norme comportamentali e igiene) e sperimentando in modo diretto le proprietà fisiche dei materiali dei tessuti.

- Lo studente applica in contesto operativo i metodi, le tecnologie e processi di lavorazione specifici del settore di produzione
- Lo studente acquisisce le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono la forma e la funzione, tenendo conto della struttura del prodotto tessile, avendo consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

- **Concezione Modellistica**

Lo studente impara a tradurre grafici, disegni della scheda tecnica e bozzetti in modelli base di un capo di abbigliamento (in scala o reali) attraverso tecniche Cartamodello, rilevamento delle misure, taglio, prototipo assemblaggio comprendendo la relazione diretta tra materia,

- **Metodologia di Processo e Sostenibilità:**

Lo studente sviluppa la capacità di organizzare lo spazio e le fasi di un semplice compito rispettando tempi e sequenze operative avviando l'analisi dell'impatto ambientale dei materiali scelti e della riduzione degli scarti. Trattazione teorica, grafico-pratica e laboratoriale

ABILITÀ

- Applicare le norme di sicurezza e indossare i DPI prescritti per le singole lavorazioni.
- Applicare e riconoscere i vari tipi d tessuto e filati
- Scegliere, misurare e tracciare i cartamodelli, abbinare tessuti e modelli ed eseguire taglio e cucito.
- Realizzare prototipo, assemblaggio dei tessuti modelli di studio in scala rilevamento delle misure . Utilizzo dei filati idonei alla lavorazione dei tessuti base
- Eseguire campionature di finitura superficiale, delle armature base dei tessuti(tela, sia, raso) attraverso l'utilizzo dei filati idonei.
- Documentare fotograficamente le fasi di lavorazione per la redazione del Diario di Laboratorio.
- Integrare componenti di fabbricazione artigianale digitale per accessori e applicazioni decorative (stampa 3D).
- Utilizzare codici e linguaggi grafici progettuali, della forma contesto e funzionalità e forma.

CONOSCENZE

- Tecnologie di base dei materiali Tessili filati – fibre vegetali, il cotone, il lino la canapa, caratteristiche e morfologia. Fibre animali – Lana seta, denominazione dei tessuti con armature di base e tecniche di lavorazione elementi decorativi per il tessuto (Applicazioni decorativi con varie tecniche di produzione) Proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali con esercitazione grafica delle principali Texture dei Tessuti Base
- Definizione e differenze tra bozzetto, prototipo. Studio del cartamodello per una gonna base diritta gonna a semi ruota e gonna a ruota. Conoscere l'evoluzione dei tessuti dal Neolitico
- Stampa serigrafica: preparazione pellicole, pulitura quadro serigrafico e stesura gelatina, incisione e colori specifici.
- Percezione: Relazione tra forma geometrica, struttura attraverso il disegno grafico manuale, Dalla forma geometrica alla gonna e percezione visivo-tattile dei tessuti. Definizione delle varie linee

stilistiche in funzione al periodo storico.

- Conoscere e realizzare il cartamodello base, studio delle misure, rilevamento delle misure, piazzamento del cartamodello scelto su tessuto,Prototipazione: assemblaggio cucitura a mano e a macchina

LABORATORIO DESIGN MODA — Quarto Anno

COMPETENZE

• Lo studente seleziona I tessuti e lavora in modo consapevole, prevedendone il comportamento strutturale e di finitura in stretta connessione con le nozioni di chimica/fisica dei materiali e valutando l'impronta ecologica del processo

• Lo studente consolida le tecniche esecutive traducendo disegni complessi in modelli definitivi e prototipi funzionali, integrando in modo strategico la prototipazione all'interno del processo manifatturiero manuale.

• Lo studente gestisce sequenze operative articolate, autonomia, creatività, nell'intervenire su un capo base esistente modificando le varianti consuete. Autonomia nel piazzare il cartamodello rispettando i parametri, cucire il modello, confezionamento del capo, interpretazione critica della forma e della funzione estetica.

ABILITÀ

- Eseguire tracciatura del cartamodello, il taglio prototipo, assemblaggio dei tessuti e di componenti più o meno complessi.
- Eseguire e riconoscere i vari tipi di tessuto e filati, il verso del tessuto e della cimosa, saper utilizzare il diritto filo e lo sbiego.
- Eseguire attraverso le tecniche acquisite un modulo per la decorazione, saper scegliere la collocazione del modulo finalizzato alla decorazione, riconoscere e nominare il tipo di colore per la stampa serigrafica e tintura attraverso i procedimenti della stampa.
- Rappresentare in maniera corretta la scheda tecnica in piano del capo di abbigliamento.
- Raffigurare le linee del taglio (seno- vita - spalle- lunghezza) sartoriale , stagione tessuti e il target.
- Saper assemblare correttamente i vari pezzi che compongono il modello, utilizzando in maniera opportuna gli strumenti e i mezzi per rifinire il capo d'abbigliamento, i trattamenti di finitura dei tessuti in funzione al contesto storico
- Riorganizzare una sequenza di lavoro a fronte di un errore di lavorazione.

CONOSCENZE

- **Tecnologie Specifiche del Settore Laboratorio Moda:** Materiali tessili: le fibre tessili artificiali, sintetiche, stampa serigrafica e tintura, elemento decorativo ideato per un capo d'abbigliamento, prove di colore e varianti dello stesso elemento decorativo, sperimentazioni

tessili di stampa

- Restituzione tecnico-grafica di capi di abbigliamento; Il plat: rappresentazione in piano sia manuale che con strumenti informatici, dettagli sartoriali: cuciture e accessori nella rappresentazione in piano.
- **Prototipazione:** Tecniche di preparazione file per taglio laser e stampa 3D;logica di iterazione tra pezzo digitale e struttura manuale. Il corpetto base: abiti varie tipologie.
- **Design e Percezione:** Relazione tra scelte geometriche, proprietà superficiali (colore, texture dei tessuti), ergonomia d'uso e risposta percettiva dell'utente.

LABORATORIO DESIGN MODA — Quinto Anno

COMPETENZE

Piena Autonomia e Prototipazione Complessa:

- Lo studente gestisce e realizza in autonomia la fase operativa per la produzione un prototipo complesso o un manufatto finito, coordinando in sequenza logica ed esecutiva diverse tecniche di lavorazione tradizionali e digitali avanzate con alto livello di finitura del prodotto
- Lo studente attraverso la Modellistica 2d e 3d. Consapevolezza nel produrre attraverso varie tecniche capi di abbigliamento unici ed originali sia dal punto di vista estetico che funzionale.

Consapevolezza Etica, Economia Circolare e Territorio:

- Lo studente interagisce con la realtà produttiva esterna (artigiani, makers, imprese), comprende le dinamiche di committenza e riflette criticamente sulle dimensioni etiche (condizioni di lavoro, sostenibilità, riduzione e riuso creativo degli scarti/rifiuti).
- Lo studente interagisce in maniera autonoma tutte le fasi per la realizzazione di un capo con inventiva, senso critico, accuratezza e originalità.

ABILITÀ

- Realizzare un prototipo finale completo coordinando lavorazioni manuali, macchinari e fabbricazione digitale.
- Riconoscere i materiali e le loro caratteristiche rispetto all'uso, per un'attività laboratoriale innovativa.
- Progettare e realizzare dime, calibri o stampi per piccole serie artigianali con l'utilizzo della stampa serigrafica.
- Eseguire, scegliere e utilizzare i materiali, i metodi e le tecniche di realizzazione più indicati alla resa dell'elaborato.
- Realizzare attraverso la modellistica tridimensionale capi d'abbigliamento.
- Argomentare verbalmente e visivamente la qualità esecutiva, l'ergonomia e le scelte etico-ambientali del prototipo.

CONOSCENZE

- **Tecniche Avanzate di Settore:** Padroneggiamento completo delle tecniche di formatura, lavorazione e finitura del settore di produzione.

- **Produzione Seriale Artigianale:** Tecniche di duplicazione, stampi, matrici; concetti di modularità, variazione e tolleranza nella piccola serie.
- **Tecnologie Digitali Avanzate:** Principi di scansione 3D, ottimizzazione delle mesh, reverse engineering e finitura chimico-meccanica della prototipazione rapida.
- **Conservazione e Restauro:** Principi etici della conservazione; tecniche base di pulitura, consolidamento e restauro di capi dismessi o manufatti moda.
- **Project Management e Sostenibilità:** Pianificazione delle fasi, budgeting, stima tempi/costi, normativa sulla sicurezza e gestione dei rifiuti secondo l'economia circolare.

DISCIPLINE GRAFICHE - PITTORICHE *Curvatura Body Art* Terzo Anno

COMPETENZE

- Lo studente utilizza la pratica dello schizzo e del taccuino come strumenti primari di indagine visiva, esplorazione compositiva e sviluppo dell'idea.
- Lo studente approfondisce la conoscenza e l'uso delle tecniche pittoriche tradizionali e contemporanee (tempera, olio, acrilico, tecniche miste).
- Lo studente applica in modo consapevole i principi della teoria del colore, della composizione e della percezione visiva nella costruzione dell'immagine.
- Lo studente applicare le tecniche pittoriche di base (teoria del colore, chiaroscuro, stesura) sulla superficie tridimensionale e irregolare del corpo umano.
- Lo studente decodifica e utilizza i simboli del tatuaggio e del painting tribale/rituale nella progettazione contemporanea, come veicolo di messaggi culturali, sociali.
- Lo studente utilizza i linguaggi multimediali e fotografici pe rarchiviare e presentare l'opera di body painting, essendo per sua natura un'arte effimera.

ABILITÀ

- Realizzare il disegno preparatorio pittorico analizzando la struttura strutturale, le proporzioni e le tensioni della figura umana.
- Realizzare mascherature, stencil e applicazioni polimateriche temporanee sul corpo.
- Gestire la stesura e le specificità materiche, espressive e conservative di tempere, oli e acrilici e l'applicazione del colore tramite velature, campiture piatte, sfumature e stratificazioni coerenti con la tecnica scelta.
- Applicare le regole del cerchio dei colori, dei contrasti simultanei e complementari nella composizione pittorica.
- Analizzare e rielaborare opere pittoriche di diverse epoche integrando aspetti formali, tecnici e storici.
- Saper riconoscere la tipologia della grafica d'arte e della grafica digitale.

CONOSCENZE

- Anatomia artistica di base: struttura scheletrica e fasce muscolari principali in relazione al movimento.
- Tecniche pittoriche tradizionali e contemporanee: materiali, leganti, supporti e procedimenti esecutivi.
- Teoria del colore: sistemi cromatici, solidi dei colori, interazioni e psicologia della percezione.
- Elementi e principi della composizione: equilibrio, ritmo, tensione e dinamica delle forme.
- Sistemi di rappresentazione dello spazio: prospettiva geometrica e intuitiva applicata alla pittura.
- Conoscenza tossicologica e dermatologica di base dei prodotti applicabili sulla cute (prodotti anallergici, barriere protettive, conservazione e rimozione).

- Conoscere le metodologie tecniche della grafica d'arte e della grafica digitale.

DISCIPLINE GRAFICHE - PITTORICHE — Quarto Anno

COMPETENZE

- Lo studente sperimenta contaminazioni controllate tra linguaggi (pittura, fotografia, collage, elementi digitali) per risolvere specifiche esigenze progettuali.
- Lo studente progetta composizioni pittoriche che considerano esplicitamente la relazione con lo spazio fisico (architettonico, urbano, ambientale).
- Lo studente utilizza in modo sistematico mezzi fotografici e digitali per la documentazione del processo lavorativo e l'archiviazione.
- Lo studente sviluppa una ricerca pittorica autonoma traducendo concetti, suggestioni letterarie o istanze emotive in forme e segni coerenti.
- Lo studente sviluppa progetti in cui il corpo non è solo un "supporto" da decorare, ma il mezzo sociale, identitaria e narrativo dell'opera (Body Art e Performance Art).
- Lo studente integra le discipline grafiche e pittoriche con altri linguaggi artistico per creare un'opera d'arte totale.

ABILITÀ

- Consolidare la capacità di analisi formale, tecnica e iconografica di un'opera d'arte
- Gestire progetti pittorici di media complessità in dialogo con lo spazio espositivo, spazio urbano o murale.
- Approfondire la conoscenza delle problematiche conservative, chimiche e di degrado dei materiali pittorici.
- Gestire la sessione di lavoro rispettando i tempi di posa del modello e la resistenza del pigmento
- Sviluppare competenze avanzate nell'uso di software per l'elaborazione d'immagine e la documentazione digitale.
- Realizzare progetti di pittura corporea tridimensionale e anamorfica.

CONOSCENZE

- La Performance Art e la commistione con Body Art
- Cenni di chimica dei materiali pittorici: proprietà, compatibilità e fenomeni di degrado.
- Metodologie di analisi formale, tecnica e iconografica avanzata.
- Uso di software per l'elaborazione d'immagine, la gestione del colore e la documentazione fotografica.
- Rapporto tra pittura e spazio: premesse per interventi murali, installativi o ambientali.
- Conoscere e descrivere il progetto nelle sue articolazioni concettuali e tecniche e le modalità grafiche di presentazione.
- Il corpo come terreno di scontro politico, di genere e riflessione sull'identità e sulla percezione del sè.

DISCIPLINE GRAFICHE - PITTORICHE — Quinto Anno

COMPETENZE

- Lo studente gestisce in piena autonomia l'intero processo progettuale e creativo di un elaborato finale complesso, dalla definizione del concept alla realizzazione dell'opera.
- Lo studente sa attivare una rilettura critica e personale delle opere della tradizione artistica, utilizzandola come strumento generativo per la propria ricerca.
- Lo studente conosce gli aspetti professionali essenziali del sistema dell'arte e sa presentare efficacemente il proprio operato attraverso un portfolio strutturato.
- Lo studente struttura un portfolio cartaceo o digitale e argomenta criticamente il proprio lavoro, in vista del colloquio dell'Esame di Stato.
- Lo studente sviluppa un linguaggio artistico originale e riconoscibile, in cui la Body Art si fonde con le istanze della contemporaneità.

ABILITÀ

- Padroneggiare e sperimentare in modo personale tecniche e materiali complessi, anche in funzione di esigenze conservative.
- Integrare criticamente le tecnologie digitali avanzate (realtà aumentata, proiezioni interattive, processi generativi) senza ridurle a mera simulazione.
- Progettare e realizzare opere pittoriche di alta complessità (grandi formati, cicli narrativi, installazioni) considerando la relazione con lo spazio architettonico ed espositivo.
- Realizzare opere di Body Art totale, integrando tecniche pittoriche avanzate.

CONOSCENZE

- Approfondimenti sulle tecniche pittoriche storiche e relative problematiche conservative e di restauro.
- Sviluppi della pittura contemporanea: correnti, poetiche e dibattiti critici del XX e XXI secolo.
- Principi di allestimento, illuminazione e comunicazione visiva espositiva.
- Conoscenza delle normative sulla proprietà intellettuale, sul diritto d'autore, riproduzione delle opere e sicurezza nei luoghi di lavoro (D.Lgs. 81/08).
- Studio delle tendenze più recenti della ricerca corporea, tra cui l'interazione tra corpo, biologia, IA e realtà aumentata.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA — Terzo Anno

COMPETENZE

- Lo studente acquisisce i fondamenti della struttura e delle proporzioni applicate al modello vivente e ne coglie la struttura nelle varie pose.
- Lo studente interpreta la natura sia in forma grafica sia pittorica.

- Lo studente gestisce l'intero processo progettuale pittorico dall'idea al prototipo, con il giusto metodo.
- Lo studente riconosce i diversi supporti e la relativa preparazione.
- Lo studente riconosce la pittura come espressione del contemporaneo.
- Lo studente sviluppa un metodo di lavoro autonomo, responsabile e orientato alla documentazione digitale del proprio percorso.

ABILITÀ

- Applicare le proporzioni anatomiche e i rapporti di scala nel disegno dal vero.
- Essere in grado di cogliere i particolari delle forme e renderle significative.
- Preparazione dei supporti pittorici per pitture in spazi esterni.
- Lavorare in maniera autonoma, utilizzando in maniera coerente spazi, tempi e strumenti.

CONOSCENZE

- Conoscere, nelle linee essenziali, i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica e le parti anatomiche della figura umana
- Conoscere il metodo per leggere la struttura delle forme della natura e le rappresentazione pittoriche del passato
- Conoscere i supporti pittorici usati nell'arte antica, i materiali e i metodi di preparazione.
- Conoscere le tecniche di base e le nuove soluzioni.
- Conoscere le fasi della progettazione pittorica e le caratteristiche chimico-fisiche dei materiali pittorici.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA — Quarto Anno

COMPETENZE

- Lo studente utilizza la figura umana nella rappresentazione da modello vivente, cogliendone la struttura anatomica
- Lo studente individua i caratteri principali di un volto le giuste mescolanze di colore.
- Lo studente progetta e realizza interventi pittorici murali, installazioni visive o tele di grande formato in dialogo con lo spazio architettonico e urbano.
- Lo studente integra strumenti digitali, archivi visivi e ricerche iconografiche nella documentazione e presentazione critica dei propri elaborati pittorici.
- Lo studente organizza il lavoro con la giusta metodologia.

ABILITÀ

- Applicare tecniche pittoriche avanzate (olio, acrilico, tecniche miste, velature) per la resa dei volumi anatomici e spaziali
- Progettare interventi visivi per lo spazio urbano/espositivo
- Utilizzare software di grafica per catalogare il percorso.
- Riconoscere le parti anatomiche e dei muscoli principali della figura umana, e coglie la

tipologia di un corpo umano nella rappresentazione grafica e pittorica personale.

- Rappresenta un ritratto nell'essenza delle sue forme, cogliendone la fisionomia
- Rappresenta aspetti paesaggistici e architettonici.
- Adotta tipologie pittoriche differenziate.

CONOSCENZE

- Valore storico e cromatico del nudo e dell'anatomia nella pittura
- Tecniche avanzate di stesura e preparazione dei supporti
- Dinamiche di valorizzazione visiva dello spazio.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA — Quinto Anno

COMPETENZE

- Lo studente analizza e rappresenta la figura umana nello spazio pittorico padroneggiando la luce, i piani di profondità e l'equilibrio cromatico complessivo.
- Lo studente applica con autonomia le regole della progettazione formale e cromatica, combinando tecniche pittoriche avanzate e linguaggi visivi contemporanei.
- Lo studente organizza, impagina e relaziona criticamente il proprio percorso pittorico in tavole progettuali e presentazioni multimediali d'esame.

ABILITÀ

- Gestire la stesura di opere pittoriche complesse di grande formato
- Combinare stili e linguaggi della tradizione e della contemporaneità
- Redigere relazioni tecniche e presentazioni digitali del proprio lavoro.

CONOSCENZE

- Teorie del colore, della percezione visiva e della composizione pittorica
- Impatto visivo e culturale dei movimenti artistici contemporanei
- La ritrattistica del passato. Ele parti strutturali della testa e del volto.
- Sistemi prospettici e prospettiva tonale.
- Struttura della relazione d'esame e del portfolio professionale.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE — Terzo Anno

COMPETENZE

- Lo studente sviluppa il disegno e lo schizzo come strumenti fondamentali per l'indagine della forma tridimensionale e l'analisi strutturale.

- Lo studente approfondisce le principali tecniche plastico-scultoree: modellazione diretta (argilla, cera) e tecniche di formatura e stampo (gesso, gomma).
- Lo studente applica in modo consapevole i principi della composizione tridimensionale, gestendo le relazioni tra volumi, pieni/vuoti e superfici.
- Lo studente contestualizza le opere plastiche in rapporto all'anatomia artistica.
- Lo studente riconosce il ruolo dell'arte visiva in funzione della valorizzazione degli spazi in cui viene inserita.
- Lo studente individua le componenti del disegno ornamentale il suo sviluppo plastico.

ABILITÀ

- Eseguire modanature, calchi a tassello o a perdita elementari e modellazione a tutto tondo con l'ausilio di supporti strutturati.
- Analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico-scultoree del Novecento e contemporanee connesse alla propria ricerca.
- Utilizzare i sistemi di rappresentazione geometrica (proiezioni ortogonali, assonometrie) come supporto alla progettazione scultorea.
- Progettare un'opera plastica modulare
- Formulare un progetto celebrativo comprensivo di comunicazione informativa scritturale.

CONOSCENZE

- Tecniche plastico-scultoree tradizionali e contemporanee: procedure, materiali e attrezzature di formatura.
- Principi della composizione tridimensionale: equilibrio, peso visivo, direzionalità e rapporti volumetrici.
- Nozioni fondamentali di statica applicata alla scultura (strutture portanti, punti di appoggio, baricentro).
- Sistemi di rappresentazione tecnica dello spazio e metodologie di analisi formale.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE — Quarto Anno

COMPETENZE

- Lo studente approfondisce le diverse tecniche volumetriche per acquisire una propria cifra stilistica e progettuale
- Lo studente decodifica le relazioni spaziali, il ritmo e l'equilibrio plastico determinati dall'aggregazione di moduli, riconoscendone il valore semantico e formale
- Lo studente progetta opere plastiche (a tuttotondo, a rilievo) mettendole in relazione con lospazio circostante per valorizzare e risignificare il contesto ambientale o espositivo.
- Lo studente seleziona la tipologia e la metodologia di riproduzione più idonea per la rappresentazione di modelli e rappresentazioni tridimensionali.
- Lo studente sperimenta contaminazioni tra linguaggi (scultura, installazione, elementi cinetici, suono/video) e l'uso di sistemi digitali (modellazione 3D).

ABILITÀ

- Eseguire lavorazioni utilizzando la tecnica produttiva più adatta (additiva, sottrattiva, modellazione manuale o digitale) in base a materiali, costi e obiettivi.
- Abilità nel tradurre le caratteristiche e le dinamiche di uno spazio in elementi chiave del progetto, creando soluzioni che dialogano armoniosamente con il contesto che le ospita.
- Gestire l'intero ciclo di vita di un progetto, dall'ideazione fino alla redazione della relazione tecnica-illustrativa.

CONOSCENZE

- Piena conoscenza dei metodi e delle procedure di progettazione dell'opera plastica, unita alla capacità di tradurla in una coerente rappresentazione volumetrica nello spazio.
- Approfondita conoscenza delle modalità e delle tecniche di rappresentazione grafica applicate alla progettazione per la corretta restituzione visiva e tecnica dell'idea progettuale.
- Ampia conoscenza delle opere plastiche geometriche e astratte, con particolare attenzione alle loro logiche formali, spaziali e strutturali.
- Sistemi di rappresentazione tecnica dello spazio avanzati e modellazione 3D computerizzata.
- Rapporto tra scultura e spazio: installazioni ambientali.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE — Quinto Anno

COMPETENZE

- Lo studente gestisce in completa autonomia l'intero ciclo progettuale e creativo di un elaborato finale complesso (opera o corpus di opere).
- Lo studente sa elaborare e presentare un dossier progettuale completo (book, portfolio digitale, modelli, video) che documenti in modo persuasivo il percorso.
- Lo studente conosce gli aspetti professionali ed economici del sistema dell'arte e della committenza (mercato, bandi pubblici, diritto d'autore, sicurezza).
- Saper applicare le conoscenze digitali nella produzione di elaborati che attengono alla comunicazione di eventi e nella produzione personale di opere creative.

ABILITÀ

- Sviluppare una ricerca artistica individuale approfondita e coerente con il contesto culturale contemporaneo e l'arte pubblica.
- Elaborare un dossier progettuale e un portfolio digitale avanzato per la presentazione professionale.
- Gestire elementi di project management, budgeting e normative di sicurezza nei cantieri artistici.
- Valutare criticamente le implicazioni etiche, estetiche e di autorialità nell'uso di processi automatizzati o digitali.

CONOSCENZE

- Approfondimenti sulle tecniche scultoree storiche e relative problematiche conservative e di restauro.

- Sviluppi della scultura contemporanea: tendenze, poetiche e dibattiti del XX e XXI secolo (spazio, materia, relazione).
- Elementi di project management, budgeting e legislazione applicati alla produzione artistica.
- Principi di allestimento museale e ambientale, illuminotecnica e comunicazione.
- Normativa di sicurezza nei cantieri artistici, trasporto opere e proprietà intellettuale (D.Lgs. 81/08).
- Panorama professionale, sbocchi (ISIA, Accademie, Restauro) e fabbricazione digitale per la cultura.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA — Terzo Anno

COMPETENZE

- Lo studente acquisisce i fondamenti della volumetria e delle proporzioni tridimensionali applicate alla modellazione dal vero.
- Lo studente gestisce l'intero processo progettuale plastico dall'idea al modello tridimensionale, integrando tecniche tradizionali e contemporanee.
- Lo studente sviluppa un metodo di lavoro autonomo, responsabile e orientato alla cura e gestione dei materiali plastici.
- Lo studente analizza e decodifica le strutture geometriche ed essenziali degli elementi naturali, traducendole con sensibilità plastica in sculture decorative a rilievo e a tuttotondo attraverso un efficace processo di sintesi formale.
- Lo studente progetta e realizza medaglie celebrative attraverso tecniche di modellazione plastica, sapendo individuare le migliori soluzioni espressive e le metodologie di riproduzione in multipli , guidati dalla conoscenza critica della tradizione della medaglista storica e contemporanea.

ABILITÀ

- Saper osservare criticamente il modello vivente, individuando la struttura scheletrico-muscolare sottostante e i baricentri della posa.
- Essere in grado di gestire le proporzioni e i rapporti volumetrici della figura umana, controllando la coerenza tra le varie parti del corpo.
- Saper tradurre la dinamicità e il ritmo della posa, restituendo il senso di peso, equilibrio, tensione e torsione dei muscoli.
- Essere in grado di governare la luce e l'ombra sulla superficie modellata per valorizzare la resa plastica e l'espressività della figura.
- Saper utilizzare correttamente gli strumenti di modellazione (mirette, spatole, supporti e armature interne) adeguandoli alle specifiche esigenze della posa da vero.
- Abilità nell'applicare gli accorgimenti prospettici e nello scalare i piani plastici, controllando i rapporti di luce, ombra e profondità per restituire l'illusione dello spazio nel rilievo.
- Abilità nel progettare e realizzare elaborati visivi dotati di forte valore comunicativo e informativo, capaci di trasmettere un messaggio in modo chiaro, efficace e mirato
- Abilità nel gestire le regole compositive e gli accorgimenti prospettici specifici della

rappresentazione a rilievo, controllando i rapporti di profondità, luce e ombra per restituire l'illusione dello spazio tridimensionale su superfici bidimensionali o semivolumetriche.

- Abilità nel padroneggiare ed eseguire le tecniche di formatura di base, con particolare riferimento ai procedimenti a forma persa e a forma buona per la corretta riproduzione e calco delle opere plastiche .

CONOSCENZE

- Conoscenza dell'anatomia artistica di base, con particolare riferimento alla morfologia superficiale, alle articolazioni e alle masse muscolari principali
- Conoscenza dei canoni proporzionali della figura umana (storici e contemporanei) e delle regole fondamentali della statica e della dinamica del corpo.
- Conoscenza delle tecniche di modellazione plastica dell'argilla (o di altri materiali da modellazione) e delle metodologie di costruzione di armature strutturali di sostegno.
- Conoscenza critica dei principali modelli storici e contemporanei della scultura figurativa da modello vivente, come riferimento espressivo e stilistico
- Conoscenza dei canoni proporzionali dell'anatomia del volto e dei meccanismi muscolari ed espressivi che determinano i diversi atteggiamenti e la mimica facciale
- Conoscenza delle regole compositive, geometriche e dei principi prospettici (prospettiva lineare, schiacciata o stiacciata) specifici per la resa della tridimensionalità sulla superficie bidimensionale.
- Conoscenza dei linguaggi espressivi, delle correnti critico-stilistiche e della pluralità di materiali, tecniche e installazioni che caratterizzano la scultura nell'arte contemporanea

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA — Quarto Anno

COMPETENZE

- Lo studente traduce lo studio miologico e volumetrico in masse plastiche tridimensionali complesse, bassorilievi e altorilievi.
- Lo studente progetta e realizza installazioni plastiche, elementi scultorei o prototipi per lo spazio urbano e architettonico.
- Lo studente integra strumenti digitali di modellazione e tecniche di formatura tradizionali nella documentazione e presentazione critica dei manufatti scultorei.

ABILITÀ

- Abilità nel modellare autonomamente la figura umana dal vero rispettandone la coerenza strutturale e proporzionale, con la capacità di interpretare criticamente la posa per conferire all'opera plastica una propria cifra espressiva e un corretto equilibrio nello spazioi rapporti di luce, ombra e profondità per restituire l'illusione dello spazio nel rilievo.
- Abilità nel modellare il volto cogliendone sia la precisione anatomico-proporzionale, sia le sottili variazioni volumetriche determinate dai diversi atteggiamenti espressivi, conferendo carattere, intensità psicologica e dinamismo plastico all'opera

- Abilità nel gestire l'articolazione dei piani prospettici in un rilievo, dimostrando capacità di sintesi volumetrica nel passaggio dallo stiacciato all'altorilievo, e orchestrando i rapporti tra figure e sfondo per generare un'efficace illusione di profondità spaziale.
- Progettare e realizzare interventi plastici e installativi ispirati ai linguaggi della contemporaneità, dimostrando autonomia nella scelta e nella manipolazione dei materiali, nonché capacità di relazionare l'opera allo spazio espositivo in modo coerente e originale
- Utilizzare strumenti digitali di catalogazione

CONOSCENZE

- Valore storico e formale del nudo e della scultura monumentale
- Conoscenza approfondita dei canoni anatomici avanzati, dei rapporti statico-dinamici complessi del corpo umano in torsione o movimento, e delle soluzioni espressive adottate dalla scultura del Novecento e contemporanea nella resa del modello vivente.
- Conoscenza avanzata della struttura fisionomica e della miologia facciale (muscoli mimici), unita allo studio critico di come la ritrattistica storica e contemporanea abbia interpretato gli stati d'animo, l'espressività e l'alterazione dei lineamenti.
- Conoscenza approfondita dei codici geometrico-prospettici complessi e delle regole di composizione visiva applicate ai diversi gradienti del rilievo, con particolare riferimento all'evoluzione storica delle tecniche di sfondamento spaziale e all'uso della luce come fattore plastico
- Conoscenza critica delle poetiche, dei movimenti e delle tendenze della scultura contemporanea, con particolare focus sul superamento del concetto tradizionale di monumento, sull'uso di materiali non convenzionali e sulla relazione concettuale tra opera, fruitore e ambiente.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA Quinto Anno

COMPETENZE

- Lo studente analizza e rappresenta la figura umana come struttura volumetrica complessa inserita nello spazio tridimensionale, padroneggiando baricentro, assi e masse.
- Lo studente applica con autonomia le regole della progettazione plastica e spaziale, combinando tecniche di modellazione, formatura e linguaggi scultorei contemporanei.
- Lo studente organizza, impagina e relaziona criticamente il proprio percorso scultoreo in tavole progettuali, prototipi e presentazioni multimediali d’esame.

ABILITÀ

- Abilità nel padroneggiare la modellazione dal vero con assoluta autonomia metodologica, dimostrando la capacità di superare il dato puramente accademico per giungere a una sintesi plastica personale, in cui la figura umana diventa veicolo di ricerca stilistica, espressiva e concettuale

- Abilità nel progettare e realizzare opere ritrattistiche autonome integrando con maturità i linguaggi della grafica e della pittura, dimostrando la capacità di andare oltre la somiglianza fisionomica per esprimere una personale identità stilistica e interpretativa del soggetto
- Abilità nel progettare e realizzare opere tridimensionali conducendo una ricerca plastica autonoma che sfrutti le proprietà fisiche ed estetiche dei materiali contemporanei, dimostrando la capacità di far coesistere la sperimentazione tecnica con una solida e coerente intenzione poetica o concettuale
- Redigere relazioni tecniche e presentazioni digitali del manufatto.

CONOSCENZE

- Conoscenza critica e consapevole dell'anatomia e della fenomenologia del corpo umano nell'arte, intesa come sintesi concettuale, espressiva e formale, unita alla comprensione delle metodologie avanzate di allestimento, conservazione o riproduzione dell'opera plastica finita.
- Conoscenza critica e storico-artistica avanzata dell'evoluzione del ritratto, con particolare riferimento ai codici visivi contemporanei e alle interazioni metodologiche tra tecniche grafiche e pittoriche intese come strumenti di indagine psicologica, concettuale e sociale
- Conoscenza approfondita delle forme plastiche nell'era contemporanea, incentrata sulla transizione dai materiali tradizionali a quelli industriali, sintetici, bio-compatibili o di recupero, e sulla comprensione del valore semantico, ecologico e concettuale che la materia assume nell'opera d'arte odierna

STORIA DELL'ARTE

Classi terze del Liceo Artistico - Liceo Musicale

Classi quarte del Liceo Scienze Umane ed Economico Sociale

COMPETENZE

- **Competenza Storico-Critico-Contestuale:** Lo studente inquadra autori, opere e movimenti nel loro contesto culturale, politico, religioso e filosofico, cogliendone le relazioni con le altre espressioni del pensiero e la loro persistenza o rilettura in epoche successive.
- **Competenza di Lettura, Analisi Formale e Iconologica:** Applicare in autonomia un metodo di lettura delle opere che ne esamini gli aspetti materiali, tecnici, formali, iconografici e stilistici, utilizzando una terminologia tecnica appropriata e integrando la scansione cronologica con approcci interpretativi trasversali.
- **Competenza Interpretativa, di Giudizio e Decodifica Critica dell'Immagine:** Formulare ipotesi interpretative fondate e stabilire connessioni trasversali tra opere di epoche diverse, distinguendo criticamente tra immagini prodotte attraverso processi rappresentativi e immagini prodotte attraverso processi generativi automatizzati.
- **Competenza di Cittadinanza Attiva e Valorizzazione del Patrimonio:** Riconoscere il valore culturale del patrimonio artistico come memoria collettiva, sviluppando sensibilità verso le questioni della sua tutela, conservazione e val

ABILITÀ

- Riconoscere le fondamentali linee di sviluppo storico delle arti.

- Contestualizzare lo sviluppo artistico nella circostanza storica di riferimento, analizzando i fattori che ne hanno favorito e condizionato lo sviluppo nel tempo.
- Contestualizzare le opere artistiche e architettoniche di differenti epoche e realtà territoriali in rapporto alla tradizione culturale italiana e di altri popoli.
- Leggere il dato figurativo con il metodo del "confronto", al fine di rendere palesi i caratteri del cambiamento stilistico ed espressivo raggiunto
- Essere in grado di approfondire in modo autonomo le conoscenze acquisite, di cogliere analogie e differenze e di effettuare collegamenti e confronti interdisciplinari
- Essere in grado di organizzare un discorso logico, coerente ed argomentato a sostegno delle proprie tesi
- Essere in grado di scegliere la forma comunicativa adeguata allo scopo e alle funzioni, nella produzione orale e scritta.

CONOSCENZE

Classi terze del Liceo Artistico - Liceo Musicale

- Il Rinascimento: la stagione delle scoperte
- Il Rinascimento: la stagione delle esperienze
- Dalla maniera al Manierismo

Classi quarte del Liceo Scienze Umane ed Economico Sociale

- Dal Rinascimento al Rococò

STORIA DELL'ARTE — Quarto Anno

Liceo Artistico - Liceo Musicale - Liceo delle Scienze Umane ed Economico Sociale

COMPETENZE

- Competenza Storico-Critica e Contestualizzazione: Lo studente inquadra le manifestazioni artistiche studiate nei rispettivi contesti economico-politici, religiosi e filosofici ('700 e '800), cogliendone la persistenza o rilettura nelle epoche successive.
- **Competenza di Lettura, Analisi Formale e Iconologica:** Applicare in autonomia il metodo di lettura dell'opera d'arte, riconoscendone gli elementi compositi, i materiali, le tecniche e i caratteri stilistici.
- **Competenza Interpretativa e Decodifica Critica dell'Immagine:** Decodificare i soggetti rappresentati, i simboli, le fonti letterarie o mitologiche alla base dell'opera.
- Utilizzo del lessico specifico: Adoperare in modo appropriato la terminologia tecnica e disciplinare della storia dell'arte e del disegno ed esporre i contenuti con logica.
- Comprensione del territorio: Riconoscere il valore estetico e storico del patrimonio artistico e territoriale, maturando una cittadinanza attiva e consapevole.

ABILITÀ

- Essere in grado di approfondire in modo autonomo le conoscenze acquisite, di cogliere analogie e differenze e di effettuare collegamenti e confronti interdisciplinari
- Essere in grado di organizzare un discorso logico, coerente ed argomentato a sostegno delle proprie tesi

- Essere in grado di scegliere la forma comunicativa adeguata allo scopo e alle funzioni, nella produzione orale e scritta
- Essere in grado di scegliere il linguaggio specifico della disciplina
- Essere in grado di scegliere e/o elaborare un metodo adeguato alle proprie esigenze personali di studi

CONOSCENZE

- I più rilevanti eventi artistici del Settecento e dell'Ottocento
- Un sufficiente approccio metodologico alla lettura dell'opera d'arte

STORIA DELL'ARTE — Quinto Anno

Liceo Artistico - Liceo Musicale - Liceo delle Scienze Umane ed Economico Sociale

COMPETENZE

- Lettura e analisi formale: Saper decodificare un'opera d'arte (pittura, scultura, architettura, design) individuandone gli elementi stilistici, compositivi, cromatici e materici.
- Contestualizzazione storica e culturale: Collegare le opere e i movimenti artistici al rispettivo contesto storico, filosofico, letterario e scientifico (es. il rapporto tra Espressionismo e psicoanalisi o tra Futurismo e modernità industriale)
- Uso del lessico specifico: Adoperare con precisione la terminologia tecnica della disciplina per descrivere correnti, tecniche e linguaggi visivi.
- Lettura critica delle avanguardie: Comprendere la rottura con la prospettiva tradizionale e il passaggio verso l'astrattismo, il concettuale e i nuovi mezzi espressivi).

ABILITÀ

- **Analizzare i linguaggi visivi contemporanei:** Saper decodificare la struttura formale, lo spazio e i materiali delle opere, dell'arte del Novecento.
- **Contestualizzare l'opera storicamente:** Collegare le correnti artistiche e le avanguardie del Novecento ai mutamenti sociali, politici, scientifici e filosofici del loro tempo.
- **Utilizzare il lessico critico e tecnico:** Esprimersi con proprietà di linguaggio adottando i termini specifici della storia dell'arte, delle tecniche esecutive e dei manifesti programmatici.
- **Confrontare criticamente artisti e movimenti:** Sviluppare un'argomentazione autonoma che metta in relazione scelte estetiche e poetiche diverse, cogliendo continuità o rotture nella storia dell'arte.

CONOSCENZE

- Il Novecento

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE

Conoscenze: L'alunno deve conosce gli elementi fondamentali del linguaggio visivo e i meccanismi basilari della percezione formale, dimostrando di saper applicare le nozioni acquisite in modo semplice e corretto.

Abilità: L'alunno deve avere la capacità di tradurre graficamente e pittoricamente soggetti semplici presi dal vero o dal modello, gestendo correttamente le proporzioni, i volumi, e le coordinate spaziali attraverso l'uso del chiaroscuro.

Competenze: Lo studente deve saper osservare e riconoscere la realtà e le strutture formali e cromatiche che la compongono, in maniera più semplice

DISCIPLINE GEOMETRICHE

Conoscenze: L'alunno deve conosce i concetti teorici fondamentali della geometria piana e assimilare le regole per l'uso corretto della strumentazione tecnica.

Abilità: L'alunno deve avere la capacità di eseguire costruzioni geometriche, garantendo un tratto grafico leggibile, differenziando le linee di costruzione da quelle di contorno.

Competenze: Lo studente deve saper osservare e analizzare la realtà tridimensionale, riuscendo a scomporre mentalmente un oggetto semplice posto nello spazio, per tradurlo correttamente sul piano dimensionale e acquisire autonomia operativa attraverso la pratica dell'osservazione e dell'esercizio.

DISCIPLINE PLATICHE E SCULTOREE

Conoscenze: L'alunno deve conosce gli elementi fondamentali del linguaggio plastico e visivo con particolare riferimento ai concetti di volume, superficie, vuoto e pieno e texture.

Abilità: L'alunno deve saper tradurre un modello bidimensionale o un oggetto semplice in una forma tridimensionale coerente, manipolando l'argilla in modo corretto, controllando gli spessori e la stabilità della struttura.

Competenze: Lo studente deve saper organizzare spazi e tempi con sufficiente autonomia per gestire le fasi del proprio lavoro creativo.

LABORATORIO ARTISTICO

Conoscenze: L'alunno deve conoscere e usare le procedure operative semplici e i passaggi fondamentali delle diverse aree di indirizzo della scuola.

Abilità: L'alunno deve saper utilizzare in modo semplice ma corretto gli strumenti e le tecniche specifiche dei vari laboratori.

Competenze: Lo studente deve saper organizzare spazi e tempi con sufficiente autonomia per gestire le fasi del proprio lavoro creativo.

STORIA DELL' ARTE

Conoscenze: L'alunno deve conoscere i concetti base degli eventi artistici del periodo trattato e avere un sufficiente approccio metodologico alla lettura dell'opera d'arte.

Abilità: L'alunno deve avere la capacità di utilizzare in modo accettabile la terminologia propria della disciplina. Acquisire un sufficiente livello di lettura di un'opera d'arte. Saper leggere gli elementi essenziali dell'opera d'arte dal punto di vista iconografico e iconologico.

Competenze: l'alunno deve essere in grado di eseguire collegamenti interdisciplinari, ancorché semplici, di ragionamento e/o organizzazione e di esprimere semplici riflessioni sulle conoscenze.

2.1 STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

ARCHITETTURA E AMBIENTE Discipline Progettuali

Conoscenze: l'alunno deve apprendere i principi fondamentali della metodologia progettuale applicata all'architettura e al contesto ambientale e conoscere le convenzioni grafiche e le scale di rappresentazione, unite alle basi teoriche della rappresentazione grafica della geometria descrittiva. L'allievo deve inoltre conoscere i fondamenti dell'ergonomia, la nomenclatura degli elementi costruttivi di base e i comandi essenziali dei software CAD bidimensionali

Abilità: l'alunno deve saper sviluppare un semplice tema progettuale, traducendo l'idea iniziale attraverso schizzi preliminari e relazioni descrittive sintetiche e redigere elaborati grafici tecnici chiari e leggibili.

Competenze: l'alunno deve saper analizzare strutture architettoniche lineari individuandone il rapporto tra funzione, forma e spazio. Deve essere in grado di gestire le fasi basilari del processo progettuale rispettando i vincoli tecnici assegnati, i tempi di consegna e l'organizzazione del proprio spazio di lavoro cosi da raggiungere un livello di autonomia minimale ma sufficiente a comunicare graficamente le proprie scelte progettuali.

ARCHITETTURA E AMBIENTE Laboratorio

Conoscenze: lo studente deve comprendere il legame diretto tra il disegno bidimensionale e la sua traduzione tridimensionale. Deve conoscere le proprietà fisiche, le caratteristiche di taglio e le modalità di assemblaggio dei materiali base per la modellazione (come cartoncino, polistirolo, legno balsa). È richiesta la conoscenza delle norme di sicurezza da rispettare in laboratorio.

Abilità: l'allievo deve saper leggere un disegno tecnico (piante, prospetti, sezioni) per ricavarne i componenti utili alla costruzione del modello. Deve essere in grado di utilizzare in sicurezza gli strumenti di taglio (taglierini, archetti a filo caldo) e i collanti idonei per assemblare semplici modelli volumetrici isolati o di porzioni di territorio (plastici orografici elementari).
Competenze: lo studente deve saper verificare nello spazio le scelte geometriche e funzionali stabilite nella fase di progettazione. Deve dimostrare di saper gestire le fasi operative del lavoro di laboratorio nel rispetto delle scadenze prefissate e di saper collaborare, se richiesto, all'interno di un gruppo per la realizzazione di plastici collettivi, acquisendo un livello di autonomia minima nell'uso della manualità come strumento di verifica del progetto.

DESIGN INDUSTRIALE Discipline Progettuali

Conoscenze: lo studente deve apprendere le fasi essenziali della metodologia progettuale applicata al prodotto industriale. È indispensabile la conoscenza dei concetti base di ergonomia, funzionalità e conformazione formale dell'oggetto, unita alle principali convenzioni grafiche e di quotatura del disegno tecnico (proiezioni ortogonali, assonometrie). L'allievo deve inoltre conoscere le proprietà

di massima dei materiali più comuni (plastiche, metalli, legno) e i comandi fondamentali dei software di modellazione digitale bidimensionale e tridimensionale di base.

Abilità: l'allievo deve saper sviluppare l'idea progettuale per un oggetto d'uso comune semplice, traducendola attraverso schizzi ideativi, disegni geometrici quotati e viste prospettiche elementari. Deve dimostrare la capacità di applicare le regole della standardizzazione grafica per rendere i disegni comprensibili e pronti per la fase di laboratorio, descrivendo le scelte formali e funzionali attraverso brevi relazioni di sintesi.

Competenze: lo studente deve saper analizzare un oggetto esistente individuando il rapporto tra la sua forma, la sua funzione e il bisogno dell'utente. Deve essere in grado di gestire l'iter progettuale rispettando i vincoli tecnici ed espressivi assegnati, dimostrando un'autonomia minimale ma sufficiente a comunicare graficamente la propria proposta e a organizzare il proprio lavoro secondo le scadenze.

DESIGN INDUSTRIALE	Laboratorio

Conoscenze: lo studente deve comprendere lo stretto legame tra la documentazione grafica del progetto (bidimensionale e digitale) e la sua effettiva costruzione tridimensionale. Deve conoscere le proprietà fisiche, le caratteristiche di lavorazione, taglio e finitura dei principali materiali da modello (come cartoni pressati, compensati, derivati del legno). È richiesta la conoscenza delle attrezzature manuali e meccaniche di laboratorio, delle fondamentali norme di sicurezza e igiene da rispettare negli spazi comuni, e delle scale di rappresentazione applicate al prodotto.

Abilità: l'allievo deve saper leggere e interpretare i disegni tecnici quotati per ricavarne le dime e le parti necessarie alla costruzione del modello fisco. Deve essere in grado di utilizzare in sicurezza gli strumenti di laboratorio per manipolare, sagomare, carteggiare e assemblare i materiali, garantendo la precisione geometrica, il rispetto delle proporzioni, la pulizia dei giunti e una corretta finitura superficiale. È richiesta, inoltre, la capacità di mantenere in perfetto ordine la propria postazione di lavoro rispettando i tempi di consegna assegnati.

Competenze: lo studente deve saper utilizzare il modello fisico come strumento di verifica immediata delle scelte ergonomiche, funzionali e formali stabilite in fase di progettazione. Deve dimostrare di saper gestire le fasi esecutive del lavoro di laboratorio nel rispetto delle scadenze e delle indicazioni dei docenti, collaborando positivamente all'interno del gruppo se richiesto, e acquisendo un livello di autonomia manuale minima sufficiente per risolvere piccoli imprevisti tecnici legati alla lavorazione della materia.

DESIGN MODA	Discipline Progettuali

Conoscenze: lo studente deve apprendere i principi fondamentali della metodologia progettuale applicata alla moda e al tessuto. È indispensabile la conoscenza del canone proporzionale della figura umana e delle sue stilizzazioni nel figurino, unita alle basi teoriche della merceologia tessile (principali fibre naturali e sintetiche, trame e orditi). L'allievo deve inoltre conoscere i concetti essenziali e le regole per la stesura di una cartella colori .

Abilità: l'allievo deve saper sviluppare l'idea progettuale per un capo d'abbigliamento semplice o per una micro-collezione (es. gonne, camicie), traducendola attraverso schizzi ideativi, figurini strutturati e schede tecniche elementari complete di indicazioni sui materiali. Deve dimostrare la

capacità di applicare i chiaroscuri e i contrasti cromatici per rendere graficamente la texture dei tessuti, descrivendo le scelte formali ed espressive attraverso brevi relazioni di sintesi..

Competenze: lo studente deve saper analizzare un capo d'abbigliamento o una tendenza esistente, individuando il rapporto tra la forma del corpo, la vestibilità e il tessuto scelto. Deve essere in grado di gestire l'iter progettuale rispettando i vincoli tecnici ed espressivi assegnati dal docente, dimostrando un'autonomia minimale ma sufficiente a comunicare graficamente la propria proposta e a organizzare il proprio lavoro secondo le scadenze del piano didattico.

DESIGN MODA Laboratorio

Conoscenze: lo studente deve comprendere lo stretto legame tra la rappresentazione grafica del figurino e la sua effettiva costruzione tridimensionale sul corpo o sul manichino. Deve conoscere le caratteristiche d'uso, di taglio e di cucito delle diverse tipologie di tessuto, l'uso sicuro delle attrezzature di laboratorio (macchine per cucire lineari, taglia-cuci, ferri da stiro) e i passaggi logici del modello geometrico di base (gonne, corpetti elementari)..

Abilità: l'allievo deve saper leggere la documentazione tecnica e i tracciati geometrici per ricavarne i cartamodelli e tagliare il tessuto rispettando il drittofilo. Deve essere in grado di eseguire in sicurezza le operazioni fondamentali di confezione (imbastitura, cuciture diritte, rifiniture dei margini), garantendo la precisione delle misure, il rispetto delle proporzioni, la pulizia dei punti e una corretta stiratura del manufatto intermedio.

Competenze: lo studente deve saper utilizzare il semilavorato o il prototipo in tela come strumento di verifica immediata della vestibilità e delle scelte geometriche fatte nel progetto. Deve dimostrare di saper gestire le fasi esecutive nel laboratorio rispettando le norme di sicurezza e i tempi di consegna, acquisendo un livello di autonomia manuale e operativa sufficiente per risolvere piccoli imprevisti tecnici legati alla caduta del tessuto.

DISCIPLINE PITTORICHE Discipline Progettuali

Conoscenze: lo studente deve possedere i concetti teorici essenziali della composizione visiva e della percezione applicati all'opera pittorica. È richiesta la conoscenza basilare delle proporzioni anatomiche della figura umana e del ritratto, oltre ai fondamenti della prospettiva intuitiva e cromatica. L'allievo deve inoltre conoscere le proprietà di base e i leganti delle principali tecniche pittoriche tradizionali (tempera, acrilico, olio o acquerello) e saper utilizzare una terminologia tecnica minimale ma corretta per descrivere le fasi operative.

Abilità: l'allievo deve saper analizzare e riprodurre graficamente e pittoricamente soggetti semplici dal vero, come nature morte o la figura umana da modello statico. Deve dimostrare la capacità di gestire in modo sufficientemente coerente i passaggi chiaroscurali, le relazioni di tono e i contrasti cromatici sul foglio o sulla tela, rispettando le proporzioni del soggetto. È richiesta, infine, l'abilità di realizzare semplici bozzetti cromatici preliminari seguendo le indicazioni del docente.

Competenze: lo studente deve saper osservare la realtà visiva per individuarne le strutture geometriche e cromatiche fondamentali. Deve essere in grado di gestire le fasi iniziali della progettazione pittorica rispettando le consegne e i tempi stabiliti, dimostrando un livello di autonomia minimo ma sufficiente a comunicare visivamente un'idea o a reinterpretare in modo elementare un modello artistico assegnato.

DISCIPLINE PITTORICHE Laboratorio della figurazione pittorica

Conoscenze: lo studente deve comprendere il legame pratico tra il bozzetto progettuale e l'esecuzione nel laboratorio. Deve conoscere le caratteristiche d'uso, i tempi di asciugatura e le modalità di conservazione dei colori e dei solventi impiegati. È indispensabile la conoscenza teorica delle norme fondamentali di sicurezza, di igiene e di smaltimento dei materiali all'interno del laboratorio, nonché delle procedure base per la preparazione dei supporti.

Abilità: allievo deve saper preparare un supporto semplice ed eseguire il trasferimento del disegno preliminare sulla superficie definitiva tramite tecniche elementari come la quadrettatura o il ricalco. Deve utilizzare in sicurezza gli strumenti base del laboratorio (pennelli, spatole, cavalletti), stendendo il colore in modo omogeneo e garantendo la pulizia esecutiva dell'elaborato, l'ordine della propria postazione e il rispetto dei tempi di laboratorio comuni.

Competenze: lo studente deve saper utilizzare la pratica manuale per verificare ed eventualmente correggere in itinere le scelte fatte nel progetto grafico. Deve dimostrare di saper gestire le fasi pratiche del lavoro con una manualità sufficiente a superare piccoli problemi tecnici della materia (come errori di diluizione del colore), operando sempre nel pieno rispetto delle regole di sicurezza e di convivenza dell'officina artistica.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE Discipline Progettuali

Conoscenze: lo studente deve possedere i concetti teorici fondamentali della tridimensionalità, della percezione plastica e del rapporto tra volume e spazio. È richiesta la conoscenza basilare del canone anatomico e strutturale della figura umana, del ritratto e del bassorilievo, sia da modello vivo che statico. L'allievo deve inoltre conoscere la classificazione, le proprietà fisiche e i comportamenti dei principali materiali modellabili e da intaglio (argilla, gesso, cera o materiali sintetici) e saper utilizzare una terminologia tecnica minimale ma corretta per descrivere le fasi del processo scultoreo.

Abilità: l'allievo deve saper analizzare e riprodurre plasticamente soggetti semplici dal vero, traducendo la tridimensionalità della figura umana o di elementi geometrico-organici da modelli statici. Deve dimostrare la capacità di gestire in modo sufficientemente coerente il rapporto tra i pieni e i vuoti, il bilanciamento dei pesi nello spazio e la resa dei piani chiaroscurali sul modello. È richiesta, infine, l'abilità di realizzare semplici bozzetti grafici e studi volumetrici preliminari seguendo le indicazioni del docente.

Competenze: lo studente deve saper osservare la realtà visiva per individuarne le strutture plastiche e le masse volumetriche fondamentali. Deve essere in grado di gestire le fasi iniziali della progettazione plastica rispettando le consegne e i tempi stabiliti, dimostrando un livello di autonomia minimo ma sufficiente a comunicare visivamente un'idea tridimensionale o a reinterpretare in modo elementare un modello plastico o un'opera della storia della scultura.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE Laboratorio della figurazione plastica

Conoscenze: lo studente deve possedere i concetti teorici fondamentali della tridimensionalità, della percezione plastica e del rapporto tra volume e spazio. È richiesta la conoscenza basilare del canone anatomico e strutturale della figura umana, del ritratto e del bassorilievo, sia da modello vivo che statico. L'allievo deve inoltre conoscere la classificazione, le proprietà fisiche e i comportamenti dei principali materiali modellabili e da intaglio (argilla, gesso, cera o materiali

sintetici) e saper utilizzare una terminologia tecnica minimale ma corretta per descrivere le fasi del processo scultoreo.

Abilità: l'allievo deve saper analizzare e riprodurre plasticamente soggetti semplici dal vero, traducendo la tridimensionalità della figura umana o di elementi geometrico-organici da modelli statici. Deve dimostrare la capacità di gestire in modo sufficientemente coerente il rapporto tra i pieni e i vuoti, il bilanciamento dei pesi nello spazio e la resa dei piani chiaroscurali sul modello. È richiesta, infine, l'abilità di realizzare semplici bozzetti grafici e studi volumetrici preliminari seguendo le indicazioni del docente.

Competenze: lo studente deve saper osservare la realtà visiva per individuarne le strutture plastiche e le masse volumetriche fondamentali. Deve essere in grado di gestire le fasi iniziali della progettazione plastica rispettando le consegne e i tempi stabiliti, dimostrando un livello di autonomia minimo ma sufficiente a comunicare visivamente un'idea tridimensionale o a reinterpretare in modo elementare un modello plastico o un'opera della storia della scultura

STORIA DELL'ARTE

Conoscenze: lo studente deve conoscere i principali artisti, movimenti e opere d'arte considerati come tappe imprescindibili di ciascuna epoca. L'allievo deve collocare cronologicamente gli eventi e la terminologia storico-artistica essenziale per descrivere le opere e le correnti studiate.

Abilità: l'alunno deve saper leggere un'opera d'arte (pittura, scultura o architettura) individuandone il soggetto, la tecnica esecutiva e gli elementi formali e compositivi di base. Deve essere in grado di collocare correttamente nel tempo e nello spazio i principali monumenti e manufatti artistici e di esporre le nozioni apprese in modo semplice, chiaro e strutturato. È richiesta, inoltre, la capacità di utilizzare le informazioni del libro di testo o delle lezioni per stabilire relazioni elementari tra l'opera d'arte e il contesto storico-culturale in cui è stata prodotta.

Competenze: lo studente deve saper osservare i beni artistici e ambientali riconoscendone il valore culturale e storico. Deve essere in grado di applicare un metodo di studio regolare e sufficientemente autonomo per prepararsi alle verifiche, dimostrando di saper esporre le proprie conoscenze rispettando le indicazioni del docente e i tempi di consegna. L'allievo raggiunge così la capacità minima di comprendere l'evoluzione delle forme artistiche come parte del patrimonio collettivo.

3. TECNICHE DIDATTICHE E STRATEGIE ATTIVE

Selezionare con una spunta [X] le tecniche generali adottate:

X	TECNICHE	TECNICHE DESCRIZIONE OPERATIVA
	Lezione Frontale Partecipata	Esposizione dei contenuti con interazione diretta, domande guida e discussione con gli studenti.
	Lezione Interattiva / Dialogata	Costruzione attiva dei concetti attraverso la sollecitazione continuativa e il brainstorming in aula.
	Didattica Laboratoriale	Apprendimento basato sul "fare"(learning by doing), sperimentazione pratica ed esecutiva.

	Cooperative Learning	Lavoro di gruppo strutturato con ruoli definiti per favorire la responsabilità condivisa.
	Peer Tutoring / Peer Education	Apprendimento tra pari con funzioni di affiancamento, tutoraggio o spiegazione reciproca.
	Flipped Classroom (Classe Capovolta)	Studio autonomo dei materiali a casa e attività pratiche/rielaborazione critica in classe.
	Problem Solving / Inquiry- Based	Posa di problemi complessi, formulazione di ipotesi e ricerca guidata di soluzioni.
	Didattica per Progetti (PBL)	Realizzazione di un prodotto finale attraverso fasi pianificate di lavoro.
	Didattica Orientativa e Trasversale	Connessione dei contenuti con contesti reali, competenze trasversali e orientamento formativo.
	Studio di Caso / Analisi Guidata	Esame dettagliato di situazioni, opere, testi, dati o eventi specifici e contestualizzati.
	Role Playing / Simulazione	Drammatizzazione o simulazione di ruoli, contesti ed esperienze reali/storiche.
	Circle Time / Debate	Discussione strutturata in cerchio o dibattito argomentato con regole formali su temi specifici.

4. TECNICHE SPECIFICHE DI APPRENDIMENTO E COMPORTAMENTO

Selezionare con una spunta [X] le tecniche comportamentali e cognitivo-comportamentali utilizzate:

X	TECNICHE SPECIFICA	DESCRIZIONE OPERATIVA
	Prompting	Fornitura di aiuti verbali, visivi, gestuali o fisici per guidare lo studente verso la risposta corretta.
	Fading (Attenuazione dello Stimolo)	Riduzione graduale e sistematica degli aiuti (prompt) fino al raggiungimento dell'autonomia esecutiva.
	Chaining (Catenamento)	Scomposizione di un' abilità complessa in una sequenza di sottostadi appresi in successione (anterograda o retrograda).
	Task Analysis (Analisi del Compito)	Scomposizione di un compito/procedura complessa in passaggi elementari e sequenziali chiaramente definiti.
	Shaping (Modellaggio)	Rinforzo sistematico delle approssimazioni successive che si avvicinano sempre più al comportamento/obiettivo finale.
	Modeling (Modellamento)	Apprendimento per osservazione ed imitazione di un modello (docente, compagno o video).
	Token Economy (Economia Simbolica)	Sistema di rinforzo basato sulla consegna di gettoni/punti per comportamenti corretti, scambiabili con rinforzatori.
	Generalizzazione e Mantenimento	Sollecitazione dell'abilità appresa in contesti diversi (casa, scuola, laboratorio) per consolidarne la stabilità nel tempo.

	Insegnamento per Prove Discrete (DTT)	Strutturazione del compito in prove brevi, chiare e ripetute con feedback e rinforzo immediato.
	Video Modeling	Utilizzo di filmati o brevi clip dimostrative per mostrare l'esecuzione corretta di una sequenza di azioni o compiti.

5. STRUMENTI E RISORSE DIDATTICHE

Selezionare con una spunta [X] i mezzi e materiali utilizzati:

X	STRUMENTO / RISORSA	NOTA / APPLICAZIONE
	Manuale Scolastico (Cartaceo/Digitale)	Testo di adozione per lo studio teorico ed esercitativo
	LIM / Monitor Touchscreen Interattivo	Proiezione di contenuti visivi, annotazioni e fruizione multimediale.
	Mappe Concettuali e Schemi Visivi	Organizzatori grafici delle conoscenze per facilitare la sintesi.
	Dispense, Sintesi e Schede Fornite dal Docente	Materiale integrativo autoprodotto o semplificato.
	Piattaforme di Learning Management (Classroom/Teams)	Gestione dei materiali, consegna dei compiti e comunicazione integrata.
	Laboratori e Attrezzature Specifiche	Laboratori informatici, di disegno, scientifici, artistici o musicali.
	Video, Documentari e Risorse Multimediali	Contenuti audiovisivi per l'approfondimento e l'ingaggio visivo.
	Modelli 3D, Reperti e Oggetti Tattili	Materiali concreti e manipolabili per l'analisi senso-percettiva.
	Software Specifici e Applicazioni Didattiche	Programmi per la grafica, il calcolo, la modellazione o simulazioni digitali.
	Uscite Didattiche, Musei e Visite Guidate	Esperienze di apprendimento diretto sul territorio o in contesti culturali.

6. FORMAZIONE SCUOLA LAVORO

Classe	Titolo	Ente Esterno
3 A Design Industriale/ Moda 3 B Figurativo	Vie dei Tesori	Vie dei Tesori
3 B Figurativo	Il valore della replica- modulazione manuale per la divulgazione e la didattica museale	Antiquarium Archeologico Comunale di Mussomeli e Museo Archeologico di Caltanissetta
4A Design Industriale	Il Mito di Girolamo Ciulla	Comune di Caltanissetta
4A Design Moda	Il Mito di Girolamo Ciulla	Comune di Caltanissetta
4B Figurativo	Il Mito di Girolamo Ciulla	Comune di Caltanissetta
5A Architettura / Design Moda	Apprendisti Ciceroni	FAI

5B Figurativo	Apprendisti Ciceroni	FAI

7. PROGETTI

- **Progetto Orientamento** con la scuola media Carducci di San Cataldo
- **Progetto Orientamento** universitario con la facoltà di Architettura di Palermo
- Partecipazione Festival del Ricamo e del Merletto Siciliano a cura del Design Moda
- **Concorso New Design** per tutti gli indirizzi
- Progetto Body Art
- Digital Markers: Progetto dedicato per gli allievi di Design Industriale

I*l nostro liceo accoglierà le proposte in itinere nel corso dell'anno, subordinandone l'approvazione al vaglio di sostenibilità e interesse formativo.*

8. VISITE GUIDATE E VIAGGI DI ISTRUZIONE

Rappresentazioni classiche presso il teatro greco di Siracusa	Tutte le classi
Itinerario congiunto "Morgantina - Piazza Armerina"	Classi prime
Percorso Arabo- Normanno Palermo	Classi seconde
Gibellina	Secondo biennio e Quinta Classe
Museo Hoffmann di Caltagirone	Secondo biennio e Quinta Classe
Praga / Barcellona	Classi quarte

9. GIORNATE INTERNAZIONALI E MANIFESTAZIONI CULTURALI

Il Dipartimento delibera la partecipazione dell'Istituto a bandi, manifestazioni ed eventi culturali svolti anche in occasione delle giornate celebrative promosse dalle organizzazioni internazionali.

10.GRIGLIE DI VALUTAZIONE

VERIFICA ORALE DI STORIA DELL'ARTE

DESCRITTORI	INDICATORI	PUNTEGGIO
Conoscenza dei contenuti Max 5	Completa ed esauriente, correlata ad altri argomenti, approfondita grazie a ricerche personali	5
	Esauriente, consapevole ma limitata allo studio del manuale	4
	Discreta, limitata allo studio del manuale, talvolta mnemonica	3
	Sufficiente, limitata allo studio manuale, mnemonica	2
	Mediocre	1
	Nulla o errata	0

Esposizione Max 3	Si esprime in modo eccellente argomentando con convinzione; padroneggia le strutture semantiche e sintattico – grammaticali e adopera in maniera corretta e coerente il linguaggio specifico della disciplina	3
	Si esprime in modo chiaro, applica correttamente le strutture semantiche e sintattico – grammaticali.; talvolta può fermarsi per riorganizzare il discorso; può presentare qualche imprecisione nell'uso del linguaggio specifico.	2
	Si esprime in modo stentato; non adopera il linguaggio specifico della disciplina o lo adopera in maniera poco coerente	1
	Si esprime in modo incomprensibile. Commette errori sintattico - grammaticali. Non adopera il linguaggio specifico della disciplina	0
Riflessione critica Max 2	E' capace di effettuare rielaborazioni personali e considerazioni critiche	2
	Introduce qualche considerazione critica di carattere personale o mutuata da manuali e/o riflessioni Altrui	1
	Non è in grado di effettuare rielaborazioni personali e considerazione critiche.	0

- È possibile utilizzare un punteggio intermedio

PROVA SCRITTA DI STORIA DELL'ARTE (risposta aperta)

DESCRITTORI	INDICATORI	PUNTEGGIO
Contenuti Max 5	Completi, approfonditi, pertinenti e personali	5
	Abbastanza completi, pertinenti e personali	4
	Personali ma talvolta generici e/o incompleti.	3
	Limitati e incompleti ma personali	2
	Mediocri e/o mnemonici	1
	Insufficienti, errati	0
Odine e coerenza Max 1,5	Svolgimento logico e coerente dei contenuti, corredato da dati e citazioni.	1,5
	Svolgimento logico e abbastanza coerente dei contenuti	1
	Svolgimento parzialmente coerente, limitato, ripetitivo dei contenuti.	0,5
	Svolgimento incongruente, poco significativo	0
Livello ortografico, morfosintattico e uso del lessico specifico Max 1,5	Buono; lessico specifico ricco, corretto e pertinente	1,5
	Sufficiente, lessico comune, talvolta poco pertinente	1
	Mediocre, con errori diffusi, lessico specifico improprio	0,5
	Con errori gravi e diffusi; lessico specifico improprio o inesistente	0

Riflessione critica Max 2	Il testo contiene rielaborazioni personali e considerazioni critiche	2
	Il testo contiene qualche considerazione critica di carattere personale o mutuata da manuali e/o riflessioni altrui	1
	Non contiene rielaborazioni personali e considerazione critiche	0

QUESITI A RISPOSTA MULTIPLA

- punti 0,50: risposta esatta
- punti 0: risposta non data
- punti 0: risposta errata

VERO/FALSO

- punti 0,25: risposta esatta
- punti 0: risposta non data
- punti 0: risposta errata

GRIGLIE DI VALUTAZIONE PROVE SCRITTE, GRAFICHE E PRATICHE

Liceo Artistico — Primo Biennio Studentessa/Studente: _____ Classe: _____

Data: _____ Tipologia Prova: [ ] Grafica [ ] Pratica/Plastica [ ] Progettuale [ ] Scritta/Teorica

Titolo/Tema dell'Elaborato: _____

Descrittore / Criterio	**Livello 1 (Voto 4-5) Inadeguato / Incompleto**	**Livello 2 (Voto 6) Sufficiente**	**Livello 3 (Voto7-8) Discreto/Buono**	**Livello 4 (Voto 9) Ottimo**	**Livello 5 (Voto 10) Eccellente**	**PuntI**
1. Impegno, partecipazione e scadenze	Partecipazione discontinua/ passiva. Lavoro incompleto o consegnato in forte ritardo.	Partecipazione costante; rispetta le scadenze essenziali con minimo scarto.	Partecipazione attiva e collaborativa; puntuale nelle consegne.	Partecipazione propositiva e autonoma; gestione e rispetto preciso dei tempi.	Partecipazione responsabile e trainante; gestione e puntualità impeccabili.	**/5**
2. Attinenza al tema	Fuori tema o conforme solo in minima parte alle richieste della consegna.	Aderenza essenziale al tema e alle specifiche della consegna.	Sviluppo completo, coerente e strutturato del tema in ogni sua parte.	Sviluppo approfondito, consapevole e pienamente aderente alla richiesta.	Interpretazione personale e originale, perfettamente integrata nel tema.	**/5**
3. Capacità creative	Soluzioni banali, meramente ripetitive o prive di rielaborazione personale.	Soluzioni semplici ma personali; rielaborazione di base degli stimoli visivi.	Buona originalità; propone idee e soluzioni formali/ espressive valide.	Elevata creatività e spontaneità nell'ideazione di soluzioni innovative.	Spiccata visione personale, spessore ideativo unico e soluzione originale.	**/5**
4. Linguaggio e terminologia	Uso errato o improprio del linguaggio visivo/ tecnico e dei termini di settore.	Conoscenza ed uso essenziale ma corretto dei termini e dei codici specifici.	Uso appropriato, fluido e consapevole del linguaggio tecnico e visivo.	Padronanza sicura ed articolata del lessico specifico e dei linguaggi visivi.	Piena e matura padronanza del lessico specialistico con elevata proprietà.	**/5**

5. Capacità tecnica e metodo	Uso incerto o errato degli strumenti; assenza di un metodo di lavoro organizzato.	Uso corretto degli strumenti base; segue il percorso metodologico guidato.	Buona destrezza manuale e strumentale; segue il percorso in autonomia.	Controllo tecnico elevato e sicuro; ottimizza il processo di lavoro in ogni fase.	Perizia tecnica eccellente; padronanza assoluta di strumenti e metodologie.	/5
6. Livello qualitativo formale *(disegni, dipinti, progetti, sculture)*	Resa formale ed esecutiva lacunosa, imprecisa o priva di cura del dettaglio.	Resa formale decorosa e corretta; cura essenziale nella pulizia e finitura.	Buona cura formale ed estetica; elaborato ben rifinito nei dettagli.	Resa estetica e formale elevata; cura raffinata dei dettagli e delle proporzioni.	Qualità formale ed esecutiva straordinaria; resa visiva/ plastica eccellente.	/5

SINTESI DELLA VALUTAZIONE

Punteggio Totale - Somma dei 6 criteri (Minimo 6 - Massimo:30)							
Punteggio Totale	**6 -14**	**15 – 17**	**18 – 20**	**21 – 23**	**24 – 26**	**27 – 28**	**29 – 30**
Voto Equivalente in Decimi	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Punteggio Conseguito: _____/30 Voto Finale _____/10							

GRIGLIA DI VALUTAZIONE OGGETTO DELLA SECONDA PROVA ESAMI DI STATO

Design Industriale- Design Moda- Architettura- Figurativo

Indicatori	**Livelli**	**Descrittori**	**Punti**	**Punteggio Prova**
Correttezza dell'iter progettuale	I	Non conosce e non sa applicare le procedure progettuali, o le applica in modo scorretto ed errato.	0,25 - 2	
	II	Applica le procedure progettuali in modo parziale e non sempre appropriato. Sviluppa il progetto in modo incompleto.	2,5 – 3,5	
	III	Applica le procedure progettuali in modo generalmente corretto ed appropriato. Sviluppa il progetto in modo complessivamente coerente.	4 – 4,5	
	IV	Applica le procedure progettuali in maniera corretta e appropriata, con abilità e con elementi di originalità. Sviluppa il progetto in modo completo.	5 - 6	
Pertinenza e coerenza con la traccia	I	Non comprende le richieste e i dati forniti dalla traccia o li recepisce in maniera inesatta o gravemente incompleta.	0,25 - 1	
	II	Analizza ed interpreta le richieste e i dati forniti dalla traccia in maniera parziale e le recepisce in modo incompleto.	1,5 - 2	
	III	Analizza in modo adeguato le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti e recependoli in modo appropriato nella proposta progettuale.	2,5 - 3	
	IV	Analizza in modo approfondito le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti anche con spunti originali e recependoli in modo completo nella proposta progettuale.	3,5 - 4	

Autonomia e unicità della proposta progettuale e degli elaborati	I	Elabora una proposta progettuale priva di originalità, che denota scarsa autonomia operativa.	0,25 - 1	
	II	Elabora una proposta progettuale di limitata originalità, che denota parziale autonomia operativa.	1,5 - 2	
	III	Elabora una proposta progettuale originale, che denota adeguata autonomia operativa.	2,5 - 3	
	IV	Elabora una proposta progettuale ricca di originalità, che denota spiccata autonomia operativa.	3,5 - 4	
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	I	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione in modo scorretto o errato.	0,25 – 0,5	
	II	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione in modo parzialmente corretto, con inesattezze e approssimazioni.	1	
	III	Usa in modo corretto e appropriato le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione.	1,5 - 2	
	IV	Usa in modo disinvolto e pienamente consapevole le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione.	2,5 - 3	
Efficacia comunicativa	I	Non riesce a comunicare le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo confuso e frammentario le scelte effettuate.	0,25 – 0,5	
	II	Riesce a comunicare solo in parte e non sempre efficacemente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo parziale le scelte effettuate.	1	
	III	Riesce a comunicare correttamente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo coerente le scelte effettuate.	1,5 - 2	
	IV	Riesce a comunicare in modo chiaro, completo e appropriato le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo completo e approfondito le scelte effettuate.	2,5 - 3	
PUNTEGGIO TOTALE DELLA PROVA				