MATERIE DI INDIRIZZO e STORIA DELL'ARTE

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE: SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Le competenze
p. 3

Audiovisivo/Multimediale
Discipline audiovisive e multimediali
Laboratorio audiovisivo e multimediale
p.4

Grafica
Discipline grafiche
Laboratorio di grafica
p.10

Arti Figurative
Discipline Pittoriche, Discipline Plastiche e Scultoree Laboratorio della Figurazione (Pittura/Scultura)
p.18

Architettura e Ambiente
Discipline progettuali architettura e ambiente
Laboratorio architettura e ambiente
p.25

Design
Discipline progettuali Design
Laboratorio del Design
p.30

Storia dell'arte
Programmazione per competenze, declinabili secondo le curvature degli indirizzi
p.35

*Le **competenze** sono definite alla stregua di una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto. Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione (Gazzetta ufficiale dell'Unione europea, 30.12.2006)*

8 COMPETENZE CHIAVE

1) comunicazione nella madrelingua
2) comunicazione in lingue straniere
3) competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico;
4) competenza digitale;
5) imparare a imparare
6) competenze sociali e civiche
7) senso di iniziativa e imprenditorialita
8) consapevolezza ed espressione culturale

(Raccomandazione del Parlamento Europeo, 2006)

4 ASSI CULTURALI

- dei LINGUAGGI
- MATEMATICO
- SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
- STORICO-SOCIALE

5 AREE DEI RISULTATI di apprendimento:

1. Area metodologica
2. Area logico-argomentativa
3. Area linguistica e comunicativa
4. Area storico-umanistica
5. Area scientifica, matematica e tecnologica

Discipline audiovisive e multimediale
Laboratorio audioviso e multimediale

CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere audiovisive e multimediali, in particolare della fotografia, in relazione al contesto in cui sono state prodotte	• Sa utilizzare metodi e procedure per la lettura delle immagini • Sa contestualizzare le immagini rilevando le connessioni con il periodo storico e il contesto culturale • Sa cogliere il valore estetico e funzionale delle immagini • Sa comprendere l'analisi costruttiva	• Le origini della fotografia • Pittura e fotografia • Evoluzione della tecnica fotografica • Fotografia e cinematografo • Fotografia in bianco/nero • Fotografia a colori • Le innovazioni recenti • I grandi fotografi • Stili fotografici
Conoscere e applicare i principi della percezione visiva e della composizione in tutte le sue configurazioni e funzioni	• Sa individuare gli elementi costitutivi dei codici visivi • Sa applicare gli elementi costitutivi del linguaggio visivo • Sa individuare soluzioni progettuali cogliendo la relazione tra forma e funzione • Sa operare scelte compositive per finalità comunicative in modo consapevole e pertinente	• Le regole della percezione visiva • Figura e sfondo • La prospettiva • Le inquadrature • I campi • Le regole di composizione (sezione aurea e regola dei terzi) • I formati • La teoria del colore
Conoscere ed applicare i fondamenti delle tecniche audiovisive multimediali, in particolare della tecnica fotografica	• Sa individuare nelle immagini le tecniche con cui sono state realizzate • Sa scegliere in modo personale e funzionale le soluzioni più coerenti con gli obiettivi proposti • Sa utilizzare le principali	• L'uso della reflex • La regolazione dei menù • Scatto e messa a fuoco • L'esposizione • Gli obiettivi • Il flash • Il set fotografico

	tecniche grafiche secondo tecniche progettuali coerenti	• Le luci (artificiali e naturali)
Scegliere in modo appropriato gli strumenti e i software per la gestione e manipolazione delle immagini	• Conosce e utilizza le funzioni di base dei principali software di elaborazioni digitale delle immagini • Conosce le nuove tecnologie dei dispositivi mobili • Conosce le principali piattaforme di archiviazioni e gestione dei files multimediali	• Lo scanner • Il monitor • Immagini vettoriali • Immagini bitmap • I profili colori • I software di desktop publishing: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop • Le immagini sul Web
Padroneggiare l'iter progettuale e operativo per la realizzazione di progetti multimediali	• Conosce e utilizza l'iter progettuale evidenziando creatività e capacità critica • Sa progetta sulla base di un briefing dato • Sa organizzare le fasi del progetto rispettando l'ordine delle sequenze • Sa sviluppare il progetto in modo organico, individuare le problematiche e le scelte formali • Sa relazionare un progetto in forma scritta in modo organico e coerente • Sa realizzare la presentazione e archiviazione del proprio progetto	• L'idea e la sua rappresentazione grafica • L'impaginazione • Raccontare con le immagini: il fumetto e lo storyboard • La presentazione: il portfolio • La relazione dell'iter progettuale • Salvataggio e condivisione del progetto

Strumenti utilizzati per

Gli studenti utilizzeranno per la realizzazione dei manufatti visivi secondo le diversi fasi dell'iter progettuale i seguenti strumenti:

- Strumenti di rappresentazione grafica, come matite, pennarelli, acquerelli, ect.
- Applicazioni sui tablet personali o in dotazione (classi aderenti al Progetto Generazione Web)
- Applicazioni di desktop publishing nei laboratori dell'istituto
- Macchine fotografiche in dotazione dei laboratori d'istituto
- Macchine fotografiche personali
- Dispositivi mobili

I docenti utilizzeranno per le lezioni diverse modalita:

- Lezioni con l'ausilio di supporti video (proiettore, schermo TV, ect.) in dotazione nei laboratori e nelle aule
- Laboratori di indirizzo
- Dispense condivise su cloud storage (Dropbox, Evernote, ect)
- Tablet in dotazione
- Uscite didattiche (mostre, musei, fiere del settore)
- Viaggio d'istruzione

Verifiche

Peer la valutazione delle competenze si utilizzeranno i seguenti strumenti di verifica:

- test d'ingresso (in terza)
- elaborati grafico-pittorici, videografici, fotografici
- prove scrittografiche
- ricerche
- colloquio e/o test sotto forma di questionario
- progetti e realizzazioni interdisciplinari
- prove di diversa tipologia inerente l'indirizzo

Valutazione

La valutazione verificherà i risultati ottenuti al termine di ogni Unità di Apprendimento e al termine di ciascun quadrimestre tenendo presenti: il punto di partenza dello studente, le sue potenzialità, l'impegno manifestato, il possesso dei contenuti, le abilità e le competenze acquisite, la partecipazione, la frequenza, la correttezza comportamentale, la puntualità nell'esecuzione dei compiti assegnati e nelle consegne.

Si valuterà inoltre la capacità di ordinare metodologicamente le operazioni da svolgere per la realizzazione del lavoro assegnato tenendo conto di:

- analisi e capacità di elaborazione di un tema con capacità logiche e analitiche
- utilizzo della metodologia appropriata secondo iter progettuali
- padronanza degli strumenti, delle tecniche e del linguaggio specifico
- abilità ideativo-espressive e creative
- correttezza e coerenza del progetto proposto in relazione a un brief dato
- conoscenza e grado di approfondimento dell'argomento
- capacità di gestire i vari strumenti tradizionali e le nuove tecnologie per la realizzazione del progetto
- capacità di motivare e presentare il proprio lavoro
- capacità di lavorare in gruppo
- puntualità nella consegna degli elaborati
- competenze tecniche in rapporto all'anno di corso

Gli esiti delle verifiche saranno sempre comunicati e motivati per attivare la capacità di autovalutazione e critica degli studenti, segnalando il graduale apprendimento raggiunto.

Sono previsti interventi di recupero in itinere.

Discipline audiovisive e multimediale
Laboratorio audioviso e multimediale

CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere audiovisive e multimediali, in particolare dei video, in relazione al contesto in cui sono state prodotte	• Sa utilizzare metodi e procedure per la lettura delle immagini • Sa contestualizzare le immagini rilevando le connessioni con il periodo storico e il contesto culturale • Sa cogliere il valore estetico e funzionale delle immagini • Sa comprendere l'analisi costruttiva	• Le origini del cinematografo • Evoluzione della tecnica cinematografica • Fotografia e cinematografo • Il cinema in bianco/nero e muto • Il cinema a colori • Le innovazioni recenti • I grandi registi • I generi cinematografici
Conoscere e applicare i principi della percezione visiva e della composizione in tutte le sue configurazioni e funzioni	• Sa individuare gli elementi costitutivi del linguaggio cinematografico • Sa applicare gli elementi costitutivi del linguaggio cinematografico • Sa individuare soluzioni progettuali cogliendo la relazione tra forma e funzione • Sa operare scelte compositive per finalità comunicative in modo consapevole e pertinente	• Il soggetto • La sceneggiatura • Lo storyboard • Le inquadrature • I movimenti di macchina • Il punto di vista • Le proporzioni video • Composizione e format
Conoscere ed applicare i fondamenti delle tecniche audiovisive multimediali, in particolare della tecnica cinematografica	• Sa individuare nei video le tecniche con cui sono state realizzati • Sa scegliere in modo personale e funzionale le soluzioni più coerenti con gli obiettivi proposti • Sa utilizzare le principali tecniche di ripresa	• L'uso della telecamera e dei dispositivi di ripresa • La regolazione dei menù • Variazioni del movimento • Stop motion • Il Chroma Key • Gli obiettivi • Il flash • Il set fotografico

	secondo tecniche progettuali coerenti	• Le luci (artificiali e naturali)
Scegliere in modo appropriato gli strumenti e i software per la gestione e manipolazione delle immagini video	• Conosce e utilizza le funzioni di base dei principali software di elaborazioni digitale delle immagini • Conosce le nuove tecnologie dei dispositivi mobili • Conosce le principali piattaforme di archiviazioni e gestione dei files multimediali	• Dispositivi e cellulari • I formati video • L'editing video • I software per il montaggio: Adobe Premiere, iMovie • Il video sul Web
Padroneggiare l'iter progettuale e operativo per la realizzazione di progetti multimediali	• Conosce e utilizza l'iter progettuale evidenziando creatività e capacità critica • Sa progetta sulla base di un briefing dato • Sa organizzare le fasi del progetto rispettando l'ordine delle sequenze • Sa sviluppare il progetto in modo organico, individuare le problematiche e le scelte formali • Sa relazionare un progetto in forma scritta in modo organico e coerente • Sa realizzare la presentazione e archiviazione del proprio progetto	• L'idea e la sua rappresentazione grafica • Raccontare con le immagini: lo storyboard • Lo spot pubblicitario • Il book-trailer • Il documentario • La presentazione: il portfolio • La relazione dell'iter progettuale • Salvataggio e condivisione del progetto (dropbox)

Strumenti utilizzati per
Gli studenti utilizzeranno per la realizzazione dei manufatti visivi secondo le diversi fasi dell'iter progettuale i seguenti strumenti:

- Strumenti di rappresentazione grafica, come matite, pennarelli, acquerelli, ect.
- Applicazioni sui tablet personali o in dotazione (classi aderenti al Progetto Generazione Web)
- Applicazioni di desktop publishing nei laboratori dell'istituto
- Macchine fotografiche in dotazione dei laboratori d'istituto
- Macchine fotografiche personali
- Dispositivi mobili

I docenti utilizzeranno per le lezioni diverse modalita:

- Lezioni con l'ausilio di supporti video (proiettore, schermo TV, ect.) in dotazione nei laboratori e nelle aule
- Laboratori di indirizzo
- Dispense condivise su cloud storage (Dropbox, Evernote, ect)
- Tablet in dotazione
- Uscite didattiche (mostre, musei, fiere del settore)
- Viaggio d'istruzione

Verifiche
Peer la valutazione delle competenze si utilizzeranno i seguenti strumenti di verifica:

- test d'ingresso (in terza)
- elaborati grafico-pittorici, videografici, fotografici
- prove scrittografiche
- ricerche
- colloquio e/o test sotto forma di questionario
- progetti e realizzazioni interdisciplinari
- prove di diversa tipologia inerente l'indirizzo

Valutazione
La valutazione verificherà i risultati ottenuti al termine di ogni Unità di Apprendimento e al termine di ciascun quadrimestre tenendo presenti: il punto di partenza dello studente, le sue potenzialità, l'impegno manifestato, il possesso dei contenuti, le abilità e le competenze acquisite, la partecipazione, la frequenza, la correttezza comportamentale, la puntualità nell'esecuzione dei compiti assegnati e nelle consegne.
Si valuterà inoltre la capacità di ordinare metodologicamente le operazioni da svolgere per la realizzazione del lavoro assegnato tenendo conto di:

- analisi e capacità di elaborazione di un tema con capacità logiche e analitiche
- utilizzo della metodologia appropriata secondo iter progettuali
- padronanza degli strumenti, delle tecniche e del linguaggio specifico
- abilità ideativo-espressive e creative
- correttezza e coerenza del progetto proposto in relazione a un brief dato
- conoscenza e grado di approfondimento dell'argomento
- capacità di gestire i vari strumenti tradizionali e le nuove tecnologie per la realizzazione del progetto
- capacità di motivare e presentare il proprio lavoro
- capacità di lavorare in gruppo
- puntualità nella consegna degli elaborati
- competenze tecniche in rapporto all'anno di corso

Gli esiti delle verifiche saranno sempre comunicati e motivati per attivare la capacità di autovalutazione e critica degli studenti, segnalando il graduale apprendimento raggiunto.

Sono previsti interventi di recupero in itinere.

Discipline grafiche
Laboratorio di grafica

CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Acquisizione del linguaggio digitale e uso delle cognizioni relative ai modi aggiornati di fare grafica.	- Sa utilizzare le tecniche operative e digitali - Sa riconoscere la terminologia specifica	**Conoscenze delle tecniche dei software dell'ambito grafico** -Pacchetto Adobe -Photoshop -Illustrator -InDesign - Presentazione degli strumenti base di Photoshop - Principali tecniche del ritocco immagine e fotomontaggio (Photoshop) - Presentazione degli strumenti di Illustrator (strumenti forma, bomboletta e simboli, elaborazione di tracciati, metodi forma, filtri, stili grafica, pennelli, strumento trama - Gestione Testi - Testo in area (colonne e margini) - Testo in linea - Testo su tracciato - Contorna con testo (Illustrator) - Gestione Testi - Testo 3D e applica grafica (Illustrator) - Gestione Testi - Crea maschera di ritaglio (Illustrator) - Illustrazione vettoriale, con riferimento alla teoria dei colori - Immagini bitmap - Metodo colore RGB- CMYK
Realizzazione di una composizione grafica con i caratteri, consapevole del potenziale	- Sa riconoscere le teorie e le nozioni relative al disegno dei caratteri e della tipografia	**LETTERING** - Cenni di tipometria - Anatomia della lettera - Il corpo del carattere - Le linee strutturali (ascendenti,

comunicativo del lettering.	- Sa sviluppare un progetto con l'uso dei caratteri alfabetici - Utilizza programmi di computer grafica vettoriale per l'esecuzione di disegni di matrice geometrica - Sa riconoscere famiglie o caratteri specifici basandosi sulla forma delle lettere - Sa costruire una composizione secondo le leggi della Gestalt	discendenti, occhio medio) - Gamma seriale e tonale - Crenatura e interlinea -Tipologie di composizione di testi - Classificazione dei caratteri (lineari, egiziani, romani antichi e moderni, scritture, fantasia, cancellereschi, gotici) - Il disegno dei caratteri - Forma (asta, tratto terminale, grazie, bastoni) - Costruzione della lettera, correzioni ottiche, leggibilità, interlinea - La serie dei caratteri (maiuscolo, maiuscoletto, minuscolo, tondo, corsivo, nero, stretto, largo, ombreggiato, negativo) - Tipografia espressiva - Testo come immagine (composizione astratta e calligramma) - Software vettoriale per l'elaborazione del lettering - Progettazione con i caratteri alfabetici - Realizzazione di un prodotto grafico -Regole della composizione (semantica e sintassi visiva, Gestalt) - La regola dei terzi
Acquisizione del procedimento operativo per la risoluzione di un problema progettuale.	- Sa organizzare un percorso articolato in fasi progettuali - Possiede un primo grado di autonomia operativa e progettuale - Sa apprendere le logiche progettuali e le funzioni relative ai diversi prodotti grafici -Sa riconoscere le fasi di sviluppo di un iter progettuale	**METODOLOGIA PROGETTUALE** - Elementi di grafica, forma visiva e comunicazione (promemoria per il designer) - L'iter progettuale - Brief e concept (definizione del problema) - La documentazione (raccolta e analisi dei dati) - Il processo di ideazione grafica (roughs) - Lo sviluppo del progetto (layout) - La realizzazione degli elaborati finali (definitivi) - Mappa iter progettuale (verifica) - Procedure per lo sviluppo dell'autonomia creativa

Progettazione dello sviluppo di una sigla o di un monogramma, per la realizzazione di base di un visual design.	- Sa sviluppare un primo livello di capacità progettuali relative alla composizione all'interno del campo grafico, alla scelta degli elementi visivi per fini comunicativi - Possiede le capacità operative nell'utilizzo di programmi di computer per la grafica vettoriale, relative alla realizzazione di disegni di matrice geometrica e al trattamento dei caratteri	**Monogramma** - Comunicazione con i caratteri -Monogrammi, logotipi, sigle (nitidezza, personalità, individualità, dimensione, ripetibilità) - Composizione grafica con i caratteri - Varianti dimensionali, proporzionali e cromatiche - strutturazione geometrica della soluzione - Il progetto per il monogramma personale: esercitazione grafica finalizzata all'applicazione del procedimento progettuale
Riconoscimento, realizzazione della stilizzazione di un disegno per la comunicazione visiva.	- Sa acquisire e individuare gli strumenti, materiali e le tecniche adeguati alla esecuzione di un'immagine per gli elaborati grafici - Utilizza le tecniche esecutive in relazione ai diversi procedimenti di stampa - Sa realizzare immagini in modo creativo e organizzare l'esecuzione di un visual illustrativo o fotografico	**Stilizzazione e visual** - Introduzione ai procedimenti per l'elaborazione delle immagini per gli elaborati grafici - Stilizzazione delle immagini (roughs, layout e definitivi) – Pittogrammi - Shortology - Stilizzazione di oggetti e resa dei materiali
Acquisizione e realizzazione di un disegno illustrativo con le tecniche digitali	- Conosce le tecniche dell'illustrazione sia manuali sia digitali - Sa realizzare un progetto illustrato - Conosce la tecnica di colorazione digitale e sa costruire una comunicazione pertinente del visual	**Rendering e illustrazione** - Rendering vettoriale - "À la maniere de...", riprodurre un soggetto applicando lo stile di un grafico o di un illustratore a scelta - Elaborazione e stilizzazione di un'immagine fotografica - Visual illustrativo (fotomontaggio, ritaglio, fotoeffetti) - Colorazione digitale - Progetto illustrato

Strumenti utilizzati per
Gli studenti utilizzeranno per la realizzazione dei manufatti visivi secondo le diversi fasi dell'iter progettuale i seguenti strumenti:

- Strumenti di rappresentazione grafica
- Applicazioni sui tablet personali o in dotazione (classi aderenti al Progetto Generazione Web)
- Macchine fotografiche in dotazione dei laboratori d'istituto
- Macchine fotografiche personali

I docenti utilizzeranno per le lezioni diverse modalita:

- Lezioni con l'ausilio di supporti video (proiettore, schermo TV, ect.) in dotazione nei laboratori e nelle aule
- Laboratori di indirizzo
- Tablet in dotazione
- Uscite didattiche (mostre, musei, fiere del settore)
- Viaggio d'istruzione

Verifiche
Per la valutazione delle competenze si utilizzeranno i seguenti strumenti di verifica:

- test d'ingresso
- elaborati di visual design
- prove scrittografiche, concept, iter progettule
- ricerche in rete
- progetti e realizzazioni interdisciplinari
- prove di diversa tipologia inerente l'indirizzo

Valutazione
La valutazione verificherà i risultati ottenuti al termine di ogni Unità di Apprendimento e al termine di ciascun quadrimestre tenendo presenti: il punto di partenza dello studente, le sue potenzialità, l'impegno manifestato, il possesso dei contenuti, le abilità e le competenze acquisite, la partecipazione, la frequenza, la correttezza comportamentale, la puntualità nell'esecuzione dei compiti assegnati e nelle consegne.
Si valuterà inoltre la capacità di ordinare metodologicamente le operazioni da svolgere per la realizzazione del lavoro assegnato tenendo conto di:
analisi e capacità di elaborazione di un tema con capacità logiche e analitiche
utilizzo della metodologia appropriata secondo iter progettuali
padronanza degli strumenti, delle tecniche e del linguaggio specifico
abilità ideativo-espressive e creative
correttezza e coerenza del progetto proposto in relazione a un brief dato
conoscenza e grado di approfondimento dell'argomento
capacità di gestire i vari strumenti tradizionali e le nuove tecnologie per la realizzazione del progetto
capacità di motivare e presentare il proprio lavoro
capacità di lavorare in gruppo
puntualità nella consegna degli elaborati
competenze tecniche in rapporto all'anno di corso

Gli esiti delle verifiche saranno sempre comunicati e motivati per attivare la capacità di autovalutazione e critica degli studenti, segnalando il graduale apprendimento raggiunto.

Discipline Grafiche
Laboratorio di Grafica

CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Sviluppo e articolazione di tutte le fasi di un progetto, dal brief/concept al definitivo di stampa: riconoscere il progetto grafico come una strategia innovativa di comunicazione integrata.	- Sa riconoscere le fasi di sviluppo di un iter progettuale - Utilizza la terminologia specifica, riferita agli ambiti disciplinari affrontati - Possiede un metodo operativo autonomo	**Metodologia progettuale** - L'iter progettuale - Brief e concept, raccolta e analisi dei dati - Roughs, il processo di ideazione grafica - Layout, lo sviluppo del progetto - Definitivi, la realizzazione degli elaborati
Conoscenza e gestione del processo di realizzazione di un marchio e la stilizzazione grafica, diretta all'identità di un'azienda o di un ente.	- Sa progettare un logo e inserirlo in una progettualità più ampia e coordinata - Possiede capacità tecniche operative e di sintesi compositiva - Possiede capacità di controllo del segno in relazione alla funzione comunicativa	**Il logo** - Fasi progettuali per lo sviluppo di un logo, il manuale di identità - Classificazione del logo: tipologica, semantica, forma, significato - Analisi della forma: struttura geometrica, immagine, lettering, forma libera - Analisi del significato: soft, cool, hard, warm - Classificazione tipologica: logotipo, monogramma, soluzioni miste, pittogrammi, ideogrammi - Progettazione di un logo: documentazione, brief, Roughs, griglia geometrica, layout positivo e negativo bianconero e colore, riduzioni, definitivi - Impaginazione roughs, layout, definitivi

Conoscenza e gestione del processo in cui la marca si rappresenta e si manifesta nell'immagine coordinata, dove i fenomeni comunicativi differenti sono coerenti l'uno con l'altro.	- Sa utilizzare capacità creative ai fini della comunicazione grafica - Sa utilizzare capacità critiche e di confronto - Possiede padronanza e controllo delle tecniche ai fini di una comunicazione grafica efficace	**Identità visiva e immagine coordinata** - Studio e sviluppo della soluzione grafica coordinata e sua applicazione - Modulistica: carta intestata, busta, biglietto da visita, biglietto commerciale, block notes - Progettazione modulistica di base per un'associazione culturale - Progettazione per l'immagine coordinata di un parco naturalistico - Segnaletica e archigrafica
Progettazione del design e della veste grafica del packaging di un prodotto, utilizzando il linguaggio visivo e organizzando immagini adeguate ad un contesto, attraverso i processi di sintesi visuale e con una puntuale correttezza formale e compositiva	- Possiede capacità tecniche operative e di sintesi compositiva - Sa rappresentare graficamente l'idea, con qualità e padronanza tecnica e valenza comunicativa	**Packaging** - Forme e materiali, sistemi di piegatura, apertura e chiusura, sviluppo delle superfici, tracciato per la fustella - La veste grafica delle confezioni: layout stesi e mock up - Progettazione per confezioni di prodotti - Documentazione - Roughs, soluzioni per cartotecniche - Steso per la fustella quotato con vista 3 d - Impaginazione documentazione, roughs, tracciato
Rappresentazione grafica del rapporto tra testo e immagine e Individuazione delle corrette procedure di approccio nel rapporto progetto/prodotto/ contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva e editoriale.	- Sa utilizzare le capacità creative ai fini della comunicazione grafica - Sa utilizzare gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici - Sa conferire una coerenza visiva al progetto editoriale anche in riferimento al target proposto. - Possiede capacità d'impaginazione grafica	**Grafica editoriale** - Architettura della pagina - Formati e segnature - Gabbie e griglie per l'impaginazione - Modelli compositivi e criteri di impaginazione - Impaginazione: testi, immagini, sfondi, elementi grafici - Timoni e menabò - Progettazione grafica di

	- Sa impaginare e organizzare elementi secondo criteri compositivi efficaci	inviti formato cartolina e folder

Secondo le diversi fasi dell'iter progettuale i seguenti strumenti:

- Strumenti di rappresentazione grafica
- Applicazioni sui tablet personali o in dotazione (classi aderenti al Progetto Generazione Web)
- Macchine fotografiche personali

I docenti utilizzeranno per le lezioni diverse modalità:

- Lezioni con l'ausilio di supporti video (proiettore, schermo TV, ect.) in dotazione nei laboratori e nelle aule
- Laboratori di indirizzo
- Tablet in dotazione
- Uscite didattiche (mostre, musei, fiere del settore)
- Viaggio d'istruzione

Verifiche

Per la valutazione delle competenze si utilizzeranno i seguenti strumenti di verifica:

- elaborati grafici
- prove scrittografiche
- ricerche
- progetti e realizzazioni interdisciplinari
- prove di diversa tipologia inerente l'indirizzo

Valutazione

La valutazione verificherà i risultati ottenuti al termine di ogni Unità di Apprendimento e al termine di ciascun quadrimestre tenendo presenti: il punto di partenza dello studente, le sue potenzialità, l'impegno manifestato, il possesso dei contenuti, le abilità e le competenze acquisite, la partecipazione, la frequenza, la correttezza comportamentale, la puntualità nell'esecuzione dei compiti assegnati e nelle consegne.

Si valuterà inoltre la capacità di ordinare metodologicamente le operazioni da svolgere per la realizzazione del lavoro assegnato tenendo conto di:

- analisi e capacità di elaborazione di un tema con capacità logiche e analitiche
- utilizzo della metodologia appropriata secondo iter progettuali
- padronanza degli strumenti, delle tecniche e del linguaggio specifico
- abilità ideativo-espressive e creative
- correttezza e coerenza del progetto proposto in relazione a un brief dato
- conoscenza e grado di approfondimento dell'argomento
- capacità di gestire i vari strumenti tradizionali e le nuove tecnologie per la realizzazione del progetto
- capacità di motivare e presentare il proprio lavoro
- capacità di lavorare in gruppo
- puntualità nella consegna degli elaborati
- competenze tecniche in rapporto all'anno di corso

Gli esiti delle verifiche saranno sempre comunicati e motivati per attivare la capacità di autovalutazione e critica degli studenti, segnalando il graduale apprendimento raggiunto.

Arti Figurative

Discipline Pittoriche
Discipline Plastiche e Scultoree
Laboratorio della Figurazione (Pittura/Scultura)

PREMESSA

Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca

Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento:

LINEE GENERALI E COMPETENZE*Pittura e Scultura*

"Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla pittura e scultura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca pittorica, grafica e scultorea; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà capace di analizzare la principale produzione pittorica, grafica e scultorea del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra la pittura, scultura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico e proiettivo, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio pittorico, scultoreo e il contesto architettonico, urbano e paesaggistico. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" e fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio pittorico e scultoreo".

Pittura: *lo studente "sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera pittorica mobile, fissa o "narrativa", intesa anche come installazione, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto pittorico, dal modello, dall'individuazione, campionatura e preparazione dei materiali e dei supporti, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio".*

Scultura: *lo studente "sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di utilizzare le tecniche della formatura e di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera plastico-scultorea autonoma o integrante l'architettura, intesa anche come installazione, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto plastico, dal modello, dalle tecniche "espositive", dall'individuazione, campionatura e preparazione dei materiali e delle policromie, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio".*

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Discipline Pittoriche

SECONDO BIENNIO

"Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma pittorica - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio compositivo, del disegno, della materia pittorica, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con i principi della chimica (proprietà, reazione e durata dei materiali usati: pigmenti, veicolanti, resine, etc.). Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere pittoriche ideate su tema assegnato: su ogni supporto (carta, tela, tavola, etc.); a tempera, ad acrilico, ad olio, etc; da cavalletto, murale (affresco, mosaico, etc.) o per installazione; e auspicabile inoltre contemplare le tipologie di elaborazione grafico-pittorica di tipo "narrativo" come il fumetto, l'illustrazione; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di rappresentazione prospettica (intuitiva e geometrica).È necessario che lo studente acquisisca la capacita di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere pittoriche antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca a individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi fotografici, serigrafici, il collage, etc, nella pittura. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi

e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfondit"i.

QUINTO ANNO

"Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della pittura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca pittorica. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, e indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacita espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, "slideshow", video, etc. È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure pittoriche in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, illustrazione, grafica d'arte, allestimenti, restauro, scenografia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri".

Discipline Plastiche e Scultoree

SECONDO BIENNIO

"Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma scultorea - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio fisico, dello spazio compositivo, della superficie, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessita di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature, le basi e i sistemi "espositivi" saranno analizzati in funzione del progetto) e della chimica: proprietà, reazione e durata dei materiali usati. Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere plastico-scultoree ideate su tema assegnato, a rilievo, a tuttotondo o per installazione; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica, etc. È necessario che lo studente acquisisca la capacita di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca a individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi meccanici e cinetici nella scultura. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi".

QUINTO ANNO

"Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della plastica e della scultura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca plastico-scultorea. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, e indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti. Sara opportuno soffermarsi sulle capacita espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, "slideshow", video, etc. È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure plastico-scultoree in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, grafica d'arte, allestimenti, restauro, scenografia, arredo urbano, decorazione, formatura, fonderia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri".

Laboratorio della Figurazione (pittura/scultura)

SECONDO BIENNIO

*"Il laboratorio di **pittura** ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline pittoriche, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente*

applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di forme grafiche e pittoriche su supporto mobile, fisso o per installazioni,utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. L'acquerello, il pastello, la tempera, l'acrilico, l'olio, la xilografia, il "pantone", l'aerografo, l'affresco e il mosaico, etc, sono alcune delletecniche che lo studente impiegherà per l'elaborazione di un'opera autonoma o integrante l'architettura, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, nella figurazione narrativa, etc".

"Il laboratorio di ***scultura*** *ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline plasticoscultoree, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette ed indirette per la realizzazione di forme grafiche, plastico-scultoree ed installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. La modellazione (argille, cere, stucco, materie sintetiche mono e bicomponenti, etc.), l'intaglio (rocce, legni, polistirolo, etc.), l'assemblaggio, la fusione (bronzo, metalli vari), la formatura (gesso, gomme, resine), la policromia (pittura, doratura, smaltatura) e l'installazione, sono le tecniche principali che lo studente impiegherà per l'elaborazione di un'opera autonoma o integrante l'architettura, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, negli effetti speciali, nell'animatronix, etc".*

QUINTO ANNO

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

Nel laboratorio di ***scultura*** *del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. L'analisi e la cura della policromia nella scultura sono contenuti previsti in tutto il triennio, ma bisognerà prestare una particolare attenzione alle tecniche antiche e alle nuove tecnologie di coloritura, anche in funzione del restauro di opere scultoree o di realizzazioni iperrealistiche e di effetti speciali. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico".*

Programmazione d'indirizzo
Arti Figurative

In riferimento alle linee guida del Ministero dell'Istruzione sopracitate:

PREMESSA GENERALE

L'indirizzo porterà lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti. Con questa finalità verrà approfondita la conoscenza degli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica e scultorea nei suoi aspetti espressivi e comunicativi, con consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali. Verranno applicati i principi della percezione visiva e della composizione, si individueranno le interazioni con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico.

I processi progettuali e operativi saranno applicati utilizzando in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale e tridimensionale, per realizzare opere pittoriche, scultoree, grafiche, calcografiche e installazioni, attraverso l'utilizzo di mezzi manuali, meccanici e digitali. La principale produzione plastico-scultorea e grafico-pittorica del passato e della contemporaneità sarà analizzata con riguardo alle tecniche ed ai materiali tradizionali e contemporanei, sia per esigenze creative sia per finalità conservative e di restauro. Verranno utilizzati i mezzi audiovisivi e multimediali ai fini dell'elaborazione espressiva e creativa di immagini, nonché della documentazione e dell'archiviazione dell'attività di laboratorio, tesa a costruire un portfolio personale dello studente.

COMPETENZE RIFERITE AL SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Alla fine del percorso di studio gli studenti dovranno:

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

Discipline Pittoriche

Competenze specifiche alla fine del percorso progettuale e laboratoriale (Secondo Biennio e Quinto Anno)

- Saper riconoscere le diverse funzioni delle immagini in relazione alla rappresentazione, alla comunicazione e all'espressione.
- Utilizzare in modo appropriato e personale la metodologia progettuale sia in fase ideativa che esecutiva.
- Acquisire capacità di elaborare immagini sia di contenuto grafico che pittorico.
- Mostrare attitudine alla sperimentazione e alla ricerca di soluzioni innovative.
- Acquisire consapevolezza, nella produzione personale delle immagini, manifestando capacità di sintesi e di analisi.
- Saper leggere e comprendere diverse tipologie artistiche, cogliendone le differenze, in relazione al contesto storico e culturale.

SECONDO BIENNIO - Discipline Pittoriche

Conoscenze	Abilità
▪ Delle tecniche artistiche grafiche e pittoriche tradizionali (tempera, acquarello, acrilico, olio, affresco, mosaico, graffito). ▪ Dei nuovi linguaggi artistici contemporanei (installazioni, video art, fotografia digitale, videografica), loro peculiarità (materiali, strumenti, ecc….) e le interazioni con i linguaggi artistici tradizionali. ▪ Dei rapporti proporzionali e della struttura della figura ▪ umana. ▪ Delle procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma pittorica attraverso l'analisi e la gestione dello spazio compositivo, del disegno, della materia pittorica, del colore e della luce. ▪ Delle principali metodologie di analisi dell'opera d'arte. ▪ Delle principali funzioni comunicative delle immagini. ▪ Della terminologia tecnica specifica della disciplina. ▪ Anatomia umana e modelli viventi	▪ Utilizzare gli strumenti e i materiali più diffusi, i supporti idonei alla corretta esecuzione delle tecniche artistiche grafiche, pittoriche e multimediali. ▪ Applicare le tecniche di controllo. ▪ Gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera artistica in tutte le sue fasi: studi, schizzi preliminari, definitivi, campionature, modellini, ecc…, fino alla sua realizzazione finale in scala o al vero. ▪ Applicare i principi e le regole della composizione e le teorie della percezione visiva. ▪ Evolvere il proprio linguaggio pittorico utilizzando anche i nuovi linguaggi artistici. ▪ Integrare i linguaggi contemporanei progettando in maniera multimediale.

QUINTO ANNO - Discipline Pittoriche

Conoscenze	Abilità
▪ Conoscere le correnti dell'arte del Novecento e contemporanea ▪ Conoscere le procedure per comporre un'immagine a funzione illustrativa e informativa ▪ Conoscere diversi stili e modalità espressive. ▪ Utilizzare in maniera consapevole la composizione delle immagini. ▪ Acquisire una personale capacità espressiva e saper scegliere la tecnica più idonea alle finalità espressive. ▪ Avere familiarità con il mondo dell'arte e conoscere le più importanti gallerie e musei del territorio. ▪ Conoscere e padroneggiare strumenti e procedure idonee alle nuove forme di espressione e comunicazione. ▪ Conoscere e applicare correttamente le tecniche e le procedure per produrre immagini. ▪ Conoscere la funzione dello schizzo, dell'ex-tempore, del lay-out. ▪ Conoscere e avere familiarità con i diversi linguaggi e	▪ Saper applicare la tecnica più appropriata alla funzione di un'immagine. ▪ Saper stilizzare una forma. ▪ Saper individuare le modalità di rappresentazione più idonee alla destinazione di una immagine. ▪ Saper sperimentare e reinventare una tecnica, adattandola alle necessità del momento. ▪ Saper trovare soluzioni adeguate ed efficaci ai problemi proposti. ▪ Saper condurre una ricerca. ▪ Saper visitare una mostra. ▪ Saper inquadrare il proprio lavoro nel panorama dell'arte. ▪ Saper comporre oggetti ed immagini nello spazio. ▪ Saper conferire alle immagini il significato desiderato. ▪ Saper delineare, attraverso un iter progettuale, lo sviluppo di un'idea. ▪ Saper rappresentare le diverse fasi di un progetto: dagli schizzi, alla composizione all'esecutivo.

ambiti artistici. ▪ Acquisire capacità di presentazione del proprio lavoro, curando l'aspetto estetico e comunicativo.	▪ Saper leggere un'opera d'arte, utilizzando chiavi di lettura adeguate. ▪ Curare l'esposizione orale. ▪ Coordinare i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

Discipline Plastiche e Scultoree

Competenze specifiche alla fine del percorso progettuale e laboratoriale (Secondo Biennio e Quinto Anno)

- Elaborare la forma e il volume seguendo schemi logici funzionali ed espressivi in maniera autonoma e inserire i diversi elementi formali all'interno di uno spazio secondo criteri progettuali precisi e determinanti.
- Analizzare la principale produzione plastico-scultorea del passato e della contemporaneità, cogliendo le interazioni tra la scultura e le altre forme di linguaggio artistico.
- Utilizzare le tecniche fondamentali di rappresentazione grafica, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato.
- Individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio plastico-scultoreo ed il contesto architettonico, urbano e paesaggistico.

SECONDO BIENNIO - Discipline Plastiche e Scultoree

Conoscenze	Abilità
▪ Delle tecniche artistiche plastico-scultoree tradizionali (stiacciato, bassorilievo, mezzorilievo, altorilievo e tutto tondo). ▪ Dei nuovi linguaggi artistici contemporanei (installazioni, video art, fotografia digitale, videografica), le loro peculiarità (materiali, strumenti, ecc.) e le interazioni con i linguaggi artistici tradizionali. ▪ Delle procedure relative alla progettazione del volume e del chiaroscuro e all'elaborazione della forma plastico scultorea attraverso l'analisi e la gestione dello spazio compositivo. ▪ Delle principali metodologie di analisi dell'opera d'arte. ▪ Della terminologia tecnica specifica della disciplina.	▪ Utilizzare gli strumenti e i materiali più diffusi, i supporti idonei alla corretta esecuzione delle tecniche artistiche plastico-scultoree. ▪ Gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera artistica in tutte le sue fasi: studi, schizzi preliminari, definitivi, campionature, modellini, ecc., fino alla sua realizzazione finale in scala o al vero. ▪ Applicare i principi e le regole della composizione e le teorie della percezione visiva. ▪ Sviluppare e potenziare il proprio linguaggio plastico-scultoreo utilizzando anche i nuovi linguaggi artistici. ▪ Integrare i linguaggi contemporanei progettando in maniera multimediale.

QUINTO ANNO - Discipline Plastiche e Scultoree

Conoscenze (approfondimento e ampliamento delle conoscenze acquisite nel Secondo Biennio)	Abilità
▪ Delle correnti dell'arte del Novecento e contemporanea ▪ Delle tecniche operative e della metodologia progettuale ▪ Degli strumenti e delle procedure idonee alle nuove forme di espressione e comunicazione. ▪ Dell'iter esecutivo di un progetto. ▪ Dei principi essenziali che regolano il sistema della ▪ committenza e del mercato dell'arte. ▪ Del circuito produttivo con le relative figure professionali. ▪ Delle principali tecniche di restauro applicate alla scultura.	▪ Saper usare lo spazio a tre dimensioni in modo corretto , autonomo e personale ▪ Saper utilizzare adeguatamente e coerentemente gli strumenti, i materiali, le tecniche e i metodi di rappresentazione proposti ▪ Saper riprodurre in modo efficace superfici e volumi in modo autonomo e personale ▪ Saper applicare le Leggi della forma all'interno di composizioni e progetti personali consolidando le abilità nel saper applicare i processi di analisi e sintesi ▪ Avere la padronanza nell'uso delle tecniche e dei materiali più diffusi. ▪ Saper gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera plastico-scultorea mobile, fissa o "narrativa", intesa anche come installazione. ▪ Curare l'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione. ▪ Coordinare i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

Discipline Pittoriche

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche e intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica", è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia operativa. Attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio grafico-pittorico. Al fine di evitare la mera casualità, lo studente dovrà riflettere sulle regole applicative nell'intero iter progettuale, sperimentando e applicando le varie tecniche grafiche, pittoriche e multimediali, avendo sempre come riferimento e confronto le opere artistiche del passato e del presente, al fine di comprendere il contesto storico/artistico che le ha generate. Lo studente, quindi, sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della pittura, basate sulla stretta relazione tra la dimensione teorico/disciplinare e l'applicazione laboratoriale.

Discipline Plastiche e Scultoree

Nel triennio si condurrà lo studente alla realizzazione di opere plastico scultoree su tema assegnato, a rilievo e a tutto tondo; sarà pertanto indispensabile proseguire la ricerca chiaroscurale nel progetto grafico, al fine di sviluppare uno stile proprio e originale nel modellato e individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati È necessario pertanto che lo studente acquisisca la competenza nell'analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli e individuando la stretta relazione tra la dimensione teorico/disciplinare e l'applicazione laboratoriale.

Secondo Biennio e Quinto Anno

Conoscenze (approfondimenti e ampliamenti Quinto anno)	Abilità (approfondimenti e ampliamenti Quinto anno)
▪ Dei materiali e delle tecniche: antiche, moderne e contemporanee ▪ Dei materiali e delle tecniche: tradizionali, audiovisive e multimediali ▪ Dei nuovi mezzi espressivi, medium e linguaggi artistici. ▪ Delle opere artistiche antiche, moderne e contemporanee e dei relative tecniche di analisi per evidenziare gli aspetti estetici, funzionali e comunicativi ▪ Delle tecniche di presentazione del proprio progetto ▪ Di alcune tecniche conservative e di restauro	▪ Utilizzare le tecniche e le corrette procedure privilegiando la ricerca nella sequenza "ideazione, progettazione e realizzazione". ▪ Attuare il controllo delle diverse fasi del processo. ▪ Analizzare e valutare il risultato del lavoro. ▪ Applicare la metodologia appropriata e le tecniche adatte nel campo della lavorazione grafica e pittorica, plastico e scultorea ▪ Sperimentare nuove soluzioni tecniche ed estetiche. ▪ Applicare le diverse metodologie di presentazione del proprio progetto (taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo o digitale, fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, slide show, video, ecc.), utilizzando le corrette competenze espositive verbali, avendo cura dell'aspetto estetico comunicativo della propria produzione finalizzandola agli scopi e ai diversi committenti.

METODOLOGIA OPERATIVA: Le lezioni si articoleranno in diverse fasi: teoriche, pratiche e laboratoriali. L'insegnante, attraverso lezioni frontali, presenterà le tematiche da sviluppare, proponendo metodologie operative ed itinerari di ricerca. Le spiegazioni saranno accompagnate da esempi alla lavagna, presentazioni cartacee e multimediali. Alle spiegazioni faranno seguito le esercitazioni pratiche, di tipo grafico pittoriche e plastico scultoree accompagnate dai commenti e suggerimenti dell'insegnante. Durante il processo creativo ed esecutivo sarà costantemente ribadita la stretta relazione tra attività intellettuale (il pensare) e l'attività manuale (l'agire). Le esercitazioni manuali avranno lo scopo di ampliare il bagaglio conoscitivo dello studente e, al tempo stesso, serviranno a potenziare la sua metodologia operativa, la conoscenza delle caratteristiche dei materiali e l'affinamento delle tecniche espressive. Lo studente avrà ampio spazio per sviluppare l'iniziativa personale, al fine di renderlo consapevole delle proprie potenzialità creative, anche in vista dell'Esame di Stato. Per consolidare il processo di apprendimento, gli studenti avranno la possibilità, in determinate circostanze, di entrare in contatto diretto delle opere d'arte, visitando musei e mostre d'arte. La frequentazione di musei e gallerie d'arte serve a stimolare la sensibilità degli allievi e ad arricchire la loro cultura visiva in termini di conoscenza e competenza.

VERIFICHE: Le verifiche sono indispensabili per monitorare il processo formativo degli studenti. Essi affronteranno diverse tematiche che verranno valutate di volta in volta dall'insegnante. La lettura degli elaborati consente di verificare il grado di adesione al tema proposto, le competenze tecniche espresse nel lavoro, l'approfondimento tematico, l'impegno profuso, la cura nella gestione e nella presentazione del lavoro. Ad ogni fine quadrimestre, l'insegnante valuterà i progressi compiuti, esaminando l'intera produzione dello studente.

VALUTAZIONE: La valutazione è una fase imprescindibile del percorso didattico. L'insegnante terrà conto del raggiungimento degli obiettivi prefissati e dei progressi fatti sia rispetto ai livelli di partenza individuali, sia rispetto al livello medio della classe. Inoltre, si terrà conto del comportamento individuale, in merito all'interesse e alla partecipazione mostrata verso il dialogo educativo e in merito alle modalità di presentazione efficace del proprio lavoro.

Architettura e Ambiente

Discipline progettuali architettura e ambiente
Laboratorio architettura e ambiente

PREMESSA

Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca

Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento:

LINEE GENERALI E COMPETENZE*"Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti all'architettura ed il contesto ambientale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca architettonica. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i metodi della rappresentazione; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.*

Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione architettonica ed urbanistica del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'architettura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico, geometrico - proiettivo tradizionale e quello mediato dalla grafica digitale del disegno assistito.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; attraverso la "pratica artistico - progettuale", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale, sociale e ambientale dell'architettura.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafico-geometriche e compositive, di gestire l'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."

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Discipline Progettuali

SECONDO BIENNIO

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

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

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

QUINTO ANNO

"Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative inerenti l'architettura: l'individuazione del tema, l'organizzazione dei dati quantitativi e qualitativi, l'ipotesi, il programma di lavoro, l'elaborazione compositiva dello schema, gli schizzi preliminari, fino ai disegni definitivi e alla rappresentazione grafico-proiettiva e plastica. Confrontandosi con la molteplicità degli aspetti funzionali, strutturali, formali, presterà particolare attenzione alla produzione contemporanea dell'architettura in relazione con il contesto ambientale. A tal fine, si guiderà l'alunno verso la piena conoscenza, l'uso adeguato e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei, sia per la lettura degli esempi sia per esigenze creative; è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i vari linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafico proiettive (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico -comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, "slideshow", animazioni, fotomontaggi.
E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'opera architettonica, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, gli ambiti di intervento ed in particolare la sostenibilità ambientale e la dimensione etico - sociale, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri".

Laboratorio di Architettura

SECONDO BIENNIO

"Il laboratorio di architettura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali architettura e ambiente, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.
Tramite l'esperienza laboratoriale, oltre a mettere in pratica il disegno per l'architettura, lo studente, secondo le necessità creative e funzionali, acquisirà l'esperienza dei materiali, dei metodi, delle tecnologie e i processi di rappresentazione e costruzione di prototipi e modelli tridimensionali in scala di manufatti per l'architettura e l'urbanistica, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. L'applicazione pratica dei metodi del disegno dal vero, del rilievo e della restituzione di elementi, parti e insiemi del patrimonio architettonico urbano e del territorio, può consentire allo studente, lungo il percorso, di riconoscere la città come un laboratorio in cui convivono linguaggi artistici differenti".

QUINTO ANNO

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

Programmazione d'indirizzo
Architettura e Ambiente

In riferimento alle linee guida del Ministero dell'Istruzione sopracitate:

PREMESSA GENERALE

La disciplina, al termine del quinto anno, dovrà fornire allo studente un insieme di conoscenze e abilità, e quindi di competenze, finalizzate alla capacità di gestire in modo autonomo semplici percorsi progettuali inerenti l'architettura e l'ambiente trasformato dall'uomo. Il secondo biennio in particolare sarà rivolto quindi all'acquisizione delle conoscenze e competenze fondamentali per ogni percorso progettuale, sapendole applicare allo specifico contesto disciplinare.

COMPETENZE RIFERITE AL SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

- Utilizzare un metodo di lavoro basato sullo sviluppo del progetto (e della propria capacità ideativa) organizzato per fasi successive, sapendone distribuire tempi, modi e approfondimento anche nel rapporto sinergico tra progettazione e laboratorio.
- Riconoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti tipologici, funzionali, estetici, conservativi. strutturali e sostenibili (bioarchitettura) che interagiscono fra loro e caratterizzano la produzione architettonica e l'intervento nell'ambiente urbanizzato.
- Conoscere la storia dell'architettura moderna e contemporanea con particolare riferimento all'architettura sostenibile e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione.

- Saper cogliere il valore culturale, sociale e ambientale dell'architettura e della realtà circostante individuando la relazione esistente tra il progetto e il contesto storico, sociale e ambientale e la specificità del territorio nel quale si colloca.
- Utilizzare una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione.
- Utilizzare gli strumenti e i metodi di rappresentazione per la restituzione grafica propri della disciplina, rilievo, disegno a mano libera, viste proiettive bidimensionali (piante, prospetti, sezioni…) e tridimensionali (assonometrie, prospettive, plastici), sia di tipo tradizionale che informatico in funzione delle esigenze progettuali ed espositive del proprio operato.
- Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma architettonica nello spazio.

Discipline progettuali e Laboratorio
SECONDO BIENNIO

Conoscenze	Abilità
Disegno e metodi compositivi	
▪ Dei metodi proiettivi e del disegno tecnico, orientandoli verso la rappresentazione architettonica e del contesto ambientale trasformato dall'uomo: - Gli schizzi preliminari di progetto - Gli elaborati di progetto:planimetrie, piante, sezioni, prospetti, assonometrie, spaccati assonometrici, particolari costruttivi e decorativi, viste prospettiche e teoria delle ombre - Le simbologie, norme e convenzioni grafiche relative alla rappresentazione tecnica. - Le tecniche per il rilievo architettonico - Le tecniche grafiche tradizionali e il disegno Cad - La modellistica ▪ Degli elementi che definiscono l'aspetto compositivo dell'architettura (reticoli modulari, tracciati regolatori, moduli, simmetrie, ritmo e rapporti proporzionali ▪ Dei criteri compositivi di base nel piano e nello spazio che presiedono il tracciamento di una pianta, il disegno di un prospetto, il controllo della volumetria complessiva.	▪ Utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione codificate dalla geometria descrittiva o legate alla comunicazione visiva contemporanea (il disegno a mano libera, le proiezioni ortogonali, l'assonometria, la prospettiva, la teoria delle ombre, il modellino tridimensionale), finalizzandole all'elaborazione e rappresentazione finale del progetto (pianta, prospetti, sezioni…) e del percorso fatto in modo appropriato. ▪ Utilizzare le tecniche CAD e i programmi per la costruzione di immagini bidimensionali e rendering di opere architettoniche esistenti o ideate su tema assegnato. ▪ Rilevare e restituire graficamente in scala appropriata oggetti, particolari architettonici, spazi, edifici. ▪ Utilizzare criteri di modularità, simmetria, asimmetria, proporzione, scomposizione e aggregazione di volumi, nel processo ideativo o nell'analisi di un'opera.
Analisi architettonica e ambientale	
▪ Degli aspetti fondamentali nel "fare" architettura: contesto e società, funzionalità, struttura, tecnologia, materiali, forma, composizione, tipologia, storia, benessere e bioarchitettura, mezzi espressivi ▪ Delle principale opere architettoniche e urbanistiche del passato e del presente distinguendone i principali linguaggi e caratteri stilistici (opere e protagonisti) ▪ Delle tipologie edilizie e degli elementi che definiscono il "disegno della città e del paesaggio" nel rapporto tra morfologia urbana e tipologia edilizia ▪ Dei principi funzionali della distribuzione degli spazi e degli arredi al loro interno, in relazione alle specifiche tipologie e destinazioni d'uso. ▪ Dei principi di base delle tecniche di costruzione, dei materiali e dei differenti sistemi strutturali di un'opera architettonica in relazione alla storia dell'architettura. ▪ Degli aspetti fondamentali dell'architettura sostenibile per il benessere dell'individuo e il rispetto dell'ambiente: concetto di sviluppo sostenibile, ottimizzazione del rapporto edificio contesto, salvaguardia dell'ecosistema, impiego delle risorse	▪ Analizzare e applicare gli aspetti fondamentali nel "fare" architettura intesa come risultato di un'opera che si concretizza tramite il dialogo e la sintesi di elementi diversi imprescindibili ▪ Individuare e cogliere dagli esempi emblematici dell'architettura passata e presente riferimenti utili allo sviluppo e alla definizione del progetto. ▪ Comprendere e leggere criticamente progetti particolarmente significativi per l'evoluzione del linguaggio architettonico e individuarne le varianti. ▪ Analizzare e rappresentare graficamente a mano libera e con gli strumenti esempi di opere architettoniche intese sia nella loro complessità che scomposte in singoli elementi: la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva, i materiali e le caratteristiche spaziali ▪ Analizzare, rappresentare graficamente ed utilizzare gli elementi necessari che concorrono nell'architettura del paesaggio ▪ Analizzare, relazionare ed utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale

naturali, edifici flessibili e riadattabili, materiali e tecniche.	di un edificio ecosostenibile ▪ Distinguere e utilizzare le fonti energetiche rinnovabili e i materiali ecocompatibili
Il metodo e gli elementi di progetto	
▪ Di alcuni elementi fondamentali per la realizzazione di un programma di progetto: il sito, la destinazione d'uso, l'utenza, i requisiti e i modelli funzionali ▪ Degli strumenti metodologici progettuali, come diagrammi e schemi concettuali, fondamentali per creare, generare, rappresentare le idee di progetto ▪ Della metodologia e delle procedure che consentono di organizzare e visualizzare il percorso progettuale ▪ Di alcune norme e regolamenti edilizi con particolare attenzione al superamento delle barriere architettoniche ▪ Delle diverse parti che costituiscono un organismo architettonico sia sul versante tecnico, che nella sua specifica modalità rappresentativa codificata e nella declinazione dei diversi materiali utilizzati. ▪ Della terminologia basilare in uso in ambito architettonico e urbanistico ▪ Dei diversi supporti di riproduzione grafica e multimediale per analizzare e rielaborare opere architettoniche o per presentare la propria produzione..	▪ Sviluppare il progetto in modo coerente rispetto ai requisiti richiesti o individuati in fase di analisi. ▪ Elaborare e comporre la forma architettonica coniugando le esigenze estetiche, strutturali, funzionali e distributive in relazione allo specifico tema trattato (vincoli, contesto forma, colore, materiale, tecnica costruttiva…) ▪ Utilizzare gli elaborati di progetto e le scale metriche più appropriate per la comunicazione grafica del progetto ▪ Utilizzare strumenti tecnologici, tecniche grafiche e modellistica per valorizzare al meglio l'aspetto estetico – comunicativo del progetto realizzato ▪ Organizzare in modo appropriato per tempi, modi e approfondimento il proprio lavoro, soprattutto nell'elaborazione entro i tempi dati dei temi progettuali assegnati. ▪ Elaborare in forma corretta e appropriata semplici relazioni tecnico-descrittive a corredo del proprio elaborato progettuale.

Discipline progettuali e Laboratorio

QUINTO ANNO

Conoscenze (ampliamenti e approfondimenti conoscenze secondo biennio)	Abilità
▪ Dei metodi proiettivi e disegno tecnico, applicandoli a rappresentazioni di architetture più complesse. ▪ Delle simbologie, norme e convenzioni grafiche specifiche, oltre i tipi di linea, scale di proporzione e sistemi di quotatura (ad es. le simbologie usate in ambito impiantistico). ▪ Delle fasi dell'iter progettuale. ▪ Dei criteri geometrici ordinatori, compositivi e proporzionali ▪ Dei criteri compositivi relativi al tracciamento di una pianta, al disegno di un prospetto, al controllo della volumetria complessiva per forme via via più complesse. ▪ Delle principali opere architettoniche e urbanistiche del passato e del presente distinguendone i diversi linguaggi, riconoscibili nei rispettivi caratteri stilistici e protagonisti. ▪ Delle diverse tipologie edilizie, soprattutto della contemporaneità in riferimento alle specifiche possibilità espressive e funzionali. ▪ Della terminologia in uso in ambito architettonico e urbanistico. ▪ Degli aspetti fondamentali dell'architettura sostenibile per il benessere dell'individuo e il rispetto dell'ambiente: ▪ Dei principali esempi e opere di architettura contemporanea sostenibile ▪ Dei diversi metodi grafici e multimediali per analizzare e rielaborare opere architettoniche o per presentare la propria produzione..	▪ Approfondire e gestire in autonomia i metodi e le abilità acquisite nel biennio. ▪ Utilizzare al meglio le tecniche di rappresentazione finalizzandole all'elaborazione e rappresentazione finale del progetto e del percorso realizzato in modo appropriato ▪ Rilevare e restituire graficamente in scala appropriata oggetti, particolari architettonici, spazi, edifici di maggior complessità, legati soprattutto al patrimonio storico - artistico. ▪ Utilizzare nel processo ideativo o nell'analisi di un'opera criteri di proporzionalità geometrica ▪ Applicare in fase progettuale i vantaggi derivanti da una progettazione modulare e con l'uso di griglie dimensionali e strutturali standardizzate bi e tridimensionali. ▪ Sviluppare il progetto in modo coerente rispetto ai requisiti richiesti o individuati nella fase iniziale di analisi del tema dato, condotta con maggior approfondimento sia diacronico (analisi storica) che sincronico (indagine di mercato). ▪ Elaborare e comporre la forma architettonica coniugando le esigenze estetiche, strutturali, funzionali e sostenibili sviluppando un proprio stile espressivo, in relazione alle diverse correnti architettoniche contemporanee conosciute. ▪ Utilizzare in modo coerente e appropriato le possibilità estetiche date dai differenti materiali e finiture. ▪ Utilizzare strumenti tecnologici, tecniche grafiche e modellistica per valorizzare al meglio l'aspetto

	estetico – comunicativo del progetto realizzato ▪ Organizzare in modo appropriato per tempi, modi e approfondimento il proprio lavoro, soprattutto nell'elaborazione entro i tempi dati dei temi progettuali assegnati. ▪ Elaborare in forma corretta e appropriata semplici relazioni tecnico-descrittive a corredo del proprio elaborato progettuale.

METODOLOGIA: Dalla programmazione sopradescritta è chiaro ed evidente che per raggiungere positivamente le competenze stabilite sarà fondamentale operare in completa collaborazione tra l'attività progettuale e l'attività laboratoriale. Per consentire la padronanza di metodi, normative, argomenti e nozioni di carattere generale e introduttivo, si alterneranno momenti di lezione frontale, là dove si evidenzieranno ragioni di rapidità e chiarezza, con momenti e modalità di "conoscenza partecipata" (es. ricerche e approfondimenti da parte degli studenti utilizzando per la presentazione mezzi tradizionali e multimediali): Di ogni argomento si individuerà quindi un momento applicativo, mediante un'apposita esercitazione grafica o progettuale, di tempo determinato, che ha lo scopo di facilitare sia la memorizzazione attraverso la pratica di quanto affrontato sotto il profilo teorico, sia di imparare a gestire tempi e modi del complesso percorso progettuale. Si procederà in modo tale che gli studenti possano sviluppare il proprio progetto in modo equilibrato e approfondito in tutte le sue fasi, facendo soprattutto capire che la creatività non è l'esercizio di un talento personale fine a se stesso, ma va opportunamente orientata mediante la fase di analisi e può essere opportunamente implementata nella fase di sviluppo del progetto, quando esso avviene in modo metodico e per approfondimenti successivi e non in modo istintivo e sotto l'impulso di estri ideativi momentanei. Su argomenti particolari, quali ad esempio un aspetto architettonico, o una corrente espressiva o una personalità significativa, verrà applicato il metodo della ricerca a gruppi per consentire e sviluppare la collaborazione e il confronto, aspetti fondamentali e indispensabili durante la fase progettuale, con raccolta e catalogazione di immagini e materiali, in modo opportunamente guidato. Nell'impostazione dei lavori di progettazione si utilizzerà un metodo di tipo seminariale, stimolando la partecipazione e il contributo di ciascuno studente, che verrà sollecitato a svolgere ricerche utilizzando diverse modalità: bibliografiche, informatiche (Internet), sul campo (negozi di arredamento o territorio per gli elementi di architettura). A partire dai diversi contributi si cercherà di guidare, con alcuni esempi emblematici, ad una sintesi finale. Nella successiva fase di sviluppo dei percorsi progettuali sarà indispensabile una revisione di tipo individualizzato del lavoro svolto. A conclusione dell'attività si realizzerà un confronto collettivo sugli elaborati prodotti, per favorire nel singolo la capacità critica e la possibilità di sviluppare abilità espositive anche orali. Si effettueranno, per quanto possibile, uscite mirate sul territorio, quali visite ad architetture, mostre del settore ecc., Fondamentale sarà l'attività interdisciplinare con le discipline strettamente collegate su alcuni temi quali storia, storia dell'arte, geometria nell'ambito del corso di matematica, chimica, laboratori.
La correzione delle verifiche e del lavoro svolto sarà utilizzata essenzialmente per aiutare lo studente a potenziare le proprie abilità, dando indicazioni precise sulle modalità da seguire per migliorare i propri risultati.
La disciplina viene pertanto considerata un importante momento formativo, oltre che di ausilio all'attività didattica, consentendo un adattamento dell'iter disciplinare alle esigenze del momento. Inoltre il Laboratorio di architettura permette la realizzazione dell'idea progettuale e come tale ne è la verifica mediante modelli e prototipi e contribuisce alla padronanza di linguaggi artistici diversi attraverso lo studio e la riproduzione di manufatti.

VERIFICA E VALUTAZIONE: Le verifiche sono indispensabili per monitorare il processo formativo degli studenti. Essi affronteranno diverse tematiche che verranno valutate di volta in volta dall'insegnante. La lettura degli elaborati consente di verificare il grado di adesione al tema proposto, le competenze tecniche espresse nel lavoro, l'approfondimento tematico, l'impegno profuso, la cura nella gestione e nella presentazione del lavoro. Ad ogni fine quadrimestre, l'insegnante valuterà i progressi compiuti, esaminando l'intera produzione dello studente.
La valutazione è una fase imprescindibile del percorso didattico. L'insegnante terrà conto del raggiungimento degli obiettivi prefissati e dei progressi fatti sia rispetto ai livelli di partenza individuali, sia rispetto al livello medio della classe. Inoltre, si terrà conto del comportamento individuale, in merito all'interesse e alla partecipazione mostrata verso il dialogo educativo e in merito alle modalità di presentazione efficace del proprio lavoro.

Design

Discipline progettuali Design
Laboratorio del Design

PREMESSA

Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca

Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento:

LINEE GENERALI E COMPETENZE*"Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al design - secondo lo specifico settore di produzione - individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi, espressivi, economici e concettuali che interagiscono e caratterizzano la produzione di design. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali, le strumentazioni industriali, artigianali e informatiche più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.*

Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono la forma e la funzione, tenendo conto della struttura del prodotto (in base ai materiali utilizzati: ceramico, ligneo, metallico, tessile, vitreo o librario, etc.), avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo, e di cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici e le interazioni tra gli stessi settori di produzione. In funzione delle esigenze progettuali e comunicative del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nello sviluppo del progetto, nell'uso del disegno a mano libera e tecnico, dei mezzi informatici, delle nuove tecnologie, della modellazione 3D, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra la forma estetica e le esigenze strutturali e commerciali.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità e verifica laboratoriale è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità e l'attività laboratoriale, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del design.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche e descrittive e le applicazioni informatiche di settore; di gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, dalle esigenze del mercato alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dall'individuazione, la gestione e la campionatura dei materiali, dalla elaborazione digitale e materiale, dal modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio".

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Discipline Progettuali Design

SECONDO BIENNIO

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

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

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

QUINTO ANNO

"Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la

sperimentazione delle tecniche progettuali; è indispensabile, pertanto, che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori di produzione del design e delle altre forme di produzione artistiche.
Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, modelli tridimensionali, "slideshow" e visualizzazioni 3D.
E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, della produzione artigianale ed industriale, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali - considerando inoltre territorio, destinatari e contesto - e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri".

Laboratorio del Design

SECONDO BIENNIO

"Il laboratorio di design ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali design, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche secondo il settore di produzione. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di prodotti di design o di arte applicata, utilizzando mezzi manuali e digitali, strumentazioni industriali e artigianali. Approfondirà lo studio dei materiali in sinergia con la Chimica dei materiali.
Le campionature, i bozzetti, i modelli, i prototipi o la riproduzione seriale saranno effettuate durante la fase operativa che contraddistingue il laboratorio di design. Gli elaborati realizzati in laboratorio si distingueranno secondo i settori di produzione attivati (ceramico, ligneo, metallico, tessile, vitreo, librario, etc.) ma, considerata l'interazione dei diversi materiali e delle tecniche varie sia nella passata sia nella recente produzione di design, è auspicabile che il laboratorio venga articolato in maniera tale da agevolare l'elaborazione di prodotti polimaterici, nel rispetto della specificità del settore di produzione. E' opportuno inoltre prestare particolare attenzione alle tecniche antiche e alle nuove tecnologie funzionali all'attività di restauro di opere d'arte applicata".

QUINTO ANNO

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

Programmazione d'indirizzo
Design
In riferimento alle linee guida del Ministero dell'Istruzione sopracitate:

PREMESSA GENERALE
La disciplina ha come finalità principale quella di dare agli studenti una forma mentale orientata alla "cultura dei progetti" (distinti secondo il settore di produzione) attraverso un costruttivo rapporto multidisciplinare. Si cercherà di sviluppare una creatività consapevole, supportata da una preparazione culturale vasta, articolata e guidata da solide e aggiornate competenze tecnico-grafiche. Lo studente al termine del percorso avrà acquisito competenze di lettura, storico-critiche, operative e di orientamento all'interno del linguaggio espressivo progettuale (distinti secondo il settore di produzione) in quella parte del disegno finalizzata alla progettazione e modellazione (prototipi) di oggetti realizzabili in serie. Sarà capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo e di cogliere le interconnessioni tra la disciplina, linguaggi artistici e le interazioni tra gli stessi settori di produzione.

COMPETENZE RIFERITE AL SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO
- Riconoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma
- Conoscere e gestire processi progettuali e operativi inerenti al design - secondo lo specifico settore di produzione.
- Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali
- Individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione
- Gestire gli elementi che costituiscono la forma e la funzione, tenendo conto della struttura del prodotto ed avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.
- Utilizzare nelle fasi del progetto, il disegno a mano libera e tecnico, i mezzi informatici, le nuove tecnologie, la modellazione 3D, la presentazione della scena virtuale con ambientazione e rendering.
- Individuare e utilizzare relazioni tra la forma estetica e le esigenze strutturali e commerciali.
- Padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche, descrittive, applicazioni informatiche di settore.

- Gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, passando dagli schizzi preliminari ai disegni definitivi, all'individuazione dei materiali e dei colori, all'elaborazione digitale del modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio.

Discipline progettuali e Laboratorio del Design

SECONDO BIENNIO

Conoscenze	Abilità
▪ Dei metodi proiettivi e del disegno tecnico, orientandoli verso la rappresentazione del design e degli spazi interni o Il disegno a mano libera: schizzi preliminari nelle varie fasi progettuali o Gli elaborati di progetto:proiezioni ortogonali, assonometrie, spaccati assonometrici, particolari costruttivi e decorativi, viste prospettiche e teoria delle ombre o Le simbologie, norme e convenzioni grafiche relative alla rappresentazione tecnica. - Le tecniche grafiche tradizionali e i principali software utili a rappresentare il progetto. - La modellistica ▪ Degli elementi che definiscono l'aspetto compositivo del design nel rapporto geometria forma e spazio ▪ Dei principi ergonomici utili per rendere funzionali e corretti gli oggetti progettati. ▪ Della terminologia lessicale e tecnica del settore. ▪ Degli elementi delle arti applicate tradizionali e contemporanee, della storia del design con particolare riferimento al design contemporaneo e eco – design ▪ Delle caratteristiche tecniche, formali, sostenibili e di lavorazione di alcuni materiali utilizzati nel design dell'arredamento e del prodotto ▪ Dei concetti di funzionalità e semplicità, di serialità e unicità, di democraticità del prodotto ▪ Degli elementi formali e costruttivi del mobile e del complemento di arredo, la distribuzione degli spazi abitativi e tutto quello che riguarda l'interior design. ▪ Dell'evoluzione storico – tecnologica e delle attuali tendenze stilistiche di gusto e di mercato del mobile e del design del prodotto in un'ottica di sostenibilità ambientale ▪ Delle fasi progettuali di un organico processo creativo (dalle extempore al progetto esecutivo) ▪ Dei tempi ed i metodi di realizzazione di modelli e prototipi.	▪ Utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione codificate dalla geometria descrittiva o legate alla comunicazione visiva contemporanea (il disegno a mano libera, le proiezioni ortogonali, l'assonometria, la prospettiva, la teoria delle ombre, il modellino tridimensionale), finalizzandole all'elaborazione e rappresentazione finale del progetto di design e del percorso fatto in modo appropriato. ▪ Utilizzare le principali tecniche multimediali e i programmi per la costruzione di immagini tridimensionali e rendering ▪ Restituire graficamente in scala appropriata oggetti, particolari costruttivi, spazi arredati. ▪ Analizzare, sintetizzare ed elaborare progetti stabilendo nessi, confronti e collegamenti personali tra il proprio prodotto e le conoscenze acquisite ▪ Organizzare coerentemente il proprio lavoro, saper interagire in un gruppo di lavoro e saper correggere le proprie idee di progetto sia in riferimento al gruppo che al percorso ipotizzato ▪ Sviluppare senso autocritico sull'idea creativa propria e/o del gruppo ▪ Utilizzare i mezzi adeguati nelle varie fasi del progetto. ▪ Orientarsi nel vasto panorama del design attuale: ricercare testi, documenti, materiale multimediale necessari allo sviluppo delle proprie idee. ▪ Elaborare in forma corretta e appropriata semplici relazioni tecnico-descrittive a corredo del proprio elaborato progettuale. ▪ Analizzare e progettare elementi di arredo, design del prodotto e arredamento d'interni e d'esterni (piazze, giardini…) ▪ Identificare i materiali e le tecniche costruttive più idonee, finalizzate alla funzionalità, alla forma estetica e alla sostenibilità dell'oggetto ideato ▪ Attuare un iter progettuale mirato alla definizione di ambienti interni ed esterni che comprenda l'interior design, installazioni per mostre, arredamento di spazi pubblici …

Discipline progettuali e Laboratorio del Design

QUINTO ANNO

Conoscenze (ampliamenti e approfondimenti conoscenze secondo biennio)	Abilità
▪ Dei metodi proiettivi e disegno tecnico, applicandoli a rappresentazioni di spazi arredati e oggetti sempre più complessi ▪ Dei tempi ed i metodi di realizzazione di modelli e prototipi riuscendo ad individuare i costi (di massima) di materiali e produzione. ▪ Delle fasi progettuali di un organico processo creativo attraverso schizzi, meta-progetto ed esecutivi. ▪ Delle principali opere di design contemporaneo e sostenibile distinguendone i diversi linguaggi riconoscibili nei rispettivi caratteri stilistici e protagonisti. ▪ Dei principi funzionali della distribuzione degli spazi e degli arredi al loro interno, in relazione alle specifiche tipologie e destinazioni d'uso. ▪ Degli aspetti fondamentali dell'eco - design per il benessere dell'individuo e il rispetto dell'ambiente:	▪ Utilizzare al meglio le tecniche di rappresentazione finalizzandole all'elaborazione e rappresentazione finale del progetto e del percorso realizzato in modo appropriato e nei tempi e modi indicati (l'idea, il progetto esecutivo, il modello tridimensionale) ▪ Relazionare il progetto a livello grafico e verbale con tecnologie tradizionali e/o innovative multimediali. ▪ Potenziare la capacità di ricerca personale spendibile in team works al fine di raggiungere gli obiettivi richiesti dai temi progettuali proposti. ▪ Sviluppare il progetto in modo coerente rispetto ai requisiti richiesti nella fase iniziale di analisi del tema dato e condotta con maggior approfondimento sia diacronico (analisi storica) che sincronico (indagine di mercato). ▪ Approfondire e gestire in autonomia i metodi e le abilità acquisite nel biennio.

METODOLOGIA: Dalla programmazione sopradescritta è chiaro ed evidente che per raggiungere positivamente le competenze stabilite sarà fondamentale operare in completa collaborazione tra l'attività progettuale e l'attività laboratoriale. Per consentire la padronanza di metodi, normative, argomenti e nozioni di carattere generale e introduttivo, si alterneranno momenti di lezione frontale, là dove si evidenzieranno ragioni di rapidità e chiarezza, con momenti e modalità di "conoscenza partecipata" (es. ricerche e approfondimenti da parte degli studenti utilizzando per la presentazione mezzi tradizionali e multimediali): Di ogni argomento si individuerà quindi un momento applicativo, mediante un'apposita esercitazione grafica o progettuale, di tempo determinato, che ha lo scopo di facilitare sia la memorizzazione attraverso la pratica di quanto affrontato sotto il profilo teorico, sia di imparare a gestire tempi e modi del complesso percorso progettuale. Si procederà in modo tale che gli studenti possano sviluppare il proprio progetto in modo equilibrato e approfondito in tutte le sue fasi, facendo soprattutto capire che la creatività non è l'esercizio di un talento personale fine a se stesso, ma va opportunamente orientata mediante la fase di analisi e può essere opportunamente implementata nella fase di sviluppo del progetto, quando esso avviene in modo metodico e per approfondimenti successivi e non in modo istintivo e sotto l'impulso di estri ideativi momentanei. Su argomenti particolari, quali ad esempio una corrente espressiva o una personalità o oggetti significativi, verrà applicato il metodo della ricerca a gruppi per consentire e sviluppare la collaborazione e il confronto, aspetti fondamentali e indispensabili durante la fase progettuale, con raccolta e catalogazione di immagini e materiali, in modo opportunamente guidato. Nell'impostazione dei lavori di progettazione si utilizzerà un metodo di tipo seminariale, stimolando la partecipazione e il contributo di ciascuno studente, che verrà sollecitato a svolgere ricerche utilizzando diverse modalità: bibliografiche, informatiche (Internet), sul campo (negozi di arredamento, mostre..). A partire dai diversi contributi si cercherà di guidare, con alcuni esempi emblematici, ad una sintesi finale. Nella successiva fase di sviluppo dei percorsi progettuali sarà indispensabile una revisione di tipo individualizzato del lavoro svolto. A conclusione dell'attività si realizzerà un confronto collettivo sugli elaborati prodotti, per favorire nel singolo la capacità critica e la possibilità di sviluppare abilità espositive anche orali. Si effettueranno, per quanto possibile, uscite mirate sul territorio, quali visite a mostre di settore ecc., Fondamentale sarà l'attività interdisciplinare con le discipline strettamente collegate su alcuni temi quali storia, storia dell'arte, geometria nell'ambito del corso di matematica, chimica, laboratori.
La correzione delle verifiche e del lavoro svolto sarà utilizzata essenzialmente per aiutare lo studente a potenziare le proprie abilità, dando indicazioni precise sulle modalità da seguire per migliorare i propri risultati.
La disciplina viene pertanto considerata un importante momento formativo, oltre che di ausilio all'attività didattica, consentendo un adattamento dell'iter disciplinare alle esigenze del momento. Inoltre il Laboratorio di architettura permette la realizzazione dell'idea progettuale e come tale ne è la verifica mediante modelli e prototipi e contribuisce alla padronanza di linguaggi artistici diversi attraverso lo studio e la riproduzione di manufatti.

VERIFICA E VALUTAZIONE: Le verifiche sono indispensabili per monitorare il processo formativo degli studenti. Essi affronteranno diverse tematiche che verranno valutate di volta in volta dall'insegnante. La lettura degli elaborati consente di verificare il grado di adesione al tema proposto, le competenze tecniche espresse nel lavoro, l'approfondimento

tematico, l'impegno profuso, la cura nella gestione e nella presentazione del lavoro. Ad ogni fine quadrimestre, l'insegnante valuterà i progressi compiuti, esaminando l'intera produzione dello studente.
La valutazione è una fase imprescindibile del percorso didattico. L'insegnante terrà conto del raggiungimento degli obiettivi prefissati e dei progressi fatti sia rispetto ai livelli di partenza individuali, sia rispetto al livello medio della classe. Inoltre, si terrà conto del comportamento individuale, in merito all'interesse e alla partecipazione mostrata verso il dialogo educativo e in merito alle modalità di presentazione efficace del proprio lavoro.

Storia dell'arte

secondo biennio

CONOSCENZE (OSA)

Per il secondo biennio saranno trattati i fenomeni artistici nell'arco cronologico che va dal primo Quattrocento alla fine dell'Ottocento, con il movimento impressionista

TERZO ANNO
contenuti fondamentali:
il primo Rinascimento a Firenze;
la scoperta della prospettiva e le conseguenze per le arti figurative;
il classicismo in architettura e i suoi sviluppi nella cultura architettonica europea;
i principali centri artistici italiani;
i rapporti tra arte italiana e arte fiamminga;
gli iniziatori della "terza maniera": Leonardo, Michelangelo, Raffaello;
la dialettica Classicismo-Manierismo nell'arte del Cinquecento;
la grande stagione dell'arte veneziana.
[…]

QUARTO ANNO
le novità proposte dal naturalismo di Caravaggio e dal classicismo di Annibale Carracci e l'influenza esercitata da entrambi sulla produzione successiva;
la conoscenza di opere esemplari del Barocco romano e dei suoi più importanti maestri;
arte e illusione nella decorazione tardo-barocca e rococò;
il vedutismo;
la riscoperta dell'antico come ideale civile ed estetico nel movimento neoclassico.
Il romanticismo
Il realismo
L'impressionismo
"Già a partire dal secondo biennio, si dovrà riservare una particolare attenzione alla produzione artistica caratterizzante l'indirizzo: per "Arti figurative" alla pittura e alla scultura, in particolare all'approfondimento delle rispettive specificità tecniche; per "Architettura e ambiente" all'approfondimento degli aspetti funzionali, estetici e costruttivi delle opere architettoniche e delle problematiche urbanistiche, soprattutto dopo la rivoluzione industriale; per "Design" alla storia delle arti applicate, con riferimento anche alle tradizioni artigiane presenti nel territorio; per "Scenografia" all'architettura dei teatri e agli allestimenti scenografici a partire dal Rinascimento; per "Grafica" alla storia dell'illustrazione libraria dal Medioevo, alle tecniche di stampa, alla nascita e allo sviluppo del manifesto pubblicitario"

QUINTO ANNO

Il quinto anno prevede lo studio dell'arte del Novecento […]
Una parte sarà comune a tutte le specializzazioni:
la ricerca artistica dal Post-impressionismo alla rottura con la tradizione operata dalle avanguardie storiche;
la nascita e gli sviluppi del Movimento Moderno in architettura;
l'arte tra le due guerre e il ritorno all'ordine;
le principali esperienze artistiche del secondo dopoguerra, gli anni cinquanta e sessanta;
le principali linee di ricerca dell'arte contemporanea.
Si dovrà poi riservare uno spazio adeguato allo sviluppo storico che nel Novecento hanno avuto i settori disciplinari di ciascun indirizzo. Per "Arti figurative" si tratterà di ampliare e approfondire i relativi autori e movimenti, anche esaminando le diverse tipologie dell'opera d'arte contemporanea, le nuove tecniche e le metodologie di lavoro. Per "Architettura e ambiente", oltre che integrare e approfondire i contenuti comuni, è necessario dare maggior spazio alle problematiche urbanistiche, e dar conto dei più recenti indirizzi della progettazione architettonica. Per "Design" si approfondirà il rapporto tra arte e industria a partire dal movimento Arts and Crafts, attraverso l'esperienza del Bauhaus, fino al design contemporaneo, con particolare riferimento ai settori produttivi dei diversi laboratori. Per l'indirizzo "Audiovisivo e multimediale" la storia della fotografia, del film d'artista e della videoarte, con cenni alla storia del cinema, incluso quello di animazione, e della produzione televisiva. Per "Grafica" si prenderà le mosse dall'Art Nouveau, passando per gli approcci teorici del Bauhaus, studiando le esperienze in questo campo delle principali avanguardie e i successivi sviluppi, per giungere agli attuali esiti della comunicazione visiva. Per "Scenografia" si tratterà il contributo dei movimenti artistici del Novecento alle sperimentazioni in campo teatrale e scenografico, a partire dall'esperienza futurista.

(*Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani degli studi previsti per i percorsi liceali di cui all'articolo 10, comma 3, del decreto del Presidente della Repubblica 15 marzo 2010, n. 89, in relazione all'articolo 2, commi 1 e 3, del medesimo regolamento*).

Storia dell'arte

secondo biennio

<table>
<tr><th colspan="3">COMPETENZA CHIAVE:
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</th></tr>
<tr><td colspan="3">Competenza specifica: Consapevolezza dell’importanza dell’espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un’ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</td></tr>
<tr><th>COMPETENZE DISCIPLINARI</th><th>ABILITÀ</th><th>CONOSCENZE (OSA)</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Approfondimento competenze del 1° biennio (vedi)

Comprendere il rapporto
tra le opere d’arte e la situazione storica in cui sono state prodotte e dei molteplici legami con
la letteratura, il pensiero filosofico e scientifico, la politica, la religione
Essere consapevole dei diversi modi di osservare un’opera d’arte e dei principali metodi storiografici.
Conoscere le questioni storico artistiche,
scientifiche e tecniche connesse alla tutela, alla conservazione e al restauro</td><td>Riconoscere il significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico
Comprendere i nodi fondamentali dello sviluppo dell'arte anche in prospettiva storica
Leggere le opere artistiche utilizzando metodo e terminologia appropriati;
Riconoscere e spiegare gli aspetti iconografici e simbolici, i caratteri stilistici, le funzioni, i materiali e
le tecniche utilizzate
Utilizzare criticamente le conoscenze relative al patrimonio archeologico, architettonico e artistico per valorizzarlo, tutelarlo e conservarlo in quanto espressione del vissuto storico, culturale ed emotivo di una collettività.</td><td>La produzione artistica dal Rinascimento all'Impressionismo</td></tr>
<tr><th colspan="2">LIVELLI</th></tr>
<tr><td colspan="2">Riconoscere il significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico
Comprendere i nodi fondamentali dello sviluppo dell'arte anche in prospettiva storica
Leggere le opere artistiche utilizzando metodo e terminologia appropriati;
Riconoscere e spiegare gli aspetti iconografici e simbolici, i caratteri stilistici, le funzioni, i materiali e
le tecniche utilizzate
Utilizzare criticamente le conoscenze relative al patrimonio archeologico, architettonico e artistico per valorizzarlo, tutelarlo e conservarlo in quanto espressione del vissuto storico, culturale ed emotivo di una collettività.</td></tr>
<tr><th>CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE</th><th colspan="2">PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI</th></tr>
<tr><td>Indirizzo Arti figurative
…….

Indirizzo Architettura.....

Indirizzo Design
…….

Indirizzo Grafica.....

Indirizzo Audiovisivo Multimediale.....</td><td colspan="2">Esempio:
Nell’ambito di uno scambio culturale, realizza per i compagni stranieri una visita guidata ai principali monumenti della citt
ǂ Riconoscere gli elementi caratterizzanti delle arti figurative e architettoniche da un punto di vista strutturale, formale, stilistico, semantico.
ǂ Contestualizzare le opere d'arte o architettoniche da un punto di vista storico-geografico e culturale.
· Elaborare una presentazione chiara, precisa e coinvolgente degli aspetti analizzati.</td></tr>
</table>

Storia dell'arte

secondo biennio

COMPETENZA CHIAVE: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
Disciplina di riferimento: Lingua e letteratura italiana. La competenza linguistica nella lingua italiana è tuttavia responsabilità condivisa ed obiettivo trasversale a tutte le discipline, per quanto attiene alla padronanza dei lessici specifici, la comprensione di testi a livello crescente di difficoltà, la capacità di esprimersi e argomentare in forma corretta e in modo efficace		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
fonti lessico del restauro testi critici lessico specifico lessico di altre discipline (estetica, letteratura, storia, discipline caratterizzanti l'indirizzo di studi)	riconoscere ed agire criticamente sulla specificità della comunicazione nel linguaggio storico-artistico, attingere dai dizionari e da altre fonti strutturate (manuali, glossari), produrre testi argomentativi ed espositivi [articolo di giornale, saggio breve], costruire in maniera autonoma, anche con risorse informatiche, un percorso argomentativo	La produzione artistica dal Rinascimento all'Impressionismo
	LIVELLI	
	Livello 3 si vedano i livelli di Italiano	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Lingua e letteratura italiana Indirizzo Arti figurative ….... Indirizzo Architettura..... Indirizzo Design ….... Indirizzo Grafica..... Indirizzo Audiovisivo Multimediale.....	Esempio: Nel contesto di una comunicazione dimostra di saper considerare criticamente i prodotti artistici (nell'organizzazione e nella comunicazione di un progetto espositivo, nella recensione a una mostra...)	

Storia dell'arte

secondo biennio

COMPETENZA CHIAVE: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
Disciplina di riferimento: Lingua e cultura straniera		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
aspetti storico-artistico dei paesi in cui si parla la lingua	comprendere, contestualizzare, analizzare, confrontare produzioni artistiche di paesi diversi utilizzare materiale online di musei, siti del settore ecc.	La produzione artistica dal Rinascimento all'Impressionismo
	LIVELLI	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Lingua e letteratura straniera Indirizzo Arti figurative ….... Indirizzo Architettura..... Indirizzo Design ….... Indirizzo Grafica..... Indirizzo Audiovisivo Multimediale.....	Esempio: Organizza un dépliant, un ebook ecc. per studenti stranieri in visita alla propria città, illustrando i percorsi artistici e i principali monumenti/ o un percorso di visita in una città straniera	

Storia dell'arte

secondo biennio

COMPETENZA CHIAVE: MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
		La produzione artistica dal Rinascimento all'Impressionismo
	LIVELLI	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Matematica, Fisica, Scienze, Chimica	*Esempio:* *Data una situazione problematica reale (Esempio Discutere e analizzare la definizione di un'area urbana: divisioni di terreni, costruzioni di case,di centri commerciali ,di parco giochi ecc.):* *· Lo studente utilizza adeguatamente i riferimenti forniti analizzandoli criticamente e comprendendone il loro significato.* *Lo studente svolge una ricerca sulle strutture matematiche in un'opera d'arte o d'architettura (prospettiva, sezione aurea ecc.), sullo stato materiale di conservazione delle opere*	

Storia dell'arte

secondo biennio

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE		
Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento (2° biennio). L'acquisizione delle competenze digitali, come peraltro sottolineato dal Profilo è, certo, tema sviluppato all'interno della disciplina Matematica, ma è, al contempo, frutto del lavoro "sul campo" in tutte le discipline. L'utilizzo, infatti, è strumentale al miglioramento del lavoro in classe e come supporto allo studio, alla verifica, alla ricerca, al recupero e agli approfondimenti personali degli studenti		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
Normative in materia di privacy e di copyright (competenza 2-3)	Utilizzare le tecnologie informatiche e i principali software per fare ricerche,approfondire argomenti, produrre materiali originali tenendo presente le problematiche e le regole di tale uso.	La produzione artistica dal Rinascimento all'Impressionismo
	LIVELLI	
	livello 3 In modo quasi sempre autonomo, ricerca e seleziona criticamente informazioni in rete, le riordina producendo un documento multimediale attraverso l'uso efficace di software comuni	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Tutte le discipline	Esempio: ***dato un argomento di diversa natura, anche in modo collaborativo,*** Ricerca informazioni in rete Seleziona e valuta criticamente tali informazioni Usufruisce del potenziale delle tecnologie per riordinare le informazioni trovate Produce un documento multimediale adeguato al tipo di situazione richiesta	

Storia dell'arte

secondo biennio

COMPETENZA CHIAVE: IMPARARE AD IMPARARE		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
Sperimentare il gusto e il piacere per l'opera d'arte Adoperare il giudizio estetico Utilizzare un metodo di studio flessibile e autonomo Utilizzare criticamente gli strumenti per la ricerca e la conoscenza	Riconoscere le diverse fonti di informazioni, ricercarle ed utilizzarle in modo consapevole. Riconoscere le potenzialità ed i limiti di ciascuno degli strumenti e delle fonti utilizzati. Riconoscere i metodi propri delle diverse forme di sapere Riconoscere le personali ed altrui procedure di apprendimento. Riconoscere le condizioni che facilitano od ostacolano il proprio e altrui processo di apprendimento	La produzione artistica dal Rinascimento all'Impressionismo
	LIVELLI	
	In modo quasi sempre autonomo, pianifica le fasi dell'apprendimento ricercando e scegliendo i materiali più adatti per approfondire un oggetto di studio indicatogli dal docente. Individua e illustra gli apporti delle diverse discipline allo sviluppo del tema e utilizza le tecniche e le procedure più congeniali. Dato un oggetto di studio, ricerca le informazioni necessarie sulla base del metodoacquisito. Realizza il prodotto richiesto attivando conoscenze ed abilità acquisite al di fuori della scuola. Riconosce gli errori compiuti e li riconduce alla tipologia specifica. Guidato dal docente, ricostruisce il percorso che ha indotto all'errore ed elabora una ipotesi di correzione. Riconosce i propri interessi e le proprieattitudini, ne spiega le ragioni e ne individua l'origine e la storia. Guidato dal docente visualizza la sua proiezione nel mondo. Illustra il procedimento utilizzando un lessico appropriato e con precisi riferimenti alle fonti utilizzate.	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Tutte le discipline	Esempi: Approfondisce un tema (l'immagine femminile, la condizione giovanile...) raccogliendo documenti iconografici e indagandone gli aspetti psicologici/esistenziali Organizza una mostra su tematiche di interesse, con opportuni riferimenti critici e contestualizzazione storica/filosofica/psicologica ecc. (in modo individuale o in gruppo)	

Storia dell'arte

quinto anno

<table>
<tr><th colspan="3">COMPETENZA CHIAVE:
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</th></tr>
<tr><td colspan="3">Competenza specifica:Consapevolezza dell’importanza dell’espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un’ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</td></tr>
<tr><th>COMPETENZE DISCIPLINARI</th><th>ABILITÀ</th><th>CONOSCENZE (OSA)</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Approfondimento competenze del 1° biennio (vedi)

Comprendere il rapporto
tra le opere d’arte e la situazione storica in cui sono state prodotte e dei molteplici legami con
la letteratura, il pensiero filosofico e scientifico, la politica, la religione
Essere consapevole dei diversi modi di osservare un’opera d’arte e dei principali metodi storiografici.
Conoscere le questioni storico artistiche,
scientifiche e tecniche connesse alla tutela, alla conservazione e al restauro</td><td>Vedi 2 biennio, e inoltre:
Comprende e analizza le linee di poetica/estetica dei diversi movimenti e l'idea di arte nel pensiero contemporaneo
Comprende i nodi fondamentali dello sviluppo dell'arte anche rispetto agli sviluppi storico/sociali, filosofici, letterari e linguistici, scientifico/tecnologici
Utilizza la terminologia specifica del contemporaneo (tecniche/tipologie)
Riconosce, analizza e interpreta criticamente atteggiamenti e procedimenti dell'arte contemporanea, anche nel loro sviluppo storico</td><td>Dal Postimpressionismo al Postmoderno</td></tr>
<tr><th colspan="2">LIVELLI</th></tr>
<tr><td colspan="2">Livello 4 (in uscita) In piena autonomia
Analizza ed interpreta le caratteristiche delle opere artistiche riconoscendo e contestualizzando i caratteri distintivi .
Confronta tra di loro diversi prodotti artistici.
Utilizza criticamente tutte le conoscenze disciplinari per apprezzare il valore estetico delle opere d'arte anche nella prospettiva personale.
Produce elaborati frutto di personale espressione creativa.
Illustra e argomenta il percorso seguito utilizzando un lessico specifico.
Coordina gruppi di lavoro e sostiene i compagni lungo il percorso intrapreso</td></tr>
<tr><th>CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE</th><th colspan="2">PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI</th></tr>
<tr><td>Indirizzo Arti figurative
…….
Indirizzo Architettura.....
Indirizzo Design
…….
Indirizzo Grafica.....
Indirizzo Audiovisivo Multimediale.....</td><td colspan="2">Esempio:
Elabora un testo espressivo (fumetto, racconto, testo teatrale,video…) come forma di rielaborazione di un argomento / tema / problema affrontato a scuola</td></tr>
</table>

Storia dell'arte

quinto anno

COMPETENZA CHIAVE: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
Disciplina di riferimento: Lingua e letteratura italiana. La competenza linguistica nella lingua italiana è tuttavia responsabilità condivisa ed obiettivo trasversale a tutte le discipline, per quanto attiene alla padronanza dei lessici specifici, la comprensione di testi a livello crescente di difficoltà, la capacità di esprimersi e argomentare in forma corretta e in modo efficace		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
fonti testi di artisti lessico del contemporaneo testi critici	riconoscere ed agire criticamente sulla specificità della comunicazione nel linguaggio storico-artistico, attingere dai dizionari e da altre fonti strutturate (manuali, glossari), produrre testi argomentativi ed espositivi [articolo di giornale, saggio breve], costruire in maniera autonoma, anche con risorse informatiche, un percorso argomentativo	Dal Postimpressionismo al Postmoderno
	LIVELLI	
	Si vedano i livelli considerati per la lingua italiana	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Lingua e letteratura italiana Indirizzo Arti figurative ….... Indirizzo Architettura..... Indirizzo Design ……..... Indirizzo Grafica..... Indirizzo Audiovisivo Multimediale.....	Esempio: Nel contesto di una comunicazione, dimostra di saper considerare criticamente i prodotti artistici (nell'organizzazione e nella comunicazione di un progetto espositivo, nella recensione a una mostra...)	

Storia dell'arte

quinto anno

COMPETENZA CHIAVE: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
Disciplina di riferimento: Lingua e cultura straniera		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
aspetti storico-artistico dei paesi in cui si parla la lingua	comprendere, contestualizzare, analizzare, confrontare produzioni artistiche di paesi diversi utilizzare materiale online di musei, siti del settore ecc.	Dal Postimpressionismo al Postmoderno
	LIVELLI	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Lingua e letteratura italiana Indirizzo Arti figurative ….... Indirizzo Architettura..... Indirizzo Design ….... Indirizzo Grafica..... Indirizzo Audiovisivo Multimediale.....	Esempio: Utilizzare fonti e documenti in lingua inglese per redigere una ricerca personale	

Storia dell'arte

quinto anno

COMPETENZA CHIAVE: MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA		
Disciplina di riferimento: Matematica, Fisica, Scienze, Chimica		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
		Dal Postimpressionismo al Postmoderno
	LIVELLI	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Matematica, Fisica, Scienze, Chimica Indirizzo Arti figurative ……. Indirizzo Architettura..... Indirizzo Design ……. Indirizzo Grafica..... Indirizzo Audiovisivo Multimediale.....	*Esempio:* *Lo studente svolge una ricerca sulle strutture matematiche in un'opera d'arte contemporanea o di architettura (prospettiva, sezione aurea ecc.), sullo stato materiale di conservazione delle opere* *Lo studente svolge una ricerca o elabora un prodotto personale ed espressivo, sui rapporti tra arte e scienze*	

Storia dell'arte

quinto anno

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE		
Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento (2° biennio). L'acquisizione delle competenze digitali, come peraltro sottolineato dal Profilo è, certo, tema sviluppato all'interno della disciplina Matematica. Ma è, al contempo, frutto del lavoro "sul campo" in tutte le discipline; L'utilizzo, infatti, è strumentale al miglioramento del lavoro in classe e come supporto allo studio, alla verifica, alla ricerca, al recupero e agli approfondimenti personali degli studenti		
COMPETENZE DISCIPLINARI	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE (OSA)**
Normative in materia di privacy e di copyright (competenza 2-3) L'arte contemporanea e le moderne tecnologie	Utilizzare le tecnologie informatiche e i principali software per fare ricerche,approfondire argomenti, produrre materiali originali tenendo presente le problematiche e le regole di tale uso.	Dal Postimpressionismo al Postmoderno
	LIVELLI	
	livello 4 In piena autonomia, ricerca e seleziona criticamente informazioni in rete, le riordina producendo un documento multimediale attraverso l'uso efficace di software comuni e specifici.	
CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE	**PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI**	
Tutte le discipline	Esempio: ***dato un argomento di diversa natura, anche in modo collaborativo,*** Ricerca informazioni in rete Seleziona e valuta criticamente tali informazioni Usufruisce del potenziale delle tecnologie per riordinare le informazioni trovate Produce un documento multimediale adeguato al tipo di situazione richiesta	

Storia dell'arte

quinto anno

<table>
<tr><th colspan="3">COMPETENZA CHIAVE:

IMPARARE AD IMPARARE</th></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><th>COMPETENZE DISCIPLINARI</th><th>ABILITÀ</th><th>CONOSCENZE (OSA)</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Sperimentare il gusto e il piacere per l'opera d'arte

Adoperare il giudizio estetico

Utilizzare un metodo di studio flessibile e autonomo

Utilizzare criticamente gli strumenti per la ricerca e la conoscenza</td><td>Riconoscere le diverse fonti di informazioni, ricercarle ed utilizzarle in modo consapevole.
Riconoscere le potenzialità ed i limiti di ciascuno degli strumenti e delle fonti utilizzati.
Riconoscere i metodi propri delle diverse forme di sapere
Riconoscere le personali ed altrui procedure di apprendimento.
Riconoscere le condizioni che facilitano od ostacolano il proprio e altrui processo di apprendimento</td><td>Dal Postimpressionismo al Postmoderno</td></tr>
<tr><th colspan="2">LIVELLI</th></tr>
<tr><td colspan="2">In piena autonomia pianifica le fasi dell’apprendimento ricercando e scegliendo i materiali più adatti per approfondire un oggetto di studio concordato con il docente anche sulla base di interesse personale/del bisogno di arricchire le proprie competenze e conoscenze/della scelta di offrire un contributo alla comunità di appartenenza. Sceglie i materiali funzionali valutandone l’attendibilità; progetta il percorso di studio ottimizzando le procedure e adattando le strategie ai contesti.
Riconosce e valorizza l’interazione tra la sfera cognitiva e quella emotiva
Progetta la realizzazione di un elaborato valorizzando i propri interessi, motivazione, esperienza, utilizzando fonti di diversa provenienza di cui valuta l’attendibilità.
Realizza l’elaborato argomentando le scelte, di contenuto e di espressione, compiute.
Riconosce gli errori compiuti e li riconduce alla tipologia specifica, ricostruisce il percorso che ha indotto all’errore ed elabora una ipotesi di correzione.
Riconosce i propri interessi e le proprie attitudini, ne spiega le ragioni e ne individua l’origine e la storia. Riconosce la sua posizione, la sua proiezione nel mondo e la distanza che separa le sue caratteristiche presenti dalla realizzazione delle sue aspirazioni (sa che cosa gli manca per diventare quello che vuole; riconosce i suoi limiti, anche di volontà o di applicazione,concentrazione…)
Progetta un percorso di avvicinamento ai suoi obiettivi
Illustra e argomenta il percorso seguito rendendo conto delle scelte compiute.
Coordina gruppi di studio e sostiene i compagni nella scelta di procedure e strategie</td></tr>
<tr><th>CURVATURA/ TRASVERSALITÀ INTERDISCIPLINARE</th><th colspan="2">PRESTAZIONI/ COMPITI/ PROBLEMI</th></tr>
<tr><td>Tutte le discipline</td><td colspan="2">Esempi: Organizza e redige, in forma adeguata, una “tesi”o un “progetto” su un tema di interesse, secondo corretti criteri di ricerca</td></tr>
</table>