

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI COOPERAZIONE E SOSTEGNO



Istituto di Istruzione Superiore Statale "BERTRAND RUSSELL"

Cod. Mecc. MIIS011002 – C.F. 97270270156

Liceo Scientifico – Liceo Scientifico *opz. Scienze Applicate* - Liceo delle Scienze Umane-Liceo Artistico

Sede legale e operativa: Via San Carlo 19 – 20024 Garbagnate Milanese (MI) tel. 02-9953147 (Uffici)

Sede associata: Liceo Artistico (ex Fontana) Via S. Allende 2 – 20044 Arese (MI) – tel. 02-93581514

e-mail miis011002@istruzione.it – PEC: miis011002@pec.istruzione.it



Programmazione del Dipartimento di Materie Storico-Artistiche

Le discipline afferenti al Dipartimento di Materie Storico-Artistiche condividono come loro finalità fondamentale l'educare e il formare con una concezione moderna ed europea, promuovendo l'equità, la coesione sociale, l'inclusione e la cittadinanza attiva, incoraggiando la creatività e l'innovazione, inclusa l'imprenditorialità. Pertanto, in questa prospettiva, risultano imprescindibili lo studio dei fenomeni estetici e la pratica artistica, promuovendo l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica, nonché la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative; conseguentemente, altrettanto fondamentale risulta altresì fornire alle studentesse e agli studenti gli strumenti necessari per conoscere il Patrimonio artistico nel suo contesto storico-culturale per coglierne appieno la presenza e il valore nella società contemporanea, guidando così ciascun allievo e ciascuna allieva ad approfondire e sviluppare le opportune conoscenze e abilità, nonché a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti, ovvero:

- *sapersi muovere in modo autonomo e versatile nell'ambito dell'arte e delle sue differenti produzioni artistiche, collocandole nel contesto storico-culturale di appartenenza, nonché riconoscendone gli aspetti compositivi, stilistici, concettuali ed espressivi;*
- *realizzare un progetto secondo le modalità proprie di ciascun indirizzo di studio, dalla raccolta e analisi dei dati, alla sintesi, all'ideazione e all'esecuzione, dimostrando di aver acquisito un adeguato metodo progettuale;*
- *rielaborare creativamente e originalmente le conoscenze storico-artistiche coerentemente alla progettualità di indirizzo;*
- *utilizzare metodi e strumenti differenti e interagenti, dalla pratica del disegno, presente in ogni indirizzo, alla realizzazione pittorica, grafica e digitale, con supporti tradizionali e audiovisivi e multimediali, alla modellazione e alla costruzione tridimensionale;*
- *proporre un progetto con i criteri di presentazione necessari per partecipare a concorsi banditi da enti e/o associazioni del territorio, ovvero rispondendo, in una prospettiva orientativa e professionalizzante (cfr. con i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento), a esigenze e parametri di valutazione non esclusivamente didattici, ma fissati da giurie esterne.*

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento

Indice

STORIA DELL'ARTE – INTERO QUINQUENNIO	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE – PRIMO BIENNIO	27
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE – PRIMO BIENNIO.....	34
DISCIPLINE GEOMETRICHE – PRIMO BIENNIO	39
LABORATORIO ARTISTICO – PRIMO BIENNIO	43
DISCIPLINE PITTORICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE – SECONDO BIENNIO e CLASSE QUINTA	49
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA – SECONDO BIENNIO e CLASSE QUINTA.....	60
DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE e LABORATORIO DI ARCHITETTURA – SECONDO BIENNIO E CLASSE QUINTA.....	78
DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN e LABORATORIO DI DESIGN – SECONDO BIENNIO E CLASSE QUINTA	95
DISCIPLINE GRAFICHE e LABORATORIO DI GRAFICA – SECONDO BIENNIO E CLASSE QUINTA.....	116
DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI e LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE – SECONDO BIENNIO E CLASSE QUINTA	133

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento: **STORIA DELL'ARTE – INTERO QUINQUENNIO**

STORIA DELL'ARTE - Liceo Artistico PRIMO BIENNIO

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Impostare, seppur in maniera essenziale, l'analisi di un'opera d'arte, individuandone i dati informativi, nonché gli aspetti compositivi, iconografici e iconologici	E. F. H.
2. Riconoscere i materiali impiegati e le principali tecniche artistiche	E. F. H.
3. Inquadrare il tema trattato nello spazio e nel tempo	E. F. H.
4. Possedere e utilizzare correttamente i termini base del linguaggio specifico	E. F. H.
5. Conoscenza e consapevolezza dell'importanza del patrimonio storico-artistico e paesaggistico	E. F. H.
	E. F. H.

6. Leggere e comprendere il libro di testo, conseguendo gradualmente un certo livello di autonomia	
7. Esporre gli argomenti studiati con correttezza grammaticale e dimostrando di aver compreso i concetti più importanti	E. F. H.

ABILITÀ
I. Acquisire progressivamente un adeguato metodo di studio della disciplina
II. Migliorare l'uso della terminologia specifica
III. Saper individuare e contestualizzare i caratteri generali e stilistici nelle dimensioni spazio temporali e culturali di riferimento di un periodo o di un autore o di un fenomeno artistico e operare confronti
IV. Saper compiere l'analisi essenziale delle opere e individuarne il significato comunicativo e codici espressivi
V. Conoscere e rispettare del patrimonio culturale (materiale e immateriale), paesaggistico e ambientale. essere consapevoli dell'importanza della loro tutela e valorizzazione

Classe prima

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Fase propedeutica: introduzione alla disciplina nel liceo artistico e Modulo di cittadinanza e costituzione	Aspetti storici e geografici. I materiali e le tecniche nell'arte. Che cos'è la pittura, la scultura, l'architettura. La fruizione dell'opera d'arte: contesti, musei, restauri. Che cos'è l'archeologia. Beni culturali e paesaggistici e gli Enti nazionali e sovranazionali per la loro tutela, valorizzazione e conservazione.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
La preistoria	Sviluppo delle civiltà: i siti principali in Europa e la periodizzazione. Cenni ai principali generi di produzione: le Veneri, i cicli pittorici, le incisioni rupestri. Le civiltà megalitiche (dolmen, menhir, cromlech, nuraghe).	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Le civiltà mesopotamiche	Il bacino del Mediterraneo: cenni introduttivi e periodizzazione: popoli, civiltà, scrittura. Cenni ai principali impianti urbani e siti archeologici.	I II III	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

	La ziggurat e esempi di altri generi produttivi (sculture e rilievi). I popoli mesopotamici: sumeri, assiri, babilonesi.	IV V		
La civiltà e arte egizia	Periodizzazione e caratteristiche artistiche e architettoniche della civiltà egizia: le piramidi e i templi. La scultura: solennità e monumentalità. La pittura: canoni di rappresentazione. OPERE Le piramidi di Ghiza e la Sfinge. Il tempio di Amon a Karnak.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Le civiltà egea	La civiltà e l'arte cretese (dal 2.000 al 1.400 a.C.): struttura sociale e periodi. Le città: Cnosso. La pittura e la ceramica e metallo. OPERE Palazzo di Cnosso. Il gioco del toro.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
La civiltà e l'arte micenea	Introduzione alla civiltà (dal 1.400 al 1.000 a.C.), al popolo e alla struttura social. Le città fortezza: Micene. Le tombe. I tesori e le maschere. OPERE La porta dei Leoni. Il tesoro di Atreo (o Tomba di Agamennone). Maschere funerarie.	I. II. III. IV. V.	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
La civiltà e l'arte greca: l'arcaismo	La società greca dal periodo proto-geometrico (XI - VIII sec. a.C.) a quello arcaico (VII – VI a.C.). La ceramica arcaica. La scultura: stili dorico, attico, ionico. L'architettura: caratteristiche degli ordini dorico, ionico e corinzio. La scultura dei frontoni e delle metope. Tecniche artistiche: la lavorazione della ceramica: alcuni esempi. L'architettura in Magna Grecia.	I. II. III. IV. V.	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

	OPERE Anfora del Dypilon. templi nella Magna Grecia. Cleobi e Bitone (Polimede di Argo). Moschophoros. Kouros di Milo. Hera di Samo.			
La civiltà e l'arte greca: il tardo arcaismo	Introduzione allo stile severo (VI e V sec. a.C.). La statuaria in marmo e in bronzo prima di Policletto. Frontoni e rilievi. La ceramica a figure nere e a figure rosse. Tecniche e strumenti per l'esecuzione di statue in marmo e in bronzo. OPERE Auriga di Delfi. Zeus di Capo Artemisio. Discobolo (Mirone). Decorazioni dei frontoni: il Tempio di Atena Aphaia a Egina.	I. II. III. IV. V.	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il periodo preclassico	Il canone e la ponderazione. Policletto. OPERE Bronzi di Riace. Tempio di Zeus a Olimpia. Doriforo.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
L'età classica	Introduzione ai caratteri dell'arte classica (seconda metà del V sec. a.C.). L'Acropoli di Atene. Fidia: vita e opere. Il teatro. L'impianto urbanistico: edifici civili e religiosi. OPERE Acropoli di Atene. Partenone: architettura e decorazioni.	I II III IV V	1. 2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il periodo della classicità tarda	La scultura fra V e IV sec. a.C.: dall'arte classica a quella ellenistica. Skopas, Prassitele, Lisippo. Nuovi temi della scultura: il ritratto (alcuni esempi). OPERE	I II III IV	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

	Menade danzante (Skopas). Afrodite di Cnido e altri esempi (Prassitele). Apoxyomenos (Lisippo).	V		
L'età ellenistica	Introduzione all'età ellenistica (dal IV al I sec. a.C.). Caratteristiche culturali dell'impero alessandrino. La scultura della scuola di Rodi. la struttura delle città nell'Asia Minore. Cenni sulle caratteristiche della pittura. OPERE Ara di Zeus e Donario a Pergamo. Laocoonte e altri esempi.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
La civiltà e l'arte etrusca	I popoli italici e il dominio etrusco. Le testimonianze etrusche: caratteristiche e finalità delle necropoli, delle tombe e dei templi. Cenni su pitture e sculture: esempi celebri.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
La civiltà e l'arte romana	Introduzione ai caratteri della società e dell'arte romana (VIII-I sec. a.C.). Le tecniche costruttive, i tipi di muratura, L'arco e la volta: alcuni esempi. Opere pubbliche: strade, acquedotti, ponti e condotti fognari. La città romana: la struttura urbana, il foro, i templi, il teatro. La casa di civile abitazione e la villa.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
La civiltà e l'arte romana: periodo imperiale	La struttura sociale e il potere politico a Roma e nelle province dal 30 a.C. in poi. L'architettura di Roma: i fori, gli anfiteatri, le terme, i templi, gli archi di trionfo. La scultura: statuaria e fregio storico (stile aulico e stile plebeo). OPERE Ara Pacis Augustae. Anfiteatro Flavio. Pantheon. Colonna Traiana. Villa Adriana a Tivoli. I Fori imperiali.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

La civiltà e l'arte romana: la scultura e la pittura	La ritrattistica: cenni ed esempi. I quattro stili in pittura. Il mosaico: tecnica e esempi.	I. II. III. IV. V.	1. 2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
---	--	--------------------------------	-----------------	----------

Classe seconda

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Arte tardo-antica e paleocristiana	La fine dell'impero: le grandi costruzioni pubbliche e la funzione del reimpiego. Lo sviluppo dell'arte cristiana prima e dopo il 313 d.C. I luoghi di culto e i luoghi di sepoltura. Gli edifici a pianta basilicale e quelli a pianta centrale. Architettura, pittura e arte musiva a Roma. OPERE Palazzo di Diocleziano a Spalato. Basilica di Massenzio. Arco di Costantino. San Pietro in Vaticano (antica basilica). Mausoleo S. Costanza (architettura e mosaici). Iconografia paleocristiana nei mosaici. Milano ambrosiana.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
L'arte ravennate	Le fasi dell'arte ravennate dal V al VI secolo, dal tardo-impero a quella teodoriciano fino a quella giustiniana. Caratteristiche del "linguaggio" classico e di quello bizantino. Cenni sul cesaropapismo e sull'iconoclastia. Cenni sull'affermazione del monachesimo in Oriente e in Occidente OPERE Mausoleo di Galla Placidia (Architettura e mosaici). Battistero degli Ortodossi (Architettura e mosaici). S. Apollinare Nuovo (Architettura e mosaici). Mausoleo di Teodorico. S. Vitale (Architettura e mosaici).	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

	S. Apollinare in Classe (Architettura e mosaici).			
L'alto medioevo: le origini dell'arte europea	Definizione e linea temporale del Medioevo. Inquadramento storico-geografico in Europa e in Italia fra VII e XI secolo. Individuazione dei maggiori centri politici, culturali e religiosi in Europa e in Italia OPERE: Altare del Duca Ratchis. Tempio di S. Maria in Valle – Cividale. Castelseprio. Cappella Palatina Acquisgrana. Milano, altare di Vuolvinio. Ciborio di S. Ambrogio. Cenni alla miniatura: arte degli scriptoria e ruolo e tecnica della miniatura. Nuovi monasteri e cicli pittorici. L'arte orafa.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
L'arte romanica	Condizioni storiche, politiche, religiose fra XI e XII secolo. La rinascita delle città: i Comuni. Esempi di architettura civile: la piazza e il broletto, il campanile, torri e castelli. L'artista artigiano, le botteghe, le corporazioni. I nuovi committenti: ordini religiosi e potere laico. Caratteristiche dello stile in architettura. Caratteristiche europee del Romanico: le vie di pellegrinaggio, i monasteri, le cattedrali. I primi modelli francesi (Cluny) e i modelli iconografici nei cicli decorativi scultorei delle cattedrali francesi. L'arte in Italia: Milano (S. Ambrogio), Modena e Parma (le cattedrali), Wiligelmo e Antelami, Venezia (S. Marco), Firenze (Battistero e S. Miniato), Pisa (Cattedrale, Battistero e Torre). Il romanico arabo-normanno in Puglia (cattedrale di Bari) e in Sicilia (cattedrale di Palermo). La decorazione musiva a Venezia, Firenze e Sicilia. I portali bronzei.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

La arti figurative nel Romanico	Nuove tecniche e nuovi temi iconografici: la tecnica dell'affresco, la tecnica del dipinto a tempera su tavola e la miniatura. I crocifissi lignei: il Cristo patiens e il Cristo triumphans.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
L'arte gotica	Condizioni storiche, politiche e religiose fra XIII e XIV secolo: affermazione della borghesia, dal comune alla signoria, nascita dell'università. La città, la piazza e gli edifici pubblici. L'artista e la bottega: l'artista si firma. I committenti: ordini religiosi, papi, signori. Caratteristiche dello stile in architettura. La scultura e la vetrata: esempi. L'Ile de France e Parigi. Le abbazie cistercensi. Parigi: Notre Dame, St. Chapelle. Reims. Chartres.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il gotico in Italia: architettura e scultura.	Le abbazie cistercensi in Italia. L'affermazione degli ordini mendicanti e figure di S. Francesco e S. Domenico. Lo sviluppo della architettura, scultura e pittura: i Pisano, Arnolfo di Cambio. Cenni alle tecniche decorative: l'esempio dei Cosmati. Architettura civile: il Palazzo Pubblico e la piazza (il caso di Siena e Firenze). Fossanova. Assisi. Firenze: S. Maria Novella, S. Croce. Siena (cattedrale). Arnolfo: S. Maria del Fiore, Cibori romani. I Pisano: i pulpiti. Palazzo dei Nove di Siena. Palazzo Vecchio a Firenze.	I II III IV V	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
La pittura in età gotica	Duccio (Madonna Rucellai, Maestà: recto e esempi dal verso).	I	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

	Cimabue (Maestà, Crocifisso di Firenze, Crocifissione Assisi). Giotto giovane: il problema del cantiere di Assisi (Maestro di Isacco). Giotto: il ciclo di San Francesco, Madonna di Ognissanti, la cappella degli Scrovegni, il crocifisso di S. Maria Novella, Simone Martini (Maestà, Annunciazione). Lorenzetti (gli affreschi nel Palazzo Pubblico di Siena). I pittori romani: Torriti, Cavallini. Giottismo in Italia.	II III IV V		
--	---	----------------------	--	--

STORIA DELL'ARTE - Liceo Artistico

SECONDO BIENNIO E QUINTA

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Impostare, in maniera autonoma, l'analisi di un'opera d'arte, individuandone i dati informativi, nonché gli aspetti compositivi, iconografici e iconologici	E. F. H.
2. Utilizzare correttamente i termini del linguaggio specifico	E. F. H.
3. Confrontare e mettere in relazione l'opera d'arte con il contesto storico-culturale di appartenenza	E. F. H.
4. Saper inquadrare artisti e scuole regionali in ambito nazionale e internazionale, operando semplici collegamenti interdisciplinari	E. F. H.

5. Riconoscere un'opera riferendola all'autore, all'ambito stilistico, alla civiltà di pertinenza, etc.	E. F. H.
6. Saper riconoscere autonomamente i valori estetici, simbolici e d'uso di un'opera d'arte	E. F. H.
7. Conoscere e rispettare del patrimonio culturale (materiale e immateriale), paesaggistico e ambientale. essere consapevoli dell'importanza della loro tutela e valorizzazione	E. F. H.

ABILITÀ
I. Aver adeguatamente consolidato il metodo di studio della disciplina
II. Aver ampliato e consolidato la conoscenza della terminologia specifica
III. Saper riconoscere e contestualizzare opere, autori e stili trattati in relazione al contesto spazio temporale e culturale di riferimento
IV. Saper operare confronti fra artisti, opere, correnti e movimenti artistici
V. Saper compiere in modo autonomo l'analisi formale e iconografica delle opere trattate e individuarne il significato comunicativo
VI. Capacità di ricerca individuale e di gruppo
VII. Saper rielaborare in modo personale e critico gli argomenti studiati e le opere analizzate

Classe terza

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Il Gotico Internazionale	Il tardo gotico e gotico cortese. Contesto storico-culturale. I centri in Italia e in Europa. Applicazione dell'analisi dell'opera come strumento di confronto iconografico e iconologico. Il Gotico Internazionale in pittura: G. da Fabriano e Pisanello.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

Il primo Rinascimento	Umanesimo e introduzione all'ambiente culturale fiorentino del XV secolo. L'artista e il mecenatismo. Le chiavi di lettura dell'opera d'arte rinascimentale. Inquadramento storico-culturale nelle varie regioni italiane. Pittura: Masaccio, vita e analisi delle opere. Scultura: Donatello, vita e analisi delle opere. Architettura: Brunelleschi, vita e analisi delle opere.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Altri artisti del primo Rinascimento. Fra Gotico e Rinascimento	Ghiberti - Masolino - Jacopo della Quercia - Beato Angelico - Michelozzo. Gli sviluppi del primo rinascimento fiorentino: P. Uccello - A. del Castagno - D. Veneziano - F. Lippi - i della Robbia (cenni). Gli sviluppi in architettura: L. B. Alberti, vita e analisi delle opere. Le città ideali: B. Rossellino a Pienza (cenni). Dalle Fiandre all'Italia: la pittura fiamminga: la tecnica di pittura a olio Van Eyck: analisi delle opere.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il secondo Quattrocento nelle corti italiane	Italia centrale: Piero della Francesca, vita e analisi delle opere. La cerchia neoplatonica a Firenze. Botticelli: vita e analisi delle opere. Verrocchio. Italia centrale: Signorelli, Perugino. Fra nord e sud dell'Italia: A. da Messina	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
L'arte del Quattrocento nel Nord d'Italia e la scuola veneta	Mantegna: vita e analisi delle opere. La bottega dei Bellini. G. Bellini: vita e analisi delle opere.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il Cinquecento e La Maniera moderna	Inquadramento storico-culturale.	I II	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

	Introduzione ai temi principali del secondo rinascimento: il '500 a Roma, Firenze, Milano e Venezia. Leonardo, vita e analisi delle opere. Bramante, vita e analisi delle opere. Michelangelo, vita e analisi delle opere. Raffaello, vita e analisi delle opere.	III IV V VI VII		
--	---	-----------------------------	--	--

Classe quarta

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
L'arte nel '500. Dalla Maniera moderna al Manierismo	Il tonalismo veneto: Giorgione e Tiziano (vite e opere). La situazione storica, religiosa, culturale fra primo e secondo '500: la Controriforma. Il primo Manierismo: artisti e analisi opere (Pontormo, Rosso Fiorentino). Il Manierismo romano nelle corti settentrionali: Giulio Romano. La pittura manierista fra Milano, Venezia, Firenze, Bologna, Roma. Il Tardo Manierismo a Firenze: Giorgio Vasari e gli artisti della corte di Cosimo I de' Medici. Il Tardo Manierismo a Roma: Vignola. Il Tardo Manierismo nel Veneto: Palladio, Tintoretto, Veronese.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Dalla Controriforma al Barocco	Il Barocco: l'ambiente culturale politico e religioso a Roma e in Italia. Il Seicento in pittura: la nascita delle accademie. I Carracci e il classicismo (vita e opere). Caravaggio e il naturalismo (vita e opere).	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il Seicento	Il Seicento romano: Bernini (vita e opere); Borromini (vita e opere).	I II III	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

	La pittura barocca tra classicismo e naturalismo (Reni, i Gentileschi). I centri italiani del Barocco: Torino, Venezia, Italia meridionale. La corrente carraccesca a Bologna e a Roma. L'eredità di Caravaggio tra Roma e Napoli. Il barocco in Europa: la situazione politica in Spagna e nei Paesi Bassi. Il '600 in Spagna: Velazquez. Il '600 nelle Fiandre cattoliche. Il '600 nei Paesi Bassi.	IV V VI VII		
Dal Barocco al Rococò	Il Rococò in Europa. La pittura del Settecento in Italia. G. B. Tiepolo. Quadraturisti e scenografi. L'architettura del '700 in Italia: Juvarra, l'architettura settecentesca a Roma (Vanvitelli).	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il Settecento	Il paesaggismo, il vedutismo, il capriccio in pittura. Van Wittel, Canaletto, Guardi e Bellotto (analisi opere). Altri pittori italiani (la pittura della realtà).	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

Il Neoclassicismo	Il panorama europeo e italiano: verso nuovi valori estetici. Il '700 e l'800: neoclassicismo in ambito europeo e italiano: enciclopedia, illuminismo, la nascita dell'estetica: Winkelmann. Gli ideali e i teorici del Neoclassicismo. Le scoperte archeologiche: Pompei, Ercolano. Il viaggio in Italia: i nuovi generi della pittura di paesaggio. Industrializzazione e urbanesimo: le architetture utopiste. Il Neoclassicismo milanese: Piermarini, Pollack. Il Neoclassicismo in scultura: Canova (vita e opere). Il Neoclassicismo in pittura: David (vita e opere). Il Purismo: Ingres. Fra Neoclassicismo e Romanticismo: Goya (vita e opere).	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il Romanticismo in Europa	Il Romanticismo: origini del movimento; caratteri costitutivi e temi, l'estetica del sublime e del pittoresco. Il Neomedievalismo: V. le Duc. Architettura e scultura (In Italia e in Europa). Il Romanticismo in Germania: Friedrich. Il Romanticismo in Inghilterra: tra visione e realtà: Füssli, Blake, Turner, Constable. Il Romanticismo in Francia: il senso della storia. T. Géricault: <i>La zattera della Medusa</i>. E. Delacroix: <i>La libertà che guida il popolo</i>. La pittura di paesaggio: la scuola di Barbizon. Il Romanticismo in Italia: Hayez; il Piccio.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il Realismo	Il Simbolismo. Le molte forme del Realismo nell'Europa a metà Ottocento: Positivismo, Naturalismo, Verismo. I grandi temi del Realismo: fotografia e pittura. Il Realismo nella pittura francese: Courbet, Daumier, Millet.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

Classe quinta

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
L'800 e la Rivoluzione Industriale: il nuovo volto dell'Europa. La pittura impressionista	L'Europa dopo la Seconda Rivoluzione Industriale. L'architettura del ferro; la poetica del ferro in Italia e in Europa: Eiffel, Mengoni. Le grandi trasformazioni urbanistiche in Europa: Parigi, Vienna. Le trasformazioni nelle città italiane (Parigi, Vienna). La rivoluzione impressionista: un nuovo linguaggio. La teoria dei colori, temi e luoghi, i simboli dell'età moderna. La funzione dei Salon e dei Salon des Refusés, i mercanti d'arte. E. Manet (vita e opere). C. Monet: (vite e opere). P. A. Renoir: (vita e opere). E. Degas: (vita e opere).	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Il Post-Impressionismo e Simbolismo	Il progresso tecnologico e l'arte. Crisi ed evoluzione dell'Impressionismo. Rapporti con il Simbolismo letterario e miti orientali: giapponismo. L'Impressionismo scientifico: G. Seurat e Signac. P. Cézanne: (vita e opere). P. Gauguin (vita e opere). V. van Gogh: (vita e opere). Altri protagonisti: Henri de Toulouse-Lautrec. Il Simbolismo in Francia. Il Divisionismo simbolista in Italia: Pellizza da Volpedo, Segantini, Previati. Il rinnovamento del linguaggio scultoreo: A. Rodin. La scultura di fine Ottocento in Italia: Medardo Rosso.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

L'Europa tra Ottocento e Novecento: Simbolismo, Art Nouveau	Dal Post-Impressionismo al Novecento. Le premesse del Novecento. Definizione di Avanguardie storiche. Le Secessioni in Europa: Monaco, Berlino e Vienna (G. Klimt). L'Art Nouveau: il nuovo gusto borghese in Europa tra architettura e arti applicate in Inghilterra, Austria, Francia, Belgio, Italia, Spagna (A. Gaudi). Le secessioni nelle arti applicate, nella grafica, nel design, in architettura (esempi). Il Liberty in Italia.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Le Avanguardie storiche Espressionismo	La linea espressionista, i precursori: E. Munch, J. Ensor. Espressionismo francese: I Fauves (H. Matisse). Espressionismo tedesco: Die Brücke a Dresda (Kirchner, Nolde) e il gruppo del Blaue Reiter (Kandinskij, Marc). L'Espressionismo austriaco: E. Schiele, O. Kokoschka. I manifesti e le riviste: i nuovi organi dell'arte. Nuovi mezzi espressivi, nuovi linguaggi, nuove tecniche, nuovi materiali: la stampa, la fotografia, la nascita del cinema sperimentale. Cenni su <i>L'Ecole de Paris</i>. Amedeo Modigliani, Soutine, Chagall.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Le Avanguardie Storiche. Cubismo, Futurismo, Astrattismo, Dadaismo, Surrealismo, Metafisica	Le linee del Cubismo europeo, l'eredità di Cezanne: P. Picasso. Il Futurismo (Manifesto Futurista). U. Boccioni C. Carrà, Luigi Russolo, G. Balla, Severini, A. Sant'Elia. Le architetture futuriste. L'arte astratta: W. Kandinskij, P. Klee. Il Neoplasticismo: P. Mondrian, Theo van Doesburg. Il Dadaismo negli Stati Uniti: Picabia, Man Ray. Il Dadaismo in Germania: Arp, Ernst, Heartfield, Hausmann, Schwitters. La pittura Metafisica: De Chirico. Il Surrealismo.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

L'arte fra le due guerre. Arte e regimi totalitari	L'arte tra le due guerre: il rifiuto dello sperimentalismo e il ritorno all'ordine. Realismo in Germania. La nuova Oggettività: Grosz, O. Dix. L'Arte durante i regimi totalitari. Arte e Nazismo: mostra dell'Arte Degenerata. Gruppo <i>Novecento</i> in Italia: Sironi.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
L'architettura nel Novecento. Il Razionalismo	L' <i>International Style</i> e nuovi regionalismi. Il ruolo sociale dell'architetto-urbanista. Il <i>Bauhaus</i> a Weimar, a Dessau, a Berlino: la nascita del design moderno: Gropius, Mies van Der Rohe. Il Movimento Moderno: Le Corbusier.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.
Dagli anni Sessanta ad oggi (cenni)	La Pop Art in America e in Europa (protagonisti). Arte visuale, cinetica e programmata. Arte e computer. L'arte concettuale, l'happening, la Body art, la Land art, Minimal art, Arte povera (protagonisti). Gli anni ottanta: il graffitismo e la street art, il post-modern, la Transavanguardia.	I II III IV V VI VII	1.2.3.4.5.6.7.	E. F. H.

STORIA DELL'ARTE - Liceo Artistico

PIANO DI LAVORO

Obiettivi	- L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	- lezione frontale - lezione partecipata - debate e/o discussione guidata
Strumenti	- libri di testo - libri della biblioteca - fotocopie - LIM - Chromebook - Google Workspace (Classroom, Drive, Google Sites)
Modalità di verifica	- prova orale: interrogazione/esposizione - prova scritta: elaborati e temi di diversa tipologia - test: prove strutturate a risposta chiusa o aperta sintetica - esercitazioni, compiti svolti in classe oppure a casa, interventi durante le lezioni
Attività di recupero/potenziamento	- recupero in itinere - corso di recupero (attivato a discrezione del dipartimento a seconda delle eventuali necessità)

STORIA DELL'ARTE - Liceo Artistico

SAPERI ESSENZIALI (ex PROGRAMMAZIONE MINIMA)

Dovendo determinare i contenuti e gli obiettivi minimi dell'insegnamento della Storia dell'arte al Liceo Artistico è necessaria la seguente **premessa**: al termine del percorso liceale lo studente dovrà avere una chiara idea del rapporto tra le opere d'arte e la situazione storica in cui sono state prodotte, quindi dei molteplici legami con la letteratura, il pensiero filosofico e scientifico, la politica e la religione. Attraverso la lettura delle opere pittoriche, scultoree e architettoniche, dovrà inoltre aver acquisito confidenza con i linguaggi specifici delle diverse espressioni artistiche, con particolare riferimento alle principali linee di sviluppo dell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, e dovrà essere capace di coglierne e apprezzarne i valori estetici. Fra le competenze acquisite ci saranno necessariamente: la capacità di inquadrare correttamente gli artisti e le opere studiate nel loro specifico contesto storico; saper leggere le opere utilizzando un metodo e una terminologia appropriati; essere in grado di riconoscere e spiegare gli aspetti iconografici e simbolici, i caratteri stilistici, le funzioni, i materiali e le tecniche utilizzate. Lo studente infine dovrà maturare la consapevolezza del grande valore culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico del nostro paese.

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE PRIMA

Per la classe prima i **contenuti minimi** irrinunciabili sono:

- La preistoria: nascita di un linguaggio artistico.
- Le grandi civiltà del vicino Oriente.
- La civiltà cretese-micenea.
- L'arte greca arcaica, classica e ellenistica: architettura, scultura e pittura.
- Roma: dalle origini ai primi secoli dell'impero; architettura romana: tipologie degli edifici; scultura e pittura romana.

Pertanto, gli **obiettivi minimi** corrispondenti dovranno essere:

- Acquisire strumenti e metodi per l'analisi e la comprensione di espressioni figurative particolarmente rappresentative di epoche e civiltà remote.
- Riconoscere le testimonianze di civiltà nelle quali rintracciare le radici della propria identità.
- Conoscere con puntualità di riferimenti i caratteri costruttivi e stilistici degli ordini classici, fondamentali per lo studio della evoluzione della architettura nella storia.
- Individuare i metodi di rappresentazione della figura umana in forma plastica negli specifici contesti culturali.
- Impostare, sotto la guida dell'insegnante, l'analisi di un'opera d'arte, individuandone i dati informativi, nonché gli aspetti compositivi, iconografici e iconologici.
- Lettura iconografica e formale dell'opera d'arte.
- Acquisire modi, terminologia e sintassi descrittiva corrette.
- Distinguere le innovazioni tecniche e costruttive romane rispetto all'architettura classica e l'influenza nell'architettura e nell'urbanistica europee.
- Decifrare il carattere del personaggio attraverso la rappresentazione plastico-pittorica dell'artista e la funzione celebrativa del ritratto.

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE SECONDA

Per la classe seconda i **contenuti minimi** irrinunciabili sono:

- L'arte paleocristiana: l'architettura, la tecnica del mosaico, la scultura.
- L'arte bizantina a ravennate: astrazione dalla realtà e simbologia nei mosaici.
- L'arte barbarica: i longobardi
- La rinascenza carolingia e ottoniana.
- L'arte romanica.
- L'arte gotica: l'architettura gotica in Europa e in Italia.
- Cimabue, Duccio di Buoninsegna, Giotto.

Pertanto, gli **obiettivi minimi** corrispondenti dovranno essere:

- Impostare, sotto la guida dell'insegnante, l'analisi di un'opera d'arte, individuandone i dati informativi, nonché gli aspetti compositivi, iconografici e iconologici.
- Individuare il fenomeno della transizione dalla civiltà pagana al Cristianesimo fino alla morfologia della basilica cristiana.
- Distinguere tecnicamente supporti e procedure di intervento figurativo.
- Identificare simboli e messaggi della iconografia cristiana.
- Considerare l'opera d'arte come progetto complessivo e risultato unitario del lavoro di artisti, artigiani e maestranze.
- Individuare il passaggio dalla narrazione medioevale alla rappresentazione spaziale.
- Riconoscere le differenziazioni stilistiche riconducibili a scuole e artisti diversi.
- Distinguere le diverse tecniche esecutive e i relativi supporti.

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE TERZA

Per la classe terza i **contenuti minimi** irrinunciabili sono:

- Il tardo Gotico: G. da Fabriano, Pisanello; l'architettura del Gotico internazionale.
- Il primo Rinascimento: F. Brunelleschi, L. Ghiberti, Donatello, Masaccio.
- L'arte fiamminga: J. Van Eyck.
- La diffusione del nuovo linguaggio rinascimentale: P. della Francesca, S. Botticelli, A. Mantenga, Antonello da Messina e G. Bellini.
- Il pieno Rinascimento: Leonardo, Bramante, Michelangelo, Raffaello.

Pertanto, gli **obiettivi minimi** corrispondenti dovranno essere:

- Conoscere gli apporti delle scienze e della geometria nella rappresentazione figurativa rinascimentale.
- Conoscere i protagonisti e le opere del primo Rinascimento a Firenze.
- Conoscere la pittura fiamminga del Quattrocento.
- Conoscere l'arte del secondo Quattrocento in Italia.
- Conoscere i protagonisti e le opere del pieno Rinascimento.
- Individuare, in chiave evolutiva, analogie e differenze tra primo e pieno Rinascimento.
- Individuare le permanenze e le divergenze rispetto all'antichità classica nelle arti rinascimentali.

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE QUARTA

Per la classe quarta i **contenuti minimi** irrinunciabili sono:

- La crisi del Rinascimento: il Manierismo toscano: J. Pontormo e R. Fiorentino.
- Il Cinquecento veneto: Giorgione, Tiziano, J. Tintoretto, A. Palladio.
- Oltre il Manierismo: Carracci, Caravaggio
- Il Barocco a Roma: G.L. Bernini, F. Borromini.
- Il Rococò e i suoi protagonisti: F. Juvarra, L. Vanvitelli, G. Tiepolo.
- Il Neoclassicismo; le teorie di Wilkemann; i protagonisti: A. Canova, J.L. David.
- Il Romanticismo: le poetiche del Pittresco e del Sublime: W. Turner, C.D. Friedrich.
- La pittura di storia in Francia: T. Gericault e E. Delacroix.
- La pittura romantica in Italia: F. Hayez.
- Il Realismo: G. Courbet, F. Millet.

Pertanto, gli **obiettivi minimi** corrispondenti dovranno essere:

- Distinguere i diversi usi del colore in funzione espressiva e rappresentativa.
- Valutare come la trasgressione dei canoni e del gusto prevalente possa portare a risultati artistici.
- Riconoscere l'importanza dell'arte a sostegno e celebrazione della Chiesa riformata.
- Individuare i fattori innovativi dell'arte barocca e i relativi campi di esperienze.
- Contestualizzare il Neoclassicismo con le contemporanee ricerche archeologiche, filosofiche, letterarie e scientifiche.
- Contestualizzare storicamente il Romanticismo, nonché in relazione con le contemporanee ricerche filosofiche e letterarie.
- Conoscere le poetiche del Pittresco e del Sublime.
- Contestualizzare il Realismo con le contemporanee ricerche archeologiche, filosofiche, letterarie e scientifiche.
- Percepire attraverso i fenomeni artistici, letterari e filosofici le mutazioni sociali e culturali dell'uomo e dell'artista moderno.

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE QUINTA

Per la classe quinta i **contenuti minimi** irrinunciabili sono:

- L'Impressionismo e la diffusione della fotografia: E. Manet, C. Monet, P.A. Renoir, E. Degas.
- Il Postimpressionismo: Neoimpressionismo, P. Cezanne, V. Van Gogh, P. Gauguin.
- Divisionismo italiano: G. Segantini, G. Pellizza da Volpedo.
- La pittura di Munch alle origini dell'Espressionismo.
- L'Art Nouveau e le sue declinazioni nazionali: G. Klimt, A. Gaudì.
- La nascita delle Avanguardie storiche: l'Espressionismo in Germania e in Francia.
- Le altre Avanguardie storiche: i maggiori esponenti di Cubismo, Futurismo, Astrattismo, Dadaismo e Surrealismo.
- Espressionismo astratto americano.
- Informale e Spazialismo: L. Fontana
- Pop-Art: A. Warhol.

Pertanto, gli **obiettivi minimi** corrispondenti dovranno essere:

- Riconoscere i principi che hanno condotto gli artisti a mutare i modelli di figurazione: dalla rappresentazione alla interpretazione personale della realtà.
- Valutare l'incidenza delle variazioni luminose nella percezione del reale e la ricerca luministica dell'Impressionismo.
- Comprendere la prevalenza della soggettività nell'espressione figurativa, l'utilizzo del linguaggio simbolico e la progressiva autonomia dell'arte rispetto alla rappresentazione della realtà e della natura.
- Discernere nella produzione delle avanguardie gli elementi di discontinuità e di rottura rispetto alla tradizione accademica.
- Conoscere le principali innovazioni tecniche, stilistiche e formali introdotte dal Movimento Moderno in architettura.
- Saper leggere la volontà di recupero della classicità in funzione ideologica e celebrativa nel periodo storico compreso tra le due guerre.
- Discernere, in un panorama dai caratteri frammentari e in continua evoluzione, il valore delle singole ricerche artistiche, dal secondo dopoguerra a oggi.

STORIA DELL'ARTE - Liceo Artistico

SCHEMA DEI LIVELLI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO

TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE	GIUDIZIO / VOTO
PROVE ORALI E SCRITTE (TEST OGGETTIVI E/O TESTI ARGOMENTATIVI_ IN SOSTITUZIONE DELL'ORALE) E PROVE DI LIVELLO	Le prove di verifica saranno utilizzate per valutare le capacità espositive, l'acquisizione del lessico disciplinare e le capacità di creare semplici collegamenti tra gli argomenti trattati e dimostrare coerenza critica e capacità argomentativa. Per la valutazione dei livelli di conoscenza e delle abilità verrà utilizzata la scala dei criteri di valutazione e si terrà conto anche della frequenza, del comportamento, della costanza dell'impegno e del livello di partecipazione.	LIVELLO BASE NON RAGGIUNTO Lo studente non svolge le consegne richieste, dimostrando di non possedere conoscenze e abilità essenziali e di non saper applicare le procedure fondamentali.	1 – 2: Mancata risposta alle domande o consegna in bianco. Processo di apprendimento non in atto; competenze inconsistenti o quasi nulle. 3 - 4: Mancata acquisizione degli elementi essenziali; competenze del tutto inadeguate. Difficoltà nelle applicazioni: produzione di elaborati con lacune gravi ed errori. 5: Mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali; competenze parzialmente acquisite, con lacune e marcate incertezze.
		LIVELLO BASE Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali	6: Possesso dei requisiti di base propri della disciplina. Capacità di procedere nelle applicazioni pur con qualche errore o imprecisione. Esposizione talvolta incompleta e /o imprecisa, ma lineare.
		LIVELLO INTERMEDIO Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare conoscenze e le abilità acquisite	7: Conseguimento delle abilità e delle conoscenze previste; adeguata sicurezza nelle applicazioni; capacità di argomentazione; linearità e logicità nelle idee; chiarezza espositiva. 8: Conoscenze approfondite, sicurezza nell'esposizione, competenza di elaborare concetti noti. Acquisizione di un metodo di ragionamento problematico. Buone capacità di rielaborazione personale e di argomentazione. Ricchezza di idee e di linguaggio.

		LIVELLO AVANZATO Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi anche in situazioni non note, mostrando nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.	9-10: Conoscenze approfondite, spiccata capacità di argomentazione. Esposizione completa, rielaborazione personale, autonoma capacità di collegamenti interdisciplinari e di formulazione di giudizi personali.
ELABORATI MULTIMEDIALI E COMPITI DI REALTA'- DIDATTICA SUL TERRITORIO (IN OCCASIONE DI USCITE DIDATTICHE E/O VIAGGIO DI ISTRUZIONE)	Gli elaborati multimediali e gli altri compiti di realtà saranno utilizzati per valutare le competenze di saper reperire, valutare e confrontare le fonti e di saper esporre, con un adeguato lessico disciplinare, quanto appreso in modo efficace e coinvolgente, e quando possibile, evidenziare i collegamenti interdisciplinari.	Vedi quanto sopra	Vedi quanto sopra

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento:

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE – PRIMO BIENNIO

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (Inteso come linguaggio specifico alla disciplina e voce: ALTRO LINGUAGGIO);**
B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;
C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;
D. COMPETENZA DIGITALE;
E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;
F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;
G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;
H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Sapere impostare una copia di un'immagine; controllare e regolarizzare il segno; approcciarsi alla strutturazione di semplici copie dal vero	A, E, F, H
2. Saper riprodurre le corrette proporzioni del soggetto anche relativamente all'impaginazione	A, E, F, H
3. Acquisire sensibilità nella modulazione del tratto, nella scorrevolezza ed espressività di segni e disegni. Utilizzare in modo appropriato materiali e tecniche	A, E, F, H
4. Saper utilizzare e modulare segni e punti nella campitura e gestione chiaroscurale o astratta della superficie Utilizzare in modo appropriato materiali e tecniche	A, E, F, H
5. Saper riprodurre le ombre proprie e portate	A, E, F, H
6. Saper individuare e rendere graficamente il volume Saper riconoscere e applicare i sistemi di rappresentazione dello spazio	A, E, F, H

7. Costruire e gestire composizioni semplici, anche modulari con figure geometriche. Equilibri e ritmi. Saper utilizzare un metodo di lavoro costruttivo ed efficace anche nella collaborazione	A, D, E, F, G, H
8. Saper valorizzare e conservare il proprio lavoro attraverso la fotografia	A, D, E, F, G, H

Classe prima

CONOSCENZE		ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
TRIMESTRE <u>COPIA DAL VERO</u> Metodi di rappresentazione	Conoscere le tecniche di controllo utilizzabili nel disegno dal vero Conoscere il concetto di proporzione e dello scheletro strutturale Griglia ortogonale trapiantazione e geometrizzazione della forma	Saper impostare una copia di un'immagine; controllare e regolarizzare il segno; approcciarsi alla strutturazione di semplici copie dal vero	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
Impaginazione e proporzioni	Saper utilizzare le tecniche di controllo Costruzione geometrica Struttura della testa Rapporti proporzionali	Saper riprodurre le corrette proporzioni del soggetto anche relativamente all'impaginazione	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
<u>GRAFICA</u> Il segno grafico	Saper individuare gli errori e correggerli Saper utilizzare un metodo di lavoro costruttivo ed efficace Durezza, pressione, intreccio, modulazione Tecnica, materiali, strumenti	Saper utilizzare sensibilità nella modulazione del tratto, nella scorrevolezza ed espressività di segni e disegni. Utilizzare in modo appropriato materiali e tecniche	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
Elementi primari	Saper utilizzare e comporre gli elementi base del disegno e della comunicazione grafico-visiva Il punto e le sue qualità percettive La linea e le sue varietà (andamenti, espressività del tratto, usi comunicativi: contorno, tratteggio) Superficie (addensamento, rarefazione, texture)	Saper utilizzare e modulare segni e punti nella campitura e gestione chiaroscurale o astratta della superficie Utilizzare in modo appropriato materiali e tecniche	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
PENTAMESTRE <u>COPIA DAL VERO</u>	Conoscere le principali funzioni della luce, dell'ombra, dei volumi all'interno dell'immagine Linea tonale	Saper riprodurre le ombre proprie e portate	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H

Tecniche di rappresentazione grafico-pittorica	Luce-ombra Effetti chiaroscurali (tratteggio-sfumato)			
Forma e spazio	Conoscere le fondamentali regole della composizione Elementi di prospettiva intuitiva Composizioni di solidi e oggetti Studio di particolari anatomici	Saper individuare e rendere graficamente il volume Saper riconoscere e applicare i sistemi di rappresentazione dello spazio	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
<u>GRAFICA</u> Figure primarie	Conoscere le fondamentali regole della composizione in relazione alle specifiche proprietà delle forme Quadrato, cerchio, triangolo Strutture modulari e applicazioni	Costruire e gestire composizioni semplici, anche modulari con figure geometriche primarie. Equilibri e ritmi. Saper utilizzare un metodo di lavoro costruttivo ed efficace	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
Conservazione e documentazione del lavoro svolto	Conosce i fondamenti della fotografia Conoscono i software per modificare la fotografia, e conservare e catalogare i lavori	Saper applicare i fondamenti della fotografia Conoscere le tecniche per valorizzare, conservare e catalogare i lavori eseguiti	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	A, D, E, F, G, H

Classe Seconda

CONOSCENZE		ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
TRIMESTRE <u>COPIA DAL VERO</u> Il volto	Conoscere le tecniche di controllo utilizzabili nel disegno dal vero conoscere il concetto di proporzione e di scheletro strutturale conoscere i canoni proporzionali utilizzati nella rappresentazione conoscere le fondamentali regole della composizione conoscere le principali funzioni della luce, dell'ombra, dei volumi all'interno dell'immagine	Impostare una copia dal vero Riprodurre le corrette proporzioni del soggetto anche relativamente all'impaginazione Utilizzare le tecniche di controllo saper riprodurre le ombre proprie e portate Individuare e rendere graficamente il volume Riconoscere e individuare gli errori e correggerli	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H

	ritratto e autoritratto impaginazione geometrizzazione delle forme effetti chiaroscurali con varie tecniche	Saper utilizzare un metodo di lavoro costruttivo ed efficace Saper applicare i sistemi di rappresentazione dello spazio Creare composizioni equilibrate utilizzando i criteri compositivi fondamentali		
<u>GRAFICA</u> Il colore	Conoscere le fondamentali regole della composizione Conoscere i principi di base dell'applicazione grafico-pittorica della teoria del colore Aspetti teorici: principi strutturali (identità di un colore, leggi ottiche, complementarietà, colori caldi e freddi) Percezione e uso del colore (qualità percettive, accostamenti e contrasti cromatici) Applicazioni grafico-pittoriche relative al colore	Saper valutare gli effetti percettivi e comunicativi dovuti alle scelte cromatiche	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
PENTAMESTRE <u>COPIA DAL VERO</u> Il corpo	Conoscere le tecniche di controllo utilizzabili nel disegno dal vero Conoscere il concetto di proporzione e di scheletro strutturale Conoscere i canoni proporzionali utilizzati nella rappresentazione Conoscere le fondamentali regole della composizione Conoscere le principali funzioni della luce, dell'ombra, dei volumi all'interno dell'immagine Il busto: rappresentazione a mezza macchia e a tutto effetto La figura intera: sintesi grafica e schizzi anche riferiti a immagini bidimensionali	Sapere impostare una copia dal vero Saper riprodurre le corrette proporzioni del soggetto anche relativamente all'impaginazione Saper utilizzare le tecniche di controllo Saper riprodurre le ombre proprie e portate Saper individuare e rendere graficamente il volume Saper individuare gli errori e correggerli Saper utilizzare un metodo di lavoro costruttivo ed efficace	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
<u>GRAFICA</u> La composizione	Conoscere i principi di base dell'applicazione grafico-pittorica della teoria del colore Concetti di composizione, struttura, equilibrio Progettazione di composizioni per applicazioni relative al colore	Saper riconoscere e creare composizioni equilibrate utilizzando i criteri compositivi fondamentali Saper individuare gli effetti dovuti ai diversi accostamenti cromatici	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H

Tecniche grafiche e pittoriche	Saper scegliere ed utilizzare strumenti adeguati all'esercitazione ed un metodo di lavoro costruttivo ed efficace utilizzando in modo appropriato materiali e tecniche Grafite, carboncino, sanguigna, pastelli Gli inchiostri, la tempera, i colori acrilici Tecniche miste	Saper utilizzare i termini specifici della disciplina Saper individuare gli errori e correggerli Utilizzare in modo appropriato materiali e tecniche Saper individuare gli effetti dovuti ai diversi accostamenti cromatici	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	A, E, F, H
Conservazione e documentazione del lavoro svolto	Conosce i fondamenti della fotografia Conoscono i software per modificare la fotografia, e conservare e catalogare i lavori digitali	Saper applicare i fondamenti della fotografia Conoscere le tecniche per valorizzare, conservare e catalogare i lavori eseguiti	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	A, D, E, F, G, H

OBIETTIVI MINIMI NEL BIENNIO:

- 1) Saper affrontare il disegno non solo come atto tecnico ma soprattutto come forma di conoscenza della realtà
- 2) Saper individuare la struttura di una forma o di un oggetto
- 3) Saper individuare e rendere correttamente le proporzioni
- 4) Saper individuare i rapporti spaziali e gli elementi di base della composizione visiva
- 5) Saper utilizzare la modulazione del segno e del chiaroscuro
- 6) Saper controllare e variare il grado di definizione dell'immagine
- 7) Saper utilizzare in modo appropriato gli strumenti del disegno
- 8) Saper utilizzare il metodo della copia dal vero
- 9) Conoscere gli elementi di base della fenomenologia del colore (primarietà, complementarietà), degli attributi del colore (tinta, saturazione e luminosità) e le varianti
- 10) Saper trattare cromaticamente le superfici
- 11) Saper disegnare in funzione di intenzioni comunicativa

PIANO DI LAVORO

Obiettivi	- L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	- lezione frontale - lezione partecipata - debate e/o discussione guidata
Strumenti	- libri proposti - libri della biblioteca - fotocopie - fotografie - LIM - Google Workspace (Classroom, Drive, Google Sites)
Modalità di verifica	- prova scritta: si valutano gli elaborati grafici su soggetti di diversa tipologia - prova orale: interrogazione/esposizione - esercitazioni grafiche, compiti svolti in classe oppure a casa, interventi durante le lezioni e le correzioni individuali e collettive
Attività di recupero/potenziamento	- recupero in itinere

SCHEDA DI VALUTAZIONE

TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	GIUDIZIO / VOTO
PROVA SCRITTA/GRAFICA	1. processo di apprendimento non in atto/competenze inconsistenti o nulle/mancato svolgimento o indisponibilità a verifiche 2. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze del tutto inadeguate/difficoltà nelle applicazioni/produzioni di elaborati dal punto di vista tecnico-operativo 3. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze parzialmente consolidate, con lacune e insicurezze/incoerenza nella metodologia operativa	Competenze livello base non raggiunto Voto da 1 a 5
	4. possesso dei requisiti di base propri della disciplina /capacità di produrre elaborati sostanzialmente corretti e coerenti rispetto alle richieste 5. conseguimento delle abilità e conoscenze previste/adeguata sicurezza nell'uso degli strumenti e delle metodologie/lavoro diligente e autonomo	Competenze livello base Voto da 6 a 7
	6. conoscenze approfondite, sicurezza nell'elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche	Competenze livello intermedio Voto da 7 a 8
	7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche.	Competenze livello avanzato raggiunto Voto da 8 a 10

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE – PRIMO BIENNIO

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA; TERMINOLOGIA SPECIFICA DELLA MATERIA.**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. acquisizione di una metodologia che consenta di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno progettuale per la scultura o la copia dal vero da modelli reali	A. E.
2. comprendere analizzare le forme i volumi le superfici	A. E.
3. sviluppare le capacità percettivo visive ed operative di base	A. E.
4. utilizzo corretto della terminologia di base.	A. E.

5. Acquisizione di alcune tecniche tradizionali e sperimentali relative al linguaggio plastico	A. E.
6. Utilizzo corretto di strumenti e materiali	A. B. D. E.
7. Composizioni bidimensionali tridimensionali texturizzate	A. E.
8. Interpretare e attribuire in modo corretto proporzioni volumi e superfici partendo da un'opera a tutto- tondo per ottenere un bassorilievo.	A. E.

ABILITÀ
1. Conoscenza degli strumenti di base e il loro corretto utilizzo
2. Sviluppo delle capacità percettivo visive ed operative di base
3. Sviluppo e potenziamento di una prima capacità espressiva cosciente
4. Conoscenza del codice lessicale della disciplina.
5. Arricchire i concetti di creatività e arte.
6. Conoscere e sviluppare elementi basilari teorici e pratici delle tecniche di stampo della scultura con il gesso.
7. Sviluppare le capacità di ricerca e sperimentazione attraverso l'osservazione e l'operatività
8. Acquisizione di una metodologia che consenta di giungere alla forma tridimensionale su di un piano attraverso il disegno e la copia dal vero di modelli reali.
9. Sviluppo delle capacità di discriminare, decodificare e utilizzare i codici visivi e rappresentativi di base della realtà plastica tridimensionale.

*Il seguente schema andrà declinato come primo o secondo biennio e ultimo anno e sarà suddiviso per anno delle classi: **PRIMA E SECONDA del biennio.***

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Il disegno per la scultura	1. Gli strumenti, i materiali le tecniche 2. I principi di visualizzazione e dei rapporti spaziali.	1. 2,	1	A. E.
Studio analitico della terminologia di base	1. Conoscenza dei materiali di base, della terminologia e delle tecniche. 2. Conoscenza degli strumenti di base, dei materiali e delle tecniche.	4	4	A. E.
Studio dei solidi delle forme primarie	1. Il linguaggio plastico mediante lo sviluppo e la comprensione dei volumi e delle proporzioni. 2. Gli strumenti, i materiali e le tecniche.	2	1	A. E.
Prime esperienze con il gesso realizzazione di semplici calchi	1. Gli strumenti, i materiali, le tecniche 2. gli elementi basilari teorici e storici.	6	5 6	A. B. D. E.
Superfici naturali e artificiali	1. distinguere e classificare le superfici degli oggetti. 2. riconoscere le texture negli oggetti che ci circondano 3. la superficie nell'opera d'arte. 4. Gli effetti luminosi sulle superfici plastiche.	7	5 7	A. E.
L'invenzione aggregativa	1. Assimilare un nuovo metodo per inventare immagini-oggetti 2. Acquisire conoscenze su artisti che hanno utilizzato la tecnica aggregativa.	7	5 6	A. E.
Il bassorilievo	1. il linguaggio plastico mediante lo sviluppo e la comprensione delle proporzioni dei pieni e dei vuoti, dei volumi e delle superfici. 2. Gli strumenti, i materiali e le tecniche tradizionali.	8	8	A. E.
Scultura a tuttotondo	1. il linguaggio plastico mediante lo sviluppo e la comprensione delle proporzioni dei pieni e dei vuoti, dei	9	1	A. E.

	volumi e delle superfici. 2. Principi di visualizzazione e dei rapporti spaziali			
--	---	--	--	--

Obiettivi	PRESENTI NELLA TABELLA SOPRA INDICATA.
Metodologie	LEZIONE FRONTALE E PARTECIPATA E DIMOSTRAZIONI PER PICCOLI GRUPPI.
Strumenti	UTILIZZO DI MODELLI, MATERIALI STRUMENTI E ATTREZZATURE DEL LABORATORIO, LIM E CLASSROOM.
Modalità di verifica	SCRITTO GRAFICA E PRATICA.
Tempi di realizzazione	A SCELTA DEL DOCENTE IN MERITO ALLE PECULIARITA' DELLA CLASSE.
Attività di recupero/potenziamento	IN ITINERE

SCHEDA DI VALUTAZIONE		
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE / VOTO
PROVA SCRITTA/GRAFICA/PLASTICA	1. processo di apprendimento non in atto/competenze inconsistenti o nulle/mancato svolgimento o indisponibilità a verifiche 2. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze del tutto inadeguate/difficoltà nelle applicazioni/produzioni di elaborati dal punto di vista tecnico-operativo-interpretativo 3. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze. parzialmente consolidate, con lacune e insicurezze/incoerenza nella metodologia operativa	Competenza livello base non raggiunto Voto da 1 a 5
	4. possesso dei requisiti di base propri della disciplina /capacità di produrre elaborati sostanzialmente corretti e coerenti rispetto alle richieste 5. conseguimento delle abilità e conoscenze previste/adequata sicurezza nell'uso degli strumenti e delle metodologie/lavoro diligente e autonomo	Competenza livello base raggiunto Voto da 6 a 7
	6. conoscenze approfondite, sicurezza nell'elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche e plastiche	Competenza livello intermedio raggiunto Voto da 7 a 8
	7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche	Competenza livello avanzato raggiunto Voto da 8 a 10

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSI PRIME E SECONDE

Il gruppo docenti di discipline plastiche in riferimento al Programma Ministeriale Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente alla conoscenza e all'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti tradizionali utilizzati nella produzione plastico-scultorea, all'uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e soprattutto alla comprensione e all'applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il volume e la riproduzione tramite formatura, alla conoscenza delle interazioni tra la forma tridimensionale e lo spazio circostante. Lo studente dovrà inoltre acquisire le metodologie appropriate, essere in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata ed essere consapevole che la scultura è un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale. I contenuti minimi sono:

Classi prime

- Disegno per la scultura (livello di base: riproduzione corretta e proporzionata di solidi e dettagli anatomici del volto)
- Terminologia specifica di base
- Studio di oggetti e solidi
- Modellazione di particolari anatomici del volto da statue antiche • Tecniche: la terracotta primo livello

Classi seconde

- Gli obiettivi minimi per la classe seconda sono da considerarsi come ideale sviluppo ed approfondimento delle conoscenze maturate nell'anno precedente. I contenuti minimi sono:
- Disegno per la scultura (livello di base: riproduzione corretta e proporzionata di solidi e parti anatomici del corpo, con l'impiego anche della prospettiva intuitiva)
- Modellazione di un rilievo (stacciato/bassorilievo/ altorilievo) • Tecniche. Terracotta (tuttotondo) di primo livello e stampi in gesso con forma a perdere (di primo livello)

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento:

DISCIPLINE GEOMETRICHE – PRIMO BIENNIO

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**
- D. COMPETENZA DIGITALE**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1 Saper usare e gestire correttamente il materiale da disegno al fine di produrre elaborati grafici di buona qualità esecutiva.	A, E
2 Comprendere le regole geometriche sulle quali si basa il disegno tecnico.	C, E
3 Comprendere il significato di proiezione e saper procedere in modo autonomo alla produzione dei lavori richiesti dimostrando di avere buona capacità di lettura del disegno bidimensionale e della gestione dello spazio tridimensionale.	E, F, G, H

Classe prima

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1 L'USO DEGLI STRUMENTI TRADIZIONALI E LE CONVENZIONI GENERALI DEL DISEGNO TECNICO 1) il disegno a matita 2) l'uso delle squadre e del compasso 3) i formati e la squadratura del foglio 4) le scritturazioni 5) l'utilizzo delle penne a china 6) i diversi tipi di linee del disegno tecnico	Saper utilizzare correttamente il segno a matita e a china in rapporto al significato attribuitogli. Essere in grado di eseguire un disegno con l'uso degli strumenti. Saper scrivere a mano libera Saper utilizzare nei moduli successivi le regole e le tecniche grafiche apprese in questo modulo.	1	A, E
2 LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE 1) gli enti geometrici fondamentali	Saper costruire un disegno geometrico impiegando in maniera appropriata gli strumenti del disegno tecnico tradizionali.	2	C, E

2) le costruzioni geometriche con rette 3) gli angoli e le costruzioni geometriche con gli angoli 4) i poligoni regolari inscritti nella circonferenza	Saper eseguire costruzioni geometriche di figure piane. Data una procedura scritta (dal libro di testo), essere in grado di traslarla in una procedura grafica.		
3 LE PROIEZIONI ORTOGONALI 1) generalità e cenni storici 2) proiezioni parallele e coniche 3) il triedro ed i piani di proiezione 4) PO di punti e segmenti 5) PO di figure piane parallele ai piani fondamentali del triedro 6) rappresentazione di piani paralleli ed inclinati al triedro 7) il piano ausiliario e i suoi ribaltamenti 8) PO di figure piane inclinate 9) PO di solidi elementari 10) PO di gruppi di solidi 11) PO di solidi ruotati e inclinati servendosi del metodo delle rotazioni successive e del piano ausiliario	Comprendere che lo scopo delle proiezioni ortogonali è la rappresentazione precisa e comprensibile delle forme tridimensionali. Data la rappresentazione delle varie viste di un oggetto, essere in grado di leggerlo nella sua globalità. Saper rappresentare oggetti spaziali con il metodo di Monge secondo le convenzioni proprie della geometria descrittiva. Saper eseguire proiezioni ortogonali partendo da un disegno quotato dato in assonometria.	1, 2, 3	A, C, E, G

Classe Seconda

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
4 LE PROIEZIONI ASSONOMETRICHE 1) il triedro di riferimento, il quadro, il triangolo delle tracce, i raggi proiettanti 2) il rapporto di riduzione 3) assonometrie ortogonali: isometrica, dimetrica, trimetrica. 4) assonometrie oblique: monometrica e cavaliera.	Essere in grado di realizzare un disegno tridimensionale dato in proiezione ortogonale ad uno tridimensionale rappresentato in assonometria. Saper valutare gli effetti delle variabili assonometriche nella rappresentazione di elementi tridimensionali individuando il tipo di assonometria che possa meglio rappresentare l'oggetto.	1, 2, 3	A, C, E, G
5 LA PROSPETTIVA 1) concetto di cono ottico 2) gli enti fondamentali della prospettiva 3) le variabili prospettiche 4) le regole prospettiche fondamentali e la costruzione del disegno prospettico 5) il triangolo delle altezze 6) differenza tra vista frontale ed accidentale 7) metodi dei punti di distanza e dei punti di fuga	Conoscere la differenza tra proiezioni parallele e coniche. Riconoscere la presenza nella prospettiva delle operazioni di proiezione e sezione proprie della geometria descrittiva. Conoscere quali sono gli elementi di riferimento necessari per poter disegnare una prospettiva. Saper eseguire semplici prospettive, con le regole, partendo dal disegno in proiezione ortogonale.	1, 2, 3	A, C, E, G
6 CENNI DI SEZIONI DI SOLIDI ELEMENTARI	Comprendere il concetto di sezione.	1, 2, 3	A, C, E, G

Sezioni di solidi elementari con piani secanti paralleli a quelli del triedro	Saper eseguire sezioni di solidi elementari con piani paralleli a quelli fondamentali del triedro		
---	---	--	--

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

OBIETTIVI MINIMI PRIMO BIENNIO

Al termine del primo biennio l'alunno deve essere in grado di padroneggiare le tecniche proiettive per la rappresentazione bi e tridimensionali di solidi variamente composti nello spazio tipiche del disegno geometrico quali: la proiezione ortogonale, l'assonometria e la prospettiva centrale e accidentale.

Per far ciò occorre che conosca anche le regole per la costruzione delle figure piane che sono alla base della geometria solida.

La comprensione dei metodi di rappresentazione e la gestione dei solidi nello spazio sono dunque l'obiettivo finale che funge da base imprescindibile per tutto il lavoro grafico che verrà svolto nel triennio indipendentemente dall'indirizzo scelto.

CONTENUTI MINIMI CLASSI PRIME

La costruzione delle figure piane: rette, angoli, poligoni dato il lato ed inscritti nella circonferenza, raccordi, curve aperte e chiuse

Proiezioni ortogonali di punti, figure piane e solidi semplici e composti variamente inclinati nel triedro

CONTENUTI MINIMI CLASSI SECONDE

Assonometria isometrica, monometrica e cavaliera di solidi elementari e composti

Prospettiva centrale ed accidentale con il metodo dei punti di fuga di solidi elementari e composti

Sezioni di solidi elementari con piani paralleli al triedro

Obiettivi	L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	Lezione frontale Spiegazioni con immagini e videopresentazioni
Strumenti	Libro di testo Fotocopie fornite dal docente Solidi didattici Smart board Google Workspace (Classroom, Drive, Google Sites) Internet
Modalità di verifica	Verifiche grafiche e scritto-grafiche

Tempi di realizzazione	Anno	TRIMESTRE (numeri delle unità didattiche)	PENTAMESTRE (numeri delle unità didattiche)
	I	1-2	3
	II	4	5-6
	La scansione sopra riportata è puramente indicativa e non vincolante per il docente che potrà regolarsi diversamente in base alle situazioni contingenti interni ed esterne alla classe		
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere		

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento:

LABORATORIO ARTISTICO – PRIMO BIENNIO

Il laboratorio artistico è un “contenitore” di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno. Gli insegnamenti sono svolti con criterio modulare a rotazione nell’arco del biennio e consistono nella pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi attivati (pittura, scultura, architettura, ceramica, metalli, legno, tessuto, vetro, carta, fotografia, multimedialità, grafica informatica, restauro, etc.), al fine di favorire una scelta consapevole dell’indirizzo da parte dello studente. Garantita la funzione orientativa, il laboratorio artistico potrà essere utilizzato anche per insegnamenti mirati all’approfondimento tematico di determinate tecniche artistiche trasversali. Nell’arco del biennio, attraverso l’elaborazione di manufatti – da modello o progettati – inerenti all’ambito artistico specifico, lo studente affronterà i vari procedimenti operativi e svilupperà la conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie relative all’ambito che caratterizza il laboratorio attivato. Occorrerà inoltre che lo studente acquisisca alcune competenze di base trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, etc.).

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;
- D. COMPETENZA DIGITALE;
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

COMPETENZE DISCIPLINARI TRASVERSALI	COMPETENZE EUROPEE
1. Muoversi con disinvoltura nel campo delle immagini, sa cioè collocarle storicamente, riconoscerne i linguaggi comunicativi e stilistici e i contenuti.	A
2. Realizzare un progetto secondo i parametri dell’indirizzo del triennio prescelto, dalla raccolta e analisi dei dati, alla sintesi, all’ideazione, all’esecuzione	E
3. Utilizzare in maniera creativa le conoscenze storico-artistiche coerentemente con la progettazione di indirizzo	H

4. Utilizzare metodiche differenti e interagenti, dal disegno manuale, presente in ogni indirizzo, alla realizzazione grafica con supporti multimediali, con diversi gradi di approfondimento nelle diverse specialità, alla costruzione tridimensionale	D
5. Proporre un progetto con i criteri di presentazione necessari per partecipare a concorsi esterni in cui i parametri di valutazione non sono solo didattici ma derivanti da giurie non scolastiche.	G
6. Lavorare in gruppo utilizzando le proprie conoscenze e competenze in modo sinergico con i compagni nel rispetto delle regole, dei ruoli e dell'ambiente.	F

Classe prima

CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Pittorico plastico: Scheletro strutturale	Sapere riprodurre correttamente in differenti scale di grandezza un testo visivo	1	A
Pittorico plastico: geometrizzazione e stilizzazione della forma	Saper analizzare rielaborare e sintetizzare un soggetto figurativo dato in forma bidimensionale e tridimensionale	1	A
Lettering	Saper utilizzare i caratteri in senso comunicativo e espressivo rispettando una corretta interazione tra testo e sfondo	1	A, D
La fotografia; piani, campi e inquadrature	Saper applicare le regole base della composizione fotografica	1	A, D
Il fumetto	Saper ideare una storia e un personaggio (eventualmente con testi e dialoghi in inglese)	1, 2, 6	A, B, (H)
Scenografia	Progettare scenografie estrapolate dai linguaggi dell'arte (costumi, oggetti, ecc.). Saper disegnare in modo corretto forme e dimensioni dei vari elementi di arredo con relative distanze di passaggio. Conoscere le dimensioni base e le rappresentazioni grafiche essenziali dei principali elementi d'arredo e del disegno architettonico.	1, 8	A, H

Obiettivi	– Conoscere e applicare i criteri e le modalità di impaginazione e costruzione della figura nel rispetto delle proporzioni e delle relazioni spaziali nonché nella riproduzione in scala; – Conoscere e applicare le diverse tipologie di carattere e saperle applicare in senso comunicativo e espressivo; – Utilizzare la fotografia digitale in funzione documentativa e narrativa applicando in modo adeguato inquadrature campi e piani; – Saper ideare e realizzare una storia e i relativi personaggi attraverso il linguaggio del fumetto; – Saper progettare una scenografia a partire da un testo e realizzare un modello tridimensionale individuando gli elementi scenici e i costumi in modo coerente e funzionale alla storia rappresentata;
Metodologie	– Introduzione alle tematiche con lezione frontale; – Lavoro individuale e di gruppo;
Strumenti	– Lavagna – testi letterari, visivi e multimediali – strumenti e materiali tradizionali e digitali;
Modalità di verifica	– Sugli elaborati
Tempi di realizzazione	
Attività di recupero/potenziamento	

Classe seconda

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
IL CONCETTO DI ARCHITETTURA E LA PROFESSIONE DELL'ARCHITETTO (modulo introduttivo) 1. Conoscere il significato dei fattori costituenti un oggetto architettonico quali: la struttura, la funzionalità, la composizione, il contesto ambientale e sociale, il benessere del fruitore. 2. Conoscere i campi in cui un architetto lavora	1. Saper riconoscere in una architettura il ruolo dei fattori precedentemente descritti e analizzarli in maniera critica	1, 2	A, B, E, G, H
3. Conoscere i concetti di rappresentazione in scala 4. Conoscere le convenzioni grafiche essenziali del disegno	1. Saper analizzare in maniera critica la distribuzione interna e l'arredamento di piantine di appartamenti reali trovati con	2, 3, 4, 6	A, B, C, E

architettonico 5. Conoscere le differenze tra zone funzionali (zona notte e zona giorno) 6. Conoscere le dimensioni minime dei diversi ambienti dell'abitazione 7. Conoscere le dimensioni dei vari elementi d'arredo 8. Conoscere le varie tipologie abitative	ricerche in rete o su riviste 2. Essere in grado di formulare proposte di miglioramento della funzione abitativa 3. Comprendere il concetto di funzione 4. Capire i bisogni dell'utenza		
GLI SBOCCHI PROFESSIONALI DEL CORSO DI ARCHITETTURA E DI DESIGN (modulo conclusivo del percorso) 9. Conoscere tutte le possibilità lavorative offerte degli indirizzi architettura e design	1. Essere in grado di comprendere le proprie attitudini e interpretare l'interesse sviluppato durante lo svolgimento del corso	2, 6, 7	A, D, E, F
L'OGGETTO ICONICO (elementi o complementi di arredi) 10. Contestualizzare l'oggetto iconico (riferimenti all'autore e al suo stile, analisi delle caratteristiche principali)	1. Comprendere il significato di oggetto iconico inserendolo, in modo basilare, in un contesto stilistico	1, 4, 5	A, C, D, E, F, H
SINTESI PROGETTUALE 11. Tutte le conoscenze già riportate in merito ai singoli moduli 12. Conoscenze specifiche che il docente fornirà per la realizzazione del progetto o lavoro sommativo 13. Ricerche individuali di materiale conoscitivo utile alla realizzazione di quanto proposto dai docenti	1. Tutte le competenze già riportate nei singoli moduli 2. Capacità di effettuare scelte autonome sulle varie fasi del lavoro 3. Saper fare scelte motivate 4. Far emergere la propria creatività Al termine del Trimestre del secondo anno si conclude la fase orientativa del Laboratorio Artistico, esaurito pertanto il suo	7	A, B, C, D, E, F, G, H

	compito si ritiene che il Pentamestre possa essere proficuamente impiegato per mettere in pratica molte delle nozioni apprese al fine di arrivare alla realizzazione di un lavoro più complesso che includa tutti i diversi aspetti dell'arte rendendo evidenti le forti, e spesso inscindibili, interconnessioni esistenti tra di essi. A tal fine non si intende creare una rigida programmazione alla quale attenersi ma piuttosto suggerire alcune proposte che possono variare di anno in anno o anche di classe in classe, che tengano conto dei seguenti fattori: - possibilità di aderire a progetti che arrivano da enti del territorio; - stesura di progetti condivisi dai consigli di classe con particolare lavoro di sinergia tra i docenti di indirizzo; - interesse e partecipazione della classe; - attitudini e competenze del docente che terrà il corso.		
--	---	--	--

SAPERI ESSENZIALI (ex PROGRAMMAZIONE MINIMA)

OBIETTIVI MINIMI

Essere in grado di comprendere le proprie attitudini; essere in grado di effettuare scelte autonome e motivate nelle varie fasi del lavoro; far emergere la propria creatività.

CONTENUTI MINIMI

- rappresentazione in scala piante di appartamenti con i relativi arredi;
- il significato di oggetto iconico, l'ambientazione dell'oggetto all'interno di contesti differenti;
- semplice intervento di restyling sull'oggetto attraverso la rappresentazione con il disegno a mano libera e con gli strumenti del disegno tecnico;
- restituire, attraverso una produzione tridimensionale in scala, l'oggetto nelle sue caratteristiche salienti;
- mettere in campo di tutte le nozioni apprese nello svolgimento dei moduli di ogni indirizzo nel corso del biennio, per arrivare alla stesura di un progetto che ne includa i vari aspetti.

Obiettivi	- l'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.		
Metodologie	- lezione frontale - lezione partecipata - apprendimento cooperativo - apprendimento tra pari - didattica laboratoriale e/o per obiettivo di prodotto		
Strumenti	- libri di testo - libri della biblioteca - fotocopie - smart board - Google Workspace - software		
Modalità di verifica	- prova grafica o scritto-grafica: elaborati - prova pratica: modellini e prodotti multimediali - prova espositiva: che accompagna il lavoro proposto - oggetti di apprendimento: materiali di apprendimento prodotti dagli studenti - esercitazioni, compiti svolti in classe oppure a casa, interventi durante le lezioni		
Tempi di realizzazione	Anno	TRIMESTRE (numeri delle unità didattiche)	PENTAMESTRE (numeri delle unità didattiche)
	II	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	11, 12, 13
	la scansione sopra riportata è puramente indicativa e non vincolante per il docente che potrà regolarsi diversamente in base alle situazioni contingenti interne ed esterne alla classe		
Attività di recupero/potenziamento	- recupero in itinere		

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento

DISCIPLINE PITTORICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE – SECONDO BIENNIO e CLASSE QUINTA

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (inteso come linguaggio specifico alla disciplina e voce: ALTRO LINGUAGGIO)**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. muoversi con disinvoltura nel campo delle immagini, sa cioè collocarle storicamente, riconoscerne i linguaggi comunicativi e stilistici e i contenuti.	A
2. realizzare un progetto secondo i parametri dell'indirizzo delle discipline pittoriche, dalla raccolta e analisi dei dati, alla sintesi, all'ideazione, all'esecuzione	A- E
3. utilizzare in maniera creativa le conoscenze storico-artistiche coerentemente con le discipline pittoriche	A- E-G
4. utilizzare metodiche differenti e interagenti, dal disegno manuale, alla realizzazione grafica con supporti multimediali, con diversi gradi di approfondimento nelle diverse specialità.	A-B-D-H
5. proporre un progetto con i criteri di presentazione necessari per partecipare a concorsi esterni in cui i parametri di valutazione non sono solo didattici ma derivanti da giurie non scolastiche	D-E- F-G
6. lavorare in gruppo all'interno di un team utilizzando le proprie conoscenze e competenze in modo sinergico con i compagni nel rispetto delle regole, dei ruoli e dell'ambiente	D-E-G
7. documentare e catalogare il proprio lavoro	E-D

SECONDO BIENNIO**Classe Terza**

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1 <u>Grafica</u> Le strutture del linguaggio visivo. La percezione visiva. Conoscere i metodi e le tecniche di controllo percettivo della forma tridimensionale Conoscere gli aspetti fondamentali relativi alla composizione Conoscere i fondamentali meccanismi che regolano il sistema occhio-cervello	Saper applicare il linguaggio chiaroscurale mirato alla corretta interpretazione planivolumetrica dell'oggetto trattato. Saper riconoscere le leggi della Gestalt e saperle utilizzare nella produzione dei messaggi visivi	2 - 3	A - E - G
2 <u>La copia dal vero.</u> Conoscere gli aspetti fondamentali relativi alla composizione Acquisire conoscenza e controllo dei problemi inerenti la rappresentazione del tridimensionale Conoscere i principi fondamentali relativi alla teoria e la pratica del colore.	Capacità di effettuare operazioni di controllo percettivo per la gestione della figura	2 - 3 - 5 - 6	A - B - D -E- F-G
3. <u>Laboratorio della figurazione</u> Le tecniche di rappresentazione. Conoscere la sperimentazione delle tecniche grafiche fondamentali,finalizzate alla traduzione degli aspetti chiaroscurali, volumetrici ed espressivi della forma (grafite, pastelli, carboncino, sanguigna, tecniche miste). Tecniche pittoriche: acquerello, tempere, inchiostri.	Capacità di percepire il costruirsi delle ombre proprie, portate ed autoportate, le luci riflesse, e di descrivere con padronanza tecnica l'aspetto tridimensionale di masse e volumi della forma	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
5. <u>Grafica</u> Il colore.	Saper utilizzare gli strumenti e le tecniche grafico/pittoriche	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H

Gli elementi fondamentali della grammatica visiva Il colore come significato: analisi di alcuni contrasti cromatici fondamentali Il colore nella composizione: spazio reale e spazio astratto. La percezione della profondità e del movimento	fondamentali quali mezzi espressivo/comunicativi per visualizzare attraverso gli elementi della figurazione, immagini e forme. Saper utilizzare nella produzione di immagini gli indizi di profondità e movimento		
6. Grafica Progettazione compositiva su temi finalizzati Studio degli aspetti della comunicazione visiva/artistica, della organizzazione progettuale dell'immagine. Campi d'indagine e di intervento: Illustrazione editoriale Il fumetto nelle sue articolazioni fondamentali.	Capacità di acquisire una metodologia progettuale operativa efficace nella produzione degli elaborati	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
7. Copia dal vero Composizioni tridimensionali Capacità di impaginare correttamente una forma nello spazio bidimensionale del foglio.	Rielaborazioni grafico- pittoriche interpretative delle opere d'arte più significative: analisi degli aspetti strutturali, tecnici ed espressivi della composizione	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
8. Laboratorio della figurazione Le tecniche di rappresentazione. Sperimentazione delle tecniche grafiche fondamentali,finalizzate alla traduzione degli aspetti chiaroscurali, volumetrici ed espressivi della forma (grafite, pastelli, carboncino, sanguigna, tecniche miste). Tecniche pittoriche: acquerello, tempere, inchiostri.	Capacità di percepire il costruirsi delle ombre proprie, portate ed autoportate, le luci riflesse, e di descrivere con padronanza tecnica l'aspetto tridimensionale di masse e volumi della forma.	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
<u>Documentare e catalogare</u>	Saper documentare e catalogare il proprio lavoro	1-7	A-E-D

SECONDO BIENNIO**Classe Quarta**

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. <u>Copia dal vero</u> Studio della figura umana nelle diverse espressioni interpretative Conoscere le strutture anatomiche fondamentali della figura umana e i canoni proporzionali utilizzabili nella rappresentazione in rapporto allo spazio bidimensionale del foglio	Saper impaginare correttamente la figura umana nello spazio bidimensionale del foglio	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
2. <u>La composizione</u> Conoscere gli aspetti fondamentali relativi alla composizione-La figura umana e la composizione -Il campo: scheletro strutturale e forze percettive -La composizione e le sue regole	Saper realizzare la figura umana in relazione allo spazio compositivo per fini artistico-espressivi.	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
3 <u>Grafica</u> Il volume Conoscere i metodi e le tecniche di controllo percettivo della forma tridimensionale -Tecniche di controllo percettivo per la rappresentazione della forma tridimensionale (proporzioni-rapporti-relazioni tra le parti)	Saper applicare i metodi di controllo percettivo per la rappresentazione della forma tridimensionale	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
4. <u>Grafica</u> Rapporti tonali Conoscere i rapporti tonali come strumento di conoscenza del dato tridimensionale -Rappresentazione tonale come strumento di conoscenza del dato tridimensionale	Saper applicare i rapporti tonali come strumento di conoscenza del dato tridimensionale	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
5. <u>Laboratorio della figurazione</u> Sperimentazione grafico-pittorica Saper utilizzare un metodo di lavoro costruttivo ed efficace	Saper applicare le tecniche artistiche con interpretazione personale Ricerca un linguaggio artistico personale.	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H

Approfondimento delle tecniche (olio, acrilico, tempera, pastello, acquerello) in funzione di una interpretazione personale: del proprio lavoro, di quello dei Maestri antichi e moderni, di immagini fotografiche. Utilizzare diversi supporti carta , tela, plastica ecc.			
6. <u>Grafica</u> Il volto Conoscere: il volto (ritratto e autoritratto); particolari anatomici; studi mimici (interazioni dato osteologico e miologico).	Saper rappresentare il volto (ritratto e autoritratto); particolari anatomici; studi mimici (interazioni dato osteologico e miologico).	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
7. <u>Copia dal vero</u> La figura umana Conoscere la rappresentazione della figura umana in movimento	Saper rappresentare la figura umana in movimento	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
8. <u>Grafica</u> Tecniche di rappresentazione Conoscere le tecniche grafiche- pittoriche in funzione della resa plastica Sperimentazione delle tecniche grafiche e pittoriche, finalizzata alla traduzione degli aspetti chiaroscurali, volumetrici ed espressivi della forma	Saper applicare le tecniche per tradurre gli aspetti chiaroscurali, volumetrici ed espressivi della forma	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H
9. <u>Grafica</u> Progettazione compositiva su temi finalizzati Conoscere gli aspetti della comunicazione visiva-artistica e della organizzazione progettuale dell'immagine Studio degli aspetti della comunicazione visiva-artistica e della organizzazione progettuale dell'immagine. Possibili campi d'indagine : illustrazione, fumetto, ecc.	Saper riconoscere ed applicarli gli aspetti della comunicazione visiva-artistica e della organizzazione progettuale dell'immagine	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - D -E- F-H

-Progettazione decorativo-ambientale			
10 Grafica Il colore Conoscere l'aspetto cromatico nelle sue varianti e peculiarità. Il colore nella composizione -Il colore come segno -Il colore come significato:analisi di alcuni contrasti fondamentali -Percezione del colore	Saper applicare il colore in funzione espressiva	2 - 3 - 4 - 5 - 6	A - B - C D - E - F-H
11. Laboratorio della Figurazione Sperimentazione grafico-pittorica - Saper utilizzare un metodo di lavoro costruttivo ed efficace Approfondimento delle tecniche (<i>olio, acrilico,tempera, pastello, acquerello</i>)in funzione di una interpretazione personale: del proprio lavoro, di quello dei Maestri antichi e moderni, di immagini fotografiche. Utilizzare diversi supporti carta , tela, plastica ecc.	Saper applicare le tecniche artistiche con interpretazione personale Ricercare un linguaggio artistico personale.	3 - 4	A - B - D - E-H-G
12. Documentare e catalogare	Saper documentare e catalogare il proprio lavoro	1 - 7	A -E-D

CLASSE QUINTA

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Copia dal vero Tecniche di controllo percettivo per la rappresentazione della forma tridimensionale:rapporti,relazioni, proporzioni.	Saper applicare il linguaggio chiaroscurale mirato alla corretta interpretazione planivolumetrica	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H

Conoscere le strutture anatomiche fondamentali della figura umana e i canoni proporzionali. Conoscere le tecniche di rappresentazione tonale come strumento di approfondimento del dato tridimensionale Studio del corpo umano (modello vivente) nelle diverse modalità interpretative. -La figura umana: spazio, composizione, movimento			
2 La composizione Conoscere gli aspetti fondamentali relativi alla composizione - Imitazione e interpretazione della realtà	Saper individuare e applicare autonomamente le modalità fondamentali al controllo della forma e dello spazio: proporzioni, rapporti e relazioni	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H
3 Grafica Il volume Conoscere le tecniche grafico/pittoriche fondamentali Uso del linguaggio chiaroscurale e volumetrico esercizi grafici e/o dal vero tonali e cromatici I meccanismi della creatività: stilizzazione ed astrazione oltre la realtà visibile	Saper realizzare processi di sintesi di alcuni oggetti semplici Saper applicare un metodo progettuale	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H
4. Grafica Teoria e pratica tecniche artistiche Utilizzare in modo appropriato metodi e tecniche sperimentazione delle tecniche grafiche fondamentali: grafite, pastelli, sanguigna, tecniche miste tecniche pittoriche: acquarello, tempere e inchiostri	Saper utilizzare gli strumenti e le tecniche grafico/pittoriche quali mezzi espressivi, comunicativi per visualizzare attraverso gli elementi della figurazione, immagini e forme.	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H
5. Laboratorio della figurazione Conoscere i metodi e le tecniche fondamentali di controllo percettivo della forma tridimensionale Conoscere le strutture anatomiche fondamentali e i canoni proporzionali utilizzabili nella rappresentazione Il volto: autoritratto, ritratto, approfondimenti anatomici e fisiognomici.	Saper operare l'accentuazione espressiva delle forme Acquisire i principali aspetti anatomici del volto a livello fisiognomico e di anatomia superficiale	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H

Aspetti teorici e pratici del colore -Il colore come significato analisi di alcuni contrasti fondamentali -equilibrio e armonia cromatica per accordo o per contrasto.			
6. Grafica Conoscere i meccanismi che agiscono nella percezione del colore. Il colore nella composizione spazio reale e spazio astratto -elementi di percezione del colore: aspetti fisiologici e psicologici del colore Conoscere i principi di base della teoria del colore.	Saper utilizzare gli strumenti e le tecniche grafico/pittoriche fondamentali quali mezzi espressivo/comunicativi per visualizzare attraverso gli elementi della figurazione, immagini e forme.	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H
7 Copia dal vero La figura umana Conoscere i metodi e le tecniche di controllo percettivo della forma tridimensionale. Studio del modello vivente Ambientazione e composizione.	Saper applicare il linguaggio chiaroscurale mirato alla corretta interpretazione planivolumetrica	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H
8. Grafica Tecniche di rappresentazione Utilizzare un metodo di lavoro rigoroso, razionale e autonomo. Rielaborazioni grafico pittoriche interpretative della copia del modello vivente attraverso movimenti artistici del "900"	Saper operare l'accentuazione espressiva delle forme. Saper individuare i rapporti tra figura e sfondo, gli indizi di profondità e di movimento. Conoscere le principali metodologie di analisi dell'opera d'arte.	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H
9. Grafica Progettazione compositiva su temi finalizzati Studio degli aspetti della comunicazione visiva /artistica e della organizzazione progettuale dell'immagine. Campi di indagine e di intervento: -la comunicazione per immagini	. Utilizzare in modo appropriato gli elementi del codice visivo Saper riconoscere i sistemi di rappresentazione dello spazio presenti nel testo e saperli utilizzarli in relazione a particolari finalità espressive. Saper impostare un efficace "narrazione" per immagini	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H

-l'immagine come forma narrativa	Saper individuare e utilizzare i fondamentali procedimenti creativi nella progettazione di un'immagine		
10. Laboratorio della figurazione Metodologia e analisi di un'opera d'arte -Rielaborazione grafico-pittoriche interpretative, delle opere d'arte più significative. analisi degli aspetti strutturali, tecnici ed espressivi della composizione.	Usare i termini specifici in modo corretto. Utilizzare in modo appropriato e autonomo materiali e tecniche. Sviluppare proprie idee e concetti compositivi. Saper utilizzare un metodo progettuale. Capacità di ideare e giustificare, anche da un punto di vista teorico, tramite relazioni scritte, i propri progetti, mettendo in evidenza il rapporto che intercorre tra contenuto e contenente Saper leggere in modo meditato i prodotti artistici del passato e del presente	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A - B - D -E- F-H
11. Documentare e catalogare Catalogazione digitale del proprio lavoro	Saper documentare e catalogare il proprio lavoro	1-7	A-E-D

OBIETTIVI MINIMI SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Laboratorio della figurazione:

- 1) Ampliamento della terminologia, dei concetti, dei linguaggi specifici, della produzione artistica
- 2) Analisi e conoscenza degli elementi del linguaggio grafico e pittorico quali: la composizione, il disegno, il colore, la luce, lo spazio, la materia pittorica
- 3) Aver acquisito la teoria base della percezione del colore.
- 4) Aver acquisito una base progettuale del proprio lavoro
- 5) Conoscenza e padronanza delle principali tecniche, metodologie, strumenti e materiali della produzione artistica figurativa

Copia dal vero:

- 1) Aver acquisito i metodi e gli strumenti per la comprensione della realtà e la traduzione della stessa su un piano bidimensionale.

Si considerano Obiettivi minimi irrinunciabili per entrambe le materie per il quinto anno:

- 1) Conoscere e utilizzare le diverse tecniche, gli strumenti e i materiali previsti.
- 2) Conoscere e saper gestire i metodi di esecuzione inerenti alla pittura e al disegno (procedure specifiche).
- 3) Conoscere e saper utilizzare le nuove tecnologie (archiviazione, ricerche di fonti, documentazione dei passaggi tecnici).
- 4) Capacità di sintesi e di rielaborazione manuale e tecnica.
- 5) Originalità delle soluzioni proposte e personalizzazione del lavoro, aver sviluppato una metodologia progettuale.

- 6) Aver acquisito la teoria base della percezione del colore.
- 7) Attivazione delle potenzialità creative.
- 8) Ampliamento della terminologia, dei concetti, dei linguaggi specifici, della produzione artistica
- 9) I meccanismi della creatività, figurazione e astrazione
- 10) La sperimentazione delle tecniche grafiche e pittoriche: grafite, pastelli, sanguigna, acrilici, tecniche miste.
- 11) Approfondimento degli aspetti teorici e pratici del colore.

Obiettivi	L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	- lezione frontale - lezione partecipata - debate e/o discussione guidata - apprendimento cooperativo - apprendimento tra pari - didattica laboratoriale e/o per obiettivo di prodotto
Strumenti	- libri di testo - libri della biblioteca - fotocopie - LIM - Google Workspace (Classroom, Drive, Google Sites)
Modalità di verifica	- Prova pratica -elaborati artistici - oggetti di apprendimento: materiali di apprendimento prodotti dagli studenti - esercitazioni, compiti svolti in classe oppure a casa, interventi durante le lezioni

SCHEDA DI VALUTAZIONE

TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	GIUDIZIO VOTO
PROVA SCRITTA/GRAFICA COMPITO DI REALTA'	- processo di apprendimento non in atto/competenze inconsistenti o nulle/mancato svolgimento o indisponibilità a verifiche	Competenza livello base non raggiunto
	- mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze del tutto inadeguate/difficoltà nelle applicazioni/produzioni di elaborati dal punto di vista tecnico-operativo	Voto da 1 a 5
	- mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze parzialmente consolidate, con lacune e insicurezze/incoerenza nella metodologia operativa	
	- possesso dei requisiti di base propri della disciplina /capacità di produrre elaborati sostanzialmente corretti e coerenti rispetto alle richieste	Competenza livello base raggiunto
	- conseguimento delle abilità e conoscenze previste/adeguata sicurezza nell'uso degli strumenti e delle metodologie/lavoro diligente e autonomo	Voto da 6 a 7
	- conoscenze approfondite, sicurezza nell'elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche	Competenza livello intermedio raggiunto
	-	Voto da 7 a 8
	- profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche.	Competenza livello avanzato raggiunto
		Voto da 9 a 10

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento:

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA – SECONDO BIENNIO e CLASSE QUINTA

Classi terze

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE.**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA; LINGUAGGIO SPECIFICO DELLA MATERIA.**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Ogni studente dovrà realizzare mediante copia dal vero una serie di disegni di studio da molteplici visuali, di una testa / torso di una scultura antica, con particolare attenzione alle proporzioni, ai dettagli e ai volumi del volto.	A.B. E
2. Ogni studente dovrà modellare una copia mediante copia dal vero e di disegni di studio, di una testa / torso di una scultura antica.	A.B. E.
3. Ogni studente dovrà realizzare una traduzione a Basso/altorilievo di un'opera pittorica da materiale fotografico e da disegni di studio, attribuendo i volumi in funzione della vicinanza lontananza degli elementi che compongono la composizione dell'immagine.	A.B. D. E.
4. Lo studente deve saper riconoscere i contenuti linguistico espressivi e compositivi dell'opera in esame.	A.B.E.
5. Uso corretto di un metodo che consente di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno per la scultura. Realizzazione di disegni analitici di studio del volto dal vero e con l'ausilio di fotografie scattate nella posa specifica con cui si è ideato il ritratto,	A.B.E.F.

realizzazione di varie visuali.	
6. Lo studente svilupperà in modo autonomo il ritratto sulla base di disegni progettuali elaborato su un modello vivente e attraverso l'ausilio di fotografie scattate appositamente.	A.B.E.D.
7. Lo studente dovrà realizzare delle tavole con le viste frontale, posteriore, profilo dx e profilo sx del personaggio prescelto.	A.E.
8. Saper usare correttamente una metodologia che consenta di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno progettuale. Saper realizzare il modello in scala del tema prescelto, con i materiali più idonei allo scopo.	A.B.E.G.H.

ABILITA'
1. Sviluppo della conoscenza degli strumenti di base e loro corretto utilizzo. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma e in particolare della figura umana. Sviluppo di una metodologia operativa autonoma ed appropriata.
2. Acquisizione delle procedure di studio mediante copia dal vero ed operative della plastica e della scultura. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del volto e del corpo umano. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree osservando modelli di statue antiche.
3. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree utilizzando materiale fotografico e disegni.
4. Sviluppo delle capacità di analisi dell'opera.
5. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma e in particolare della figura umana. Sviluppo di una metodologia operativa autonoma ed appropriata. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere grafiche osservando modelli viventi.
6. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma e in particolare della figura umana. Sviluppo di una metodologia operativa autonoma ed appropriata. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastiche osservando modelli viventi.
7. Utilizzo del disegno come linguaggio finalizzato all'elaborazione progettuale. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della plastica e della scultura. Acquisizione di un processo metodologicamente consapevole di progettazione.
8. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree osservando i disegni progettuali.

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
IL DISEGNO PER LA SCULTURA: TESTA O TORSO. Disegni di studio di copia dal vero di sculture del passato (testa, busto, torso)	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali del disegno per la scultura Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura attraverso immagini di opere.	1	1	A.B.E.
IL TUTTOTONDO: TESTA O TORSO DA UNA SCULTURA Modellazione di una testa mediante copia dal vero e con l'ausilio dei disegni DAL TUTTOTONDO AL TUTTOTONDO (TESTA, BUSTO O TORSO)	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali del modellato. Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura attraverso modelli di opere.	2	2	A.B.E.
TRADUZIONE A BASSO/ALTORILIEVO DI UN'OPERA PITTORICA: Partendo da un'opera pittorica traslare i valori spazio/pittorici in valori spazio/plastici. Dall'opera pittorica bidimensionale al basso/alto rilievo.	Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura e pittura figurativa attraverso immagini di opere. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma della figura umana. Conoscenza dei valori plastici da attribuire per la modellazione di un bassorilievo.	3.4.	4	A.B.E.

IL RITRATTO IN SCULTURA: lezione teorica sulla ritrattistica attraverso la consultazione di libri d'arte con esempi di scultura antica e moderna	Conoscenza del ritratto nella storia dell'arte attraverso le immagini di opere. Approfondimento del "ritratto" nell'arte antica e moderna.	3	3	A.B.D.E.
IL DISEGNO PER LA SCULTURA: Disegni di studio per la realizzazione di un ritratto mediante copia dal vero e con l'ausilio di fotografie. Il ritratto è un'opera interpretata in modo personale e le scelte espressive e compositive dovranno essere motivate con una indagine estetico psicologica del soggetto.	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali del disegno per la scultura Conoscenza del ritratto nella storia dell'arte attraverso le immagini di opere. Approfondimento della "ritratto" nell'arte antica e moderna.	4	4	A.B.E.
MODELLAZIONE DI UN RITRATTO TESTA O BUSTO DA MODELLO VIVENTE: Modellazione a tuttotondo del ritratto di un compagno di classe Il ritratto è un'opera interpretata in modo personale e le scelte espressive e compositive dovranno essere motivate con una indagine estetico psicologica del soggetto.	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali della scultura. Conoscenza del ritratto nella storia dell'arte attraverso le immagini di opere. Approfondimento del "ritratto" nell'arte antica e moderna.	5	5	A.B.E.F.

PROGETTAZIONE DI UNA MAQUETTE DI UN PERSONAGGIO DEI FUMETTI: Ideazione di una maquette di un personaggio dei fumetti già esistente.	Sviluppo delle capacità ideativo-creative attraverso l'iter progettuale, dal disegno bidimensionale al modello tridimensionale. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma. Conoscenza dell'iter progettuale per tradurre l'idea in disegno e il disegno in opera tridimensionale. Conoscenza del contesto con cui si deve relazionare l'opera.	6	6	A.B.E.D.
REALIZZAZIONE DELLA MAQUETTE DI UN PERSONAGGIO DEI FUMETTI: Realizzazione di una maquette di un personaggio dei fumetti già esistente.	Sviluppo delle capacità ideativo –creative attraverso l'iter progettuale, dal disegno bidimensionale al modello tridimensionale. Conoscenza dei principi che regolano la visualizzazione dei rapporti spaziali	7.8.	7,8,	A.B.G.D.H.

Obiettivi	PRESENTI NELLA TABELLA SOPRA INDICATA.
Metodologie	LEZIONE FRONTALE E PARTECIPATA E DIMOSTRAZIONI PER PICCOLI GRUPPI.
Strumenti	UTILIZZO DI MODELLI, MATERIALI STRUMENTI E ATTREZZATURE DEL LABORATORIO, LIM E CLASSROOM.
Modalità di verifica	SCRITTO GRAFICA E PRATICA.
Tempi di realizzazione	<i>A SCELTA DEL DOCENTE IN MERITO ALLE PECULIARITA' DELLA CLASSE.</i>
Attività di recupero/potenziamento	IN ITINERE

SCHEDA DI VALUTAZIONE		
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE / VOTO
PROVA SCRITTA/GRAFICA/PLASTICA	1. processo di apprendimento non in atto/competenze inconsistenti o nulle/mancato svolgimento o indisponibilità a verifiche 2. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze del tutto inadeguate/difficoltà nelle applicazioni/produzioni di elaborati dal punto di vista tecnico-operativo-interpretativo 3. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze. parzialmente consolidate, con lacune e insicurezze/incoerenza nella metodologia operativa	Competenza livello base non raggiunto Voto da 1 a 5
	4. possesso dei requisiti di base propri della disciplina /capacità di produrre elaborati sostanzialmente corretti e coerenti rispetto alle richieste 5. conseguimento delle abilità e conoscenze previste/adeguata sicurezza nell'uso degli strumenti e delle metodologie/lavoro diligente e autonomo	Competenza livello base raggiunto Voto da 6 a 7
	6. conoscenze approfondite, sicurezza nell'elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche e plastiche	Competenza livello intermedio raggiunto Voto da 7 a 8
	7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche	Competenza livello avanzato raggiunto Voto da 8 a 10

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - TRIENNIO

Classi terze e quarte

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche e tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative 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 rappresentato, della superficie, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature e i basamenti 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-scoltoree 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.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca ad 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 ad aspetti 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.

Classi terze

- Disegno per la scultura (terzo livello)
- Modellazione di un ritratto a tuttotondo
- Progettazione di una scultura (disegno progettuale, bozzetti, modello in scala)

Classe quarta

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE.

B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA; LINGUAGGIO SPECIFICO DELLA MATERIA.

C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;

D. COMPETENZA DIGITALE;

E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;

F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;

G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;

H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Saper realizzare mediante copia dal vero una serie di disegni di studio molteplici visuali, di una scultura antica a figura intera, con particolare attenzione alle proporzioni, ai volumi e ai dettagli anatomici.	A.B.C.E.H.

2. Saper realizzare una copia in creta attraverso la copia dal vero e l'ausilio di disegni di studio, di una figura intera da una scultura antica Acquisire una metodologia gli consenta di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno di studio per la scultura e la copia dal vero. Giusta attribuzione, in relazione al modello, di volumi, anatomie, proporzioni e superfici.	A.B.C.E.H.
3. Saper conoscere i valori concettuali e formali dell'opera scultorea espressi nell'opera scritta in relazione all'opera stessa.	A.B.C.E.H.
4. Saper inserire con logica e consapevolezza una o più opere in un contesto appropriato.	A.B.C.E.H.
5. Saper usare il metodo che consente di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno per la scultura. Saper realizzare schizzi rapidi di studio della posa e di disegni analitici di studio dell'anatomia del corpo umano nella posa specifica, realizzazione di varie visuali.	A.B.C.E.H.
6. Saper utilizzare in modo corretto il metodo che consente di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno di studio per la scultura e la copia dal vero. Giusta attribuzione, in relazione al modello, di volumi, anatomie, proporzioni e superfici.	A.B.C.E.H.
7. Saper realizzare tavole progettuali che illustrino l'idea, attraverso disegni a mano libera, disegni geometrici, assonometrie ed esecutivi. Individuazione dei materiali idonei per la realizzazione del modello	A.B.C.E.H.
8. Saper usare correttamente una metodologia che consenta di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno progettuale. Saper realizzare il modello in scala del tema prescelto, con i materiali più idonei allo scopo, in modo da far comprendere quale sarebbe il risultato ultimo se l'opera venisse realizzata.	A.B.C.E.H.

ABILITA'
1. Sviluppo della conoscenza degli strumenti di base e loro corretto utilizzo. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma e in particolare della figura umana. Sviluppo di una metodologia operativa autonoma ed appropriata.
2. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure di copia dal vero ed operative della plastica e della scultura. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree osservando modelli viventi.
3. Potenziamento delle capacità di analisi dell'opera scultorea attraverso il pensiero dell'artista
4. Sviluppo delle capacità progettuali delle opere in relazione allo spazio dell'ambiente a disposizione dell'artista

5. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma e in particolare della figura umana. Sviluppo di una metodologia operativa autonoma ed appropriata. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere grafiche osservando modelli viventi
6. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure di copia dal vero ed operative della plastica e della scultura. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree osservando modelli viventi.
7. Utilizzo del disegno come linguaggio finalizzato all'elaborazione progettuale. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della plastica e della scultura. Acquisizione di un processo metodologicamente consapevole di progettazione.
8. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della plastica e della scultura. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree osservando i disegni progettuali

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
IL DISEGNO PER LA SCULTURA: FIGURA INTERA Disegni di studio di copia dal vero di sculture del passato	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali del disegno per la scultura. Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura attraverso immagini di opere.	1	1	A.B.C.H.
IL MODELLATO A TUTTOTONDO: FIGURA INTERA DA UNA SCULTURA ANTICA Modellazione di una figura intera mediante	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali del modellato Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura attraverso modelli di opere. Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura	2	2	A.B.C.E.H.

copia dal vero e con l'ausilio di disegni	figurativa attraverso immagini di opere. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma della figura umana attraverso lo studio di opere di grandi maestri.			
Invito alla lettura di testi scritti dai maestri della scultura internazionale	Approfondimento delle conoscenze della scultura nella storia dell'arte.	3	3	A.B.C.F.H.
Lo spazio scenico nella scultura: l'installazione.	Approfondimento dei mezzi espressivi attraverso l'utilizzo dei materiali tradizionali e alternativi alla scultura tradizionale. Analisi e approfondimento del concetto di forma in relazione al contesto.	4	4	A.B.C.F.H.
DISEGNI DA MODELLO VIVENTE: Disegni di studio e interpretazione del modello vivente. Realizzazione di schizzi rapidi di studio della posa e di disegni analitici di studio dell'anatomia del corpo umano nella posa specifica Figura intera	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali del disegno per la scultura Conoscenza del nudo nella storia dell'arte attraverso le immagini di opere. Approfondimento della "posa" nell'arte antica e moderna	5	5	A.B.E.H.
MODELLATO DA MODELLO VIVENTE: Modellazione a tuttotondo di una figura in scala ridotta da modello vivente mediante copia dal vero e da disegni preparatori Libera interpretazione dell'ambientazione. Figura intera	Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura figurativa attraverso immagini di opere. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma della figura umana.	6	6	A.B.E.H.

PROGETTAZIONE DI UN TROFEO PER UNA GARA SPORTIVA: Ideazione di un trofeo per una gara sportiva	Sviluppo delle capacità ideativo –creative attraverso l’iter progettuale, dal disegno bidimensionale al modello tridimensionale. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma. Conoscenza dell’iter progettuale per tradurre l’idea in disegno e il disegno in opera tridimensionale. Conoscenza del contesto con cui si deve relazionare l’opera.	5.6.7.	5.6.7	A.B.E.H.
MODELLO IN SCALA 1:1: Modello in scala 1:1 del trofeo progettato per una gara sportiva	Sviluppo delle capacità ideativo –creative attraverso l’iter progettuale, dal disegno bidimensionale al modello tridimensionale. Conoscenza dei principi che regolano la visualizzazione dei rapporti spaziali	5.6.7..	5.6.7.8	A.B.E.F.H.

SCHEDA DI VALUTAZIONE		
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE / VOTO
PROVA SCRITTA/GRAFICA/PLASTICA	1. processo di apprendimento non in atto/competenze inconsistenti o nulle/mancato svolgimento o indisponibilità a verifiche 2. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze del tutto inadeguate/difficoltà nelle applicazioni/produzioni di elaborati dal punto di vista tecnico-operativo-interpretativo 3. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze. parzialmente consolidate, con lacune e insicurezze/incoerenza nella metodologia operativa	Competenza livello base non raggiunto Voto da 1 a 5
	4. possesso dei requisiti di base propri della disciplina /capacità di produrre elaborati sostanzialmente corretti e coerenti rispetto alle richieste 5. conseguimento delle abilità e conoscenze previste/adeguata sicurezza nell’uso degli strumenti e delle metodologie/lavoro diligente e autonomo	Competenza livello base raggiunto Voto da 6 a 7
	6. conoscenze approfondite, sicurezza nell’elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche e plastiche	Competenza livello intermedio raggiunto Voto da 7 a 8
	7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche	Competenza livello avanzato raggiunto Voto da 8 a 10

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - TRIENNIO

Classi terze e quarte

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche e tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative 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 rappresentato, della superficie, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature e i basamenti 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. E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca ad 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 ad aspetti 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.

Gli obiettivi minimi per la classe quarta sono da considerarsi come ideale sviluppo ed approfondimento delle conoscenze maturate nell'anno precedente. In particolare i contenuti minimi per le strutture rappresentative sono:

- Disegno per la scultura (figura intera).
- Modellazione di una scultura a figura intera.
- Progettazione di una scultura a tema dato.

Classe quinta

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA: LINGUAGGIO SPECIFICO DELLA DISCIPLINA.**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Uso corretto di un metodo che consente di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno per la scultura. Realizzazione di schizzi rapidi di studio della posa e di disegni analitici di studio dell'anatomia del corpo umano nella posa specifica, realizzazione di varie visuali	A. E.
2. Uso corretto di un metodo che consente di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno di studio per la scultura e la copia dal vero. Giusta attribuzione, in relazione al modello, di volumi, anatomie, proporzioni e superfici.	A. E.
3. Saper riconoscere le opere, gli stili e il pensiero teorico dei principali scultori del '900.	A. E. H.
4. Saper riconoscere i valori concettuali e formali dell'opera scultorea espressi nell'opera scritta in relazione all'opera stessa.	A. E.
5. Saper inserire con logica e consapevolezza un'opera o un gruppo di opere in un contesto appropriato.	A. E. H.
6. Uso corretto di un metodo che consente di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno per la scultura. Realizzazione di schizzi rapidi di studio della posa e di disegni analitici di studio dell'anatomia del corpo umano nella posa specifica, realizzazione di varie visuali.	A. B. E.
7. Uso corretto di un metodo che consente di giungere alla forma tridimensionale attraverso il disegno di studio per la scultura e la copia dal vero. Giusta attribuzione, in relazione al modello, di volumi, anatomie, proporzioni e superfici.	A. E.
8. Saper realizzare tavole progettuali che illustrino l'idea, attraverso disegni a mano libera, disegni geometrici, assonometrie ed esecutivi con ambientazione in base al tema prescelto. Individuazione della zona d'intervento, scelti dei materiali.	A. E. G.

9. Saper valorizzare i propri elaborati mediante la fotografia e la creazione di un E-portfolio.	A. D. G. E.
--	-------------

ABILITÀ	
1. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma e in particolare della figura umana	
2. Sviluppo di una metodologia operativa autonoma ed appropriata.	
3. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano.	
4. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere grafiche osservando modelli viventi	
5. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure di copia dal vero ed operative della plastica e della scultura. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree	
6. Acquisizione della capacità di analizzare e riconoscere l'opera di uno scultore del '900	
7. Potenziamento delle capacità di analisi dell'opera scultorea attraverso il pensiero dell'Artista	
8. Potenziamento delle capacità progettuali e di rappresentazione delle opere in relazione al contesto in cui vengono inserite le opere	
9. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma e in particolare della figura umana. Sviluppo di una metodologia operativa autonoma ed appropriata. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere grafiche osservando modelli viventi.	
10. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure di copia dal vero ed operative della plastica e della scultura. Comprensione dei volumi, delle proporzioni, dell'anatomia del corpo umano Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree osservando modelli viventi.	
11. Utilizzo del disegno come linguaggio finalizzato all'elaborazione progettuale. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della plastica e della scultura. Acquisizione di un processo metodologicamente consapevole di progettazione.	
12. Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della plastica e della scultura. Acquisizione della capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico scultoree osservando i disegni progettuali.	

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
LA FIGURA: Disegni di studio e interpretazione del modello vivente. Realizzazione di	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali del disegno per la scultura Conoscenza del nudo nella storia dell'arte attraverso le immagini di opere	1. 2,	1.	A. E.

schizzi rapidi di studio della posa e di disegni analitici di studio dell'anatomia del corpo umano nella posa specifica Figura intera sdraiata	Approfondimento della “posa” nell'arte antica e moderna.			
LA FIGURA: Modellazione a tuttotondo di una figura in scala ridotta da modello vivente mediante copia dal vero e da disegni preparatori Libera interpretazione dell'ambientazione. Figura intera sdraia	Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura figurativa attraverso immagini di opere. Sviluppo delle capacità di studio e raffigurazione della forma della figura umana	4	4	A. E.
SCULTORI DEL '900: Studio dell'opera di uno tra i maggiori scultori del '900.	1. Il linguaggio plastico mediante lo sviluppo e la comprensione dei volumi e delle proporzioni. 2. Gli strumenti, i materiali e le tecniche.	6	3	A. E. H.
SCULTORI DEL '900 Visione di immagini e filmati delle opere dei maggiori scultori del	Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura del '900 attraverso la visione di immagini e filmati di opere e la lettura di scritti teorici dei maggiori scultori.	6	3. 5.	A. E. H.

‘900. Lettura di scritti teorici dei maggiori scultori del ‘900				
Lo spazio scenico nella scultura: l’installazione	Potenziamento dei mezzi espressivi attraverso l’utilizzo di materiali tradizionali e alternativi rispetto alla scultura tradizionale. Analisi e approfondimento del concetto di forma in relazione al contenuto.	8. 11. 12.	4.5.7.8.	A. E.
LA FIGURA: Disegni di studio e interpretazione del modello vivente. Realizzazione di schizzi rapidi di studio della posa e di disegni analitici di studio dell’anatomia del corpo umano nella posa specifica Figura intera seduta	Approfondimento dei mezzi espressivi tradizionali del disegno per la scultura Conoscenza del nudo nella storia dell’arte sacra attraverso le immagini di opere. Approfondimento della “posa” nell’arte antica e moderna	1.2.3.4.5.9.11.	1.2.6.7.8.	A.E.B.D.G.
LA FIGURA: Modellazione a tutto tondo di una figura in scala ridotta da modello vivente mediante copia dal vero e da disegni preparatori Libera interpretazione dell’ambientazione. Figura intera seduta	Conoscenza di elementi basilari teorici e storici della scultura figurativa attraverso immagini di opere. Sviluppo delle capacità di studio raffigurazione della forma della figura umana.	5.9.10.12.	2.6.	A. B. E.
Conservazione e documentazione del lavoro svolto	Valorizzazione e presentazione del proprio lavoro mediante un archivio fotografico prodotto in classroom e utile per la produzione dell’E-PORTFOLIO digitale.		9	A.G.H.F.D.

Obiettivi	PRESENTI NELLA TABELLA SOPRA INDICATA.
Metodologie	LEZIONE FRONTALE E PARTECIPATA E DIMOSTRAZIONI PER PICCOLI GRUPPI.
Strumenti	UTILIZZO DI MODELLI, MATERIALI STRUMENTI E ATTREZZATURE DEL LABORATORIO, LIM E CLASSROOM.
Modalità di verifica	SCRITTO GRAFICA E PRATICA.
Tempi di realizzazione	<i>A SCELTA DEL DOCENTE IN MERITO ALLE PECULIARITA' DELLA CLASSE.</i>
Attività di recupero/potenziamento	IN ITINERE

SCHEDA DI VALUTAZIONE		
TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE / VOTO
PROVA SCRITTA/GRAFICA/PLASTICA	1. processo di apprendimento non in atto/competenze inconsistenti o nulle/mancato svolgimento o indisponibilità a verifiche 2. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze del tutto inadeguate/difficoltà nelle applicazioni/produzioni di elaborati dal punto di vista tecnico-operativo-interpretativo 3. mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali/competenze. parzialmente consolidate, con lacune e insicurezze/incoerenza nella metodologia operativa	Competenza livello base non raggiunto Voto da 1 a 5
	4. possesso dei requisiti di base propri della disciplina /capacità di produrre elaborati sostanzialmente corretti e coerenti rispetto alle richieste 5. conseguimento delle abilità e conoscenze previste/adeguata sicurezza nell'uso degli strumenti e delle metodologie/lavoro diligente e autonomo	Competenza livello base raggiunto Voto da 6 a 7
	6. conoscenze approfondite, sicurezza nell'elaborazione/buone capacità di rielaborazione personale ed efficacia nelle soluzioni grafico-pittoriche e plastiche	Competenza livello intermedio raggiunto Voto da 7 a 8
	7. profondità di concetti esposti/sicurezza, autonomia ed originalità nella rielaborazione personale dei contenuti/padronanza delle tecniche specifiche	Competenza livello avanzato raggiunto Voto da 8 a 10

OBIETTIVI MINIMI Classi quinte

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della plastica e della scultura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea ed agli aspetti funzionali 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 funzioni di conservazione e di restauro; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i vari linguaggi e ambiti. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" (anche attraverso applicazioni di grafica editoriale), fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, video, "slideshow". E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure plastico-scoltoree in altri ambiti lavorativi (musei, restauro, scenografia, arredo urbano, decorazione, gipsoteche, fonderie, etc.) e negli spazi espositivi.

In particolare i contenuti minimi per le strutture rappresentative sono:

- Progettazione di una scultura a tema dato.
- La scultura del '900. studio e realizzazione di una scultura da un maestro del '900 o contemporaneo.
- Il disegno per la scultura moderna/contemporanea.
- Il disegno progettuale per la scultura.
- Modellazione di una scultura mediante copia dal vero di un modello vivente (figura intera)
- Progettazione di una scultura per uno spazio urbano definito. (disegni progettuali, bozzetti e modelli in scala)
- Realizzazione di un book fotografico dei lavori fatti durante l'anno scolastico.

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento:

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE e LABORATORIO DI ARCHITETTURA – SECONDO BIENNIO E CLASSE QUINTA

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE (secondo biennio e classe quinta) – Liceo Artistico

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**
- D. COMPETENZA DIGITALE**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Saper applicare la normazione edilizia e gli standard abitativi in fase di progettazione.	C
2. Utilizzare le procedure geometrico-grafiche per la rappresentazione di manufatti architettonici.	A-C-D
3. Distinguere le diverse parti edilizie e le varie tipologie strutturali soggette alle principali sollecitazioni statiche.	C-E
4. Distinguere i diversi sistemi tecnologico-costruttivi e i sistemi di complemento.	C-E
5. Distinguere le diverse tecnologie di efficientamento energetico e i diversi sistemi impiantistici.	C-E
6. Il metodo tipologico-compositivo nel procedimento progettuale: tipologie edilizie e regole distributivo-dimensionali.	C-E
7. La composizione architettonica nel procedimento progettuale: principi funzionali, distributivi, morfologici.	C-E-H
8. La progettazione urbanistica e paesaggistica nel procedimento progettuale: standard, criteri normativi, disegno urbano.	C-E-F-H
9. La storia dell'architettura come presupposto progettuale.	F-H

SECONDO BIENNIO

Classe Terza

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. PRINCIPI, NOMENCLATURE E DIMENSIONAMENTI DI BASE	Saper applicare la normazione edilizia e degli standard abitativi nella progettazione di semplici manufatti architettonici.	1	A-C

1. Concetti forma, funzione e figurazione nel progetto di architettura. 2. Concetti di normazione edilizia e standard abitativi. 3. Requisiti igienico-sanitari degli edifici e rapporti aero-illuminanti. 4. Orientazione e principi di disposizione degli ambienti abitativi. 5. Analisi delle funzioni abitative, dei percorsi principali e secondari. 6. Tipologie, dimensioni, caratteristiche e rappresentazione grafica degli elementi di arredo e dei serramenti.	Saper organizzare spazi architettonici nel rispetto della funzionalità. Saper disegnare in modo corretto forme e dimensioni dei vari elementi di arredo dell'abitazione.		
2. AVVIO ALLA PROGETTAZIONE ARCHITETTONICA (IL METODO PROGETTUALE) 1. Le scale di rappresentazione. 2. Gli elaborati grafici per il progetto architettonico. 3. Principi di progettazione dell'abitazione e vincoli tecnologico-strutturali. 4. Analisi dei bisogni e studio delle funzioni. 5. Concetti di ergonomia, antropometria e prossemica. 6. Soluzioni di arredo dei diversi ambienti della casa.	Saper applicare la normazione edilizia e degli standard abitativi nella progettazione di manufatti architettonici. Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di manufatti architettonici e di elementi di arredo. Saper formulare ipotesi progettuali di spazi architettonici rispettando le regole distributive e compositive.	1-2-6	A-C-D-E-H
3. INTRODUZIONE ALLA TECNOLOGIA EDILIZIA 1. Concetti di sollecitazioni statiche e tipologie strutturali. 2. Parti portanti e parti portate negli edifici.	Saper distinguere le strutture edilizie. Saper applicare le conoscenze di tecniche e sistemi costruttivi per la progettazione di strutture architettoniche semplici.	3-4	C-E
4. COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA: IL METODO PROGETTUALE APPLICATO ALLA RESIDENZA Iter progettuale: - analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni, studio della forma (schizzi e studi preliminari/ex-tempore); - esecuzione di elaborati progettuali (pianta/e, prospetti, sezioni, planimetria). Applicazione del sopradescritto iter progettuale a temi di edilizia residenziale scelti e graduati in ordine del livello di complessità.	Saper applicare la normazione edilizia e gli standard abitativi nella progettazione di manufatti architettonici. Saper disegnare in modo corretto forme e dimensioni dei vari elementi di arredo. Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica nella progettazione di manufatti architettonici e di elementi di arredo. Saper formulare ipotesi progettuali di spazi architettonici nel rispetto dei principi distributivi e compositivi.	1-2-4-7	A-C-D-E-F-H
5. TECNOLOGIA EDILIZIA: I SISTEMI STRUTTURALI Strutture portanti: classificazione, tipologie e progettazione.	Saper applicare le conoscenze sulle strutture nella progettazione di manufatti architettonici. Saper applicare le conoscenze relative ai materiali per l'edilizia nell'individuazione e nella scelta degli stessi.	3	C-E
6. TECNOLOGIA EDILIZIA: LE DISTRIBUZIONI VERTICALI Tipologie, dimensionamento e progettazione di scale nel progetto residenziale.	Saper applicare le conoscenze per la progettazione delle scale di risalita nell'edilizia residenziale.	4	C-E

7.STORIA DELL'ARCHITETTURA (DAL NEOCLASSICISMO ALLA SECESSIONE) Lo scenario storico e culturale nel quale il periodo considerato si inserisce. 1. Architettura e rivoluzione industriale 2. Il neoclassicismo e il neogotico 3. I nuovi materiali: ferro vetro e C.A. 4. L'Art Nouveau 5. Arte e industria: la nascita del design 6. Architettura, stile e decorazione 7. Le città degli utopisti 8. L'urbanistica delle capitali 9. La città futurista	Saper analizzare, riconoscere, descrivere e rappresentare le caratteristiche formali, costruttive e storiche delle opere architettoniche esaminate. Saper applicare le conoscenze di storia dell'architettura per la lettura e la progettazione di manufatti architettonici.	9	E-F-H
--	---	----------	--------------

SECONDO BIENNIO

Classe Quarta

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA: L'EDILIZIA RESIDENZIALE PLURIFAMILIARE 1. Iter progettuale: - analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni, studio della forma, individuazione della personale soluzione progettuale (schizzi e studi preliminari/ex-tempore); - esecuzione di elaborati progettuali (pianta/e, prospetti, sezioni, planimetria, particolari costruttivi e/o decorativi, viste prospettiche - in condivisione con il corso del Laboratorio di Architettura). Applicazione del sopra descritto iter progettuale a temi di edilizia abitativa e di attività ad essa connesse, scelti e graduati in ordine del livello di complessità. 2. Approfondimenti sulla normazione edilizia e sui requisiti igienico-sanitari degli edifici.	Saper applicare la normazione edilizia e gli standard abitativi nella progettazione di manufatti architettonici. Saper disegnare in modo corretto forme e dimensioni dei vari elementi di arredo. Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di manufatti architettonici. Saper formulare ipotesi progettuali di spazi architettonici nel rispetto dei principi distributivi e compositivi. Sviluppare una metodologia progettuale organizzata e consapevole.	1-2-4-6-7	A-C-D-E-F-H
2. ARREDAMENTO 1. Analisi ergonomiche e studi dimensionali dell'arredo. 2. Studio dell'arredamento di differenti unità abitative.	Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nella progettazione degli elementi di arredo. Saper formulare ipotesi progettuali di arredamento di spazi architettonici rispettando le regole distributive e compositive.	1-2	A-C-D-E

3. CARATTERI DISTRIBUTIVI 1. Analisi di tipi edilizi. 2. Analisi di tipologie abitative unifamiliari e plurifamiliari (isolate, a schiera, in linea, a torre, a ballatoio, ...). 3. Rapporto forma e tipologia (basi della progettazione architettonica residenziale). 4. Gli schemi distributivi orizzontali.	Saper formulare ipotesi progettuali di manufatti architettonici a destinazione residenziale secondo i principi distributivi e compositivi.	7	A-C-E
4. TECNOLOGIA EDILIZIA: EFFICIENZA ENERGETICA DEGLI EDIFICI 1. Isolamento dell'involucro edilizio. 2. Impianti di riscaldamento e raffrescamento. 3. Transizione energetica nell'efficientamento dell'edilizia abitativa. 4. L'impiego di fonti di energia rinnovabile.	Saper distinguere le tipologie di impianti, riconoscendo la transizione dagli impianti più energivori ad impianti meno energivori. Saper progettare un involucro edilizio non dispersivo ed energeticamente efficiente.	5	C-E
5. STORIA DELL'ARCHITETTURA (DAL BAUHAUS ALL'INTERNATIONAL STYLE) Lo scenario storico e artistico nel quale matura il linguaggio del moderno. 1. La figura e le opere dei Maestri del Novecento in Europa 2. Walter Gropius e la Bauhaus 3. Le Corbusier e il razionalismo 4. Frank Lloyd Wright e l'architettura organica 5. Gerrit Thomas Rietveld e il neoplasticismo 6. Ludwig Mies van der Rohe 7. Giuseppe Terragni e il razionalismo italiano	Saper analizzare, riconoscere, descrivere e rappresentare le caratteristiche formali, costruttive e storiche delle opere architettoniche esaminate. Saperne dare un giudizio critico personale motivato. Saper utilizzare le conoscenze acquisite per la progettazione di manufatti architettonici.	9	E-F-H

CLASSE QUINTA

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA: LA NORMAZIONE PER LA PROGETTAZIONE DI EDIFICI PUBBLICI 1. Eliminazione delle barriere architettoniche negli spazi interni ed esterni degli edifici pubblici. 2. Gli aspetti tipologico-funzionali dell'architettura pubblica.	Saper applicare le norme per l'abbattimento delle barriere architettoniche nella progettazione di manufatti a destinazione collettiva. Distinguere i principi compositivi che organizzano l'edificio pubblico, nel rispetto dei caratteri tipologico-funzionali.	1-6-7	A-C-D-E-F
2. LA SICUREZZA ANTINCENDIO 1. La progettazione antincendio. 2. La reazione e la resistenza al fuoco e lo spegnimento.	Saper adottare i requisiti antincendio in fase di progettazione di un edificio a destinazione collettiva.	1	A-C-E

3. Norme antincendio per edifici civili, scuole e autorimesse.			
3. COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA (TEMI PROGETTUALI DI OPERE PUBBLICHE) 1. La composizione architettonica: principi tipologico-funzionali e criteri formali. 2. Sviluppo di temi progettuali scelti tra: - Edilizia per la cultura, lo spettacolo, il tempo libero, il ristoro e la ricreazione. - Edilizia sanitaria, sportiva, infrastrutturale e dei trasporti. - Parchi e giardini. Lo studio seguirà il seguente iter progettuale: - analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni, studio della forma, individuazione della personale soluzione progettuale (schizzi e studi preliminari/ex-tempore); - esecuzione di elaborati progettuali (pianta/e, prospetti, sezioni, planimetria, particolari costruttivi e/o decorativi, viste prospettiche - in condivisione con il corso Laboratorio di Architettura-). Applicazione del sopradescritto iter progettuale a temi di una certa complessità di edilizia pubblica (desumibili dalle tracce dell'Esame di Stato) scelti e graduati in ordine di complessità. In relazione al tema svolto si andranno a considerare: le tipologie, la storia, le caratteristiche e le tendenze attuali.	Saper applicare le norme della progettazione di manufatti architettonici pubblici. Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di manufatti architettonici e di elementi di arredo. Saper formulare ipotesi progettuali di spazi architettonici e di elementi di arredo rispettando i principi distributivi e compositivi. Saper applicare progettualmente le conoscenze relative ai materiali per l'edilizia. Maturare una capacità di organizzazione del proprio lavoro ottimizzando i tempi e la resa finale degli elaborati, nel rispetto dei tempi di consegna. Maturare una metodologia progettuale organizzata e consapevole.	1-2-4-6-7	A-C-D-E-F-H
4. ARREDAMENTO La progettazione degli arredi e dell'architettura d'interni negli edifici pubblici.	Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le convenzioni nella progettazione di elementi di arredo. Saper formulare ipotesi progettuali di arredamento di spazi architettonici a destinazione collettiva rispettando le regole distributive e compositive.	1-2	A-C-D-E
5. GLI IMPIANTI NELLE COSTRUZIONI: GLI IMPIANTI ELETTRICI E MECCANICI DI SOLLEVAMENTO 1. Impianto elettrico: tipologie, caratteristiche. 2. Elementi di illuminotecnica. 3. Impianti di sollevamento: ascensori, montacarichi e scale mobili.	Saper progettare un semplice impianto elettrico. Saper dotare l'edificio pubblico degli adeguati impianti meccanici di sollevamento.	5	C-E
6. GLI IMPIANTI TECNICI DELLE COSTRUZIONI: GLI IMPIANTI IDRICO-SANITARI 1. Distribuzione dell'acqua potabile.	Saper dotare l'edificio pubblico dell'adeguato impianto idrico-sanitario.	5	C-E

2. Produzione e distribuzione dell'ACS. 3. Lo scarico delle acque nere. 4. Apparecchi idro-sanitari e sistemi di erogazione.			
7. STORIA DELL'ARCHITETTURA CONTEMPORANEA: DAL POSTMODERNO E OLTRE Lo scenario storico e culturale a partire dal secondo dopoguerra e le principali correnti che si sono affermate. 1. Il brutalismo, il minimalismo, il postmoderno, l'high-tech, il decostruttivismo fino al pluralismo linguistico contemporaneo. 2. Lettura critica di opere paradigmatiche che testimoniano l'evoluzione del processo architettonico nell'arte contemporanea. Gli studenti, riuniti in piccoli gruppi, mediante lavoro di ricerca individuale, produrranno video-presentazioni e dispense che presenteranno ai compagni e che avranno per oggetto sia i movimenti che le singole opere.	Saper analizzare in modo consapevole e critico opere architettoniche moderne e contemporanee arrivando ad una personale interpretazione con successiva rielaborazione, al fine di saper applicare le conoscenze apprese all'analisi finalizzata alla progettazione di manufatti architettonici. Saper trasmettere il frutto della propria ricerca sia verbalmente che mediante l'utilizzo di tecniche e strumenti grafici multimediali. Sapersi esprimere in maniera corretta, con proprietà di linguaggio e in modo chiaro ed esaustivo cercando di trattenere l'attenzione dell'ascoltatore.	9	E-F-H
8. SIMULAZIONE DELLA PROVA DELL'ESAME DI STATO (in sinergia con il Laboratorio di Architettura) 1. Redigere un progetto completo nei tempi richiesti. 2. Applicare in modo autonomo quanto imparato nel corso del triennio in entrambe le discipline di indirizzo.	Saper gestire autonomamente il processo progettuale relativo al tema assegnato, con coerenza e tenendo conto sia degli aspetti logico/funzionali sia di quelli estetico/compositivi.	1÷9	A-C-D-E-F-H
9. ELEMENTI DI URBANISTICA 1. Introduzione all'urbanistica. 2. Cenni di storia dell'urbanistica italiana ed europea premoderna e moderna. 3. La pianificazione e la programmazione territoriale. 4. Le destinazioni funzionali, gli standard urbanistici e i vincoli.	Saper applicare le norme della pianificazione territoriale. Saper analizzare, riconoscere, descrivere e rappresentare le caratteristiche formali e storiche che definiscono un insediamento territoriale. Saper riconoscere l'individualità di un insediamento architettonico in rapporto ai suoi elementi costitutivi, al contesto territoriale e all'utenza.	8	A-C-D-E-F-H

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

In preparazione all'Esame di Stato, l'allievo dovrà acquisire nel corso del triennio, in maniera graduale ma progressiva, le competenze essenziali per maturare una (seppur elementare) capacità critica personale nei confronti di tutte le problematiche che intervengono nel processo progettuale.

Per far ciò occorre che sappia padroneggiare le tecniche rappresentative e che acquisisca una basilare conoscenza delle tecnologie costruttive e della normativa edilizia/urbanistica. La conoscenza delle opere più significative della storia dell'architettura (moderna e contemporanea) consentirà allo studente di maturare una personale capacità progettuale.

CONTENUTI MINIMI CLASSE TERZA

Nomenclature e dimensionamenti di base.

Criteri di normazione edilizia e standard abitativi.

Requisiti igienico-sanitari degli edifici e rapporti aero-illuminanti.
 Principi di progettazione dell'abitazione.
 Introduzione alla tecnologia edilizia.
 La composizione architettonica applicata alla progettazione residenziale.
 Nozioni di storia dell'architettura: dal Neoclassicismo alla Secessione.

CONTENUTI MINIMI CLASSE QUARTA

Tipologie abitative: dimensionamenti e caratteristiche.
 La composizione architettonica applicata all'edilizia residenziale plurifamiliare.
 Approfondimenti sulla normazione edilizia e sui requisiti igienico-sanitari degli edifici.
 Concetti di efficientamento energetico degli edifici.
 Nozioni di storia dell'architettura: dal Bauhaus all'International Style.

CONTENUTI MINIMI CLASSE QUINTA

Criteri normativi per la progettazione di edifici pubblici.
 La composizione architettonica applicata a temi progettuali di elementari opere pubbliche.
 Gli impianti nelle costruzioni.
 Nozioni di storia dell'architettura contemporanea: dal Postmoderno e oltre.
 Elementi di urbanistica e di progettazione paesaggistica.

Obiettivi	L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.		
Metodologie	Lezioni frontali Spiegazioni con immagini, video-presentazioni, filmati, ... Esercitazioni progettuali Prove <i>ex-tempore</i>		
Strumenti	Libro di testo Fotocopie e dispense fornite dal docente Riviste Smart board Personal computer e software dedicati Internet e Google Workspace (Class-room, Drive, ecc.)		
Modalità di verifica	Elaborati grafico-progettuali e scritto-grafici		
Tempi di realizzazione	Anno	TRIMESTRE (numeri delle unità didattiche)	PENTAMESTRE (numeri delle unità didattiche)
	III	1-2-3	4-5-6-7
	IV	1-2-3	1-2-4-5

	V	1-2-3-4	3-4-5-6-7-8-9
	La scansione temporale sopra riportata è indicativa e potrà essere adeguata nel corso dell'anno scolastico.		
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere		

LABORATORIO DI ARCHITETTURA (secondo biennio e classe quinta) – Liceo Artistico

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**
- D. COMPETENZA DIGITALE**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale secondo la normativa unificata del disegno tecnico nell'esecuzione progettuale di manufatti architettonici e di particolari costruttivi.	A-C-E
2. Saper applicare le procedure e le regole della geometria analitica per la rappresentazione di solidi (sezionati, compenetrati, in proiezione ortogonale, assonometrica, prospettiva e con l'applicazione delle ombre proprie e portate).	A-B-E
3. Saper individuare i contesti di utilizzo dei materiali da costruzione al fine di valorizzarne le proprietà specifiche.	C-E
4. Saper riconoscere ed analizzare le opere architettoniche ed i movimenti del periodo considerato anche in relazione al contesto storico, culturale e sociale nel quale sono maturati al fine di applicare tali conoscenze alla progettazione dei manufatti richiesti.	E-F-H
5. Saper rielaborare tutte le nozioni acquisite al fine di applicarle alla progettazione di spazi residenziali, pubblici e territoriali.	F-G-H
6. Essere in grado di tradurre il disegno bidimensionale in oggetti tridimensionali mediante l'utilizzo di materiali e tecniche tradizionali o mediante l'uso di software.	D-E
7. Formazione di una mentalità progettuale che metta in primo piano il benessere fisico ma anche psichico dei fruitori di un luogo costruito, nonché dell'ambiente in generale.	E-F-G-H

SECONDO BIENNIO

Classe Terza

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1 IL DISEGNO ARCHITETTONICO E LE NOZIONI DI BASE - le convenzioni e le simbologie grafiche del disegno edile secondo la normativa UNI - gli elaborati del progetto architettonico e le loro correlazioni - le scale di proporzione - le sollecitazioni statiche e le tipologie costruttive	Saper contestualizzare il significato e la valenza rappresentativa dei vari elaborati che costituiscono un progetto architettonico. Saper rappresentare in scala un manufatto. Comprendere gli effetti delle sollecitazioni statiche e saperle individuare all'interno delle varie tipologie costruttive.	1	A-C-E
2 I MATERIALI: il calcestruzzo e il cemento armato Caratteristiche, requisiti, proprietà e impieghi di: - calcestruzzo semplice - calcestruzzo armato - calcestruzzo armato precompresso	Conoscere le peculiarità tipiche dei materiali in questione, i pregi, i difetti e i campi di impiego in edilizia. Saper riconoscere le sollecitazioni alle quali sono sottoposti.	3	C-E
3 I PARTICOLARI COSTRUTTIVI Spaccati assonometrici o sezioni di parti di edificio	Saper rappresentare in modo completo e con ottima grafica parti di edificio nelle viste richieste secondo la normativa del disegno tecnico.	1-2	A-B-C-E
4 IL DISEGNO GEOMETRICO: le sezioni dei solidi - sezioni di solidi elementari, composti e di rotazione, effettuate con piani paralleli e inclinati a quelli del triedro - individuazione della vera forma della sezione - sezioni coniche	Comprendere il concetto di sezione e capire le sue applicazioni nella rappresentazione architettonica. Saper eseguire in autonomia sezioni di solidi semplici e composti con piani paralleli ed inclinati a quelli fondamentali del triedro.	2	A-B-E
5 I MATERIALI: i prodotti ceramici Caratteristiche, requisiti, proprietà e impieghi in edilizia di tutti i prodotti a base di argilla quali: mattoni, piastrelle, tegole, ecc.	Conoscere le peculiarità tipiche dei materiali in questione, i pregi, i difetti e i campi di impiego in edilizia. Saper riconoscere le sollecitazioni alle quali sono sottoposti.	3	C-E
6 LA PROGETTAZIONE DI SPAZI MINIMI RESIDENZIALI - il regolamento edilizio: norme e dimensioni minime di legge - le dimensioni degli arredi base, degli spazi di passaggio e funzionali per le residenze - concetto di fronte luce	Saper applicare tutte le norme che regolano la progettazione dell'abitazione nonché le corrette regole per il dimensionamento di arredi e le loro relazioni reciproche, dimensioni dei passaggi, regole per il posizionamento delle aperture interne e perimetrali finalizzando il tutto alla massima funzionalità distributiva.	5-7	E-F-G-H

- le tipologie abitative (case mono e bifamiliari, case in linea, a ballatoio, a torre, a corte, ecc.) -progettazione in scala 1:50 su carta millimetrata di locali arredati, con le superfici minime di legge: bagni, camere da letto (singole, doppie, matrimoniali), cucine e soggiorni di vario taglio			
7 I MATERIALI: i leganti e le malte Caratteristiche, requisiti, proprietà e impieghi di gesso, calci, cemento, malte, intonaci	Conoscere le peculiarità tipiche dei materiali in questione, i pregi, i difetti e i campi di impiego in edilizia.	3	C-E
8 IL DISEGNO GEOMETRICO: compenetrazioni di solidi - compenetrazioni di rette con solidi. - compenetrazioni di figure piane con solidi. - compenetrazioni tra solidi poliedrici -compenetrazioni tra solidi di rotazione	Comprendere il concetto di compenetrazione e saper rappresentare, secondo le regole e le metodologie adeguate, il disegno di solidi tra loro compenetrati sia in proiezione ortogonale che, eventualmente, anche assonometrica. Saper rappresentare solidi compenetrati costituenti un progetto architettonico.	2	A-B-E
9 IL DISEGNO GEOMETRICO: le ombre assonometriche - la teoria e i concetti fondamentali - le regole e procedure - le ombre assonometriche di punti, figure piane, solidi e di composizioni di solidi.	Saper determinare le ombre di solidi dati applicando correttamente tutte le procedure suggerite. Saper definire il perimetro dell'ombra partendo dalla linea separatrice d'ombra. Saper leggere attraverso gli effetti delle ombre le rientranze, le sporgenze, i vuoti ed i pieni degli oggetti rappresentati. Saper variare l'inclinazione e la direzione dei raggi luminosi al fine di valorizzare al meglio l'oggetto che si deve raffigurare.	2	A-B-E
10 LA PROGETTAZIONE DI ALLOGGI MINIMI Progettazione, in scala 1:50, su carta millimetrata, di appartamenti arredati con diverse possibilità di fronti luce (monolocali, bilocali, trilocali e quadrilocali) sempre utilizzando superfici minime.	Applicando tutte le nozioni apprese in merito ai dimensionamenti di spazi minimi, passaggi e arredi con le loro reciproche relazioni, essere in grado di gestire in maniera autonoma la progettazione di appartamenti di vario taglio in modo da arrivare alla definizione di ambienti perfettamente funzionali ma con superfici minime in relazione alle attività che vi si devono svolgere. Sviluppare una capacità critica in grado di discernere tra buona e cattiva distributiva planimetrica e riconoscere gli errori progettuali in piante di alloggi esistenti.	5-7	E-F-G-H
11 IL DISEGNO GEOMETRICO: la prospettiva centrale Aspetti teorici:	Conoscere gli enti geometrici della prospettiva, le regole fondamentali, le variabili prospettiche.	2	A-B-E

- la percezione visiva - concetti e regole fondamentali della prospettiva lineare - le variabili prospettiche I metodi e le applicazioni: - la prospettiva centrale con il metodo dei punti di distanza - applicazione del metodo per la rappresentazione di solidi variamente composti e di composizioni architettoniche - eventuali prospettive di interni arredati e ambientati	Conoscere i metodi rappresentativi richiesti Saper applicare le regole prospettiche per la realizzazione di una prospettiva col metodo richiesto partendo dalla rappresentazione dell'oggetto in proiezione ortogonale. Gestire in maniera sicura la procedura esecutiva di pari passo con la comprensione spaziale del solido che si verrà a formare		
12 LA STORIA DELL'ARCHITETTURA: dal Neoclassicismo alla Secessione Lo scenario storico e culturale nel quale il periodo considerato si inserisce. - Architettura e rivoluzione industriale - Il neoclassicismo e il neogotico - I nuovi materiali: ferro vetro e C.A. - L'Art Nouveau - Arte e industria: la nascita del design - Architettura, stile e decorazione - Le città degli utopisti - L'urbanistica delle capitali - La città futurista	Conoscere gli architetti nazionali e internazionali della storia dell'architettura del periodo esaminato. Contestualizzare il loro pensiero e le principali opere tenendo in considerazione il contesto storico, sociale e culturale nel quale hanno operato al fine di avvalersene in sede progettuale.	4	E-F-H

SECONDO BIENNIO

Classe Quarta

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
13 IL DISEGNO ARCHITETTONICO: la quotatura dei disegni - i principi generali e le regole secondo la normativa UNI - i vari sistemi di quotatura - le applicazioni pratiche	Saper riconoscere le differenze tra i vari sistemi di quotatura ed i contesti nei quali devono essere applicati. Saper quotare correttamente un disegno architettonico con particolare riferimento alle piante degli edifici.	1-2	A-B-C-E
14 IL DISEGNO ARCHITETTONICO: la costruzione dei tetti a padiglione - definizione di tetto a padiglione - regola delle bisettrici - prospetti e sezioni dei tetti a padiglione	Saper definire geometricamente, mediante la regola delle bisettrici, la forma planimetrica di un tetto a padiglione per edifici sia di forma elementare che variamente articolata. Per queste coperture saper disegnare anche le viste prospettiche e le sezioni eseguite in vari punti.	1-2	A-B-C-E

15 I MATERIALI: il legno ed il vetro Caratteristiche, requisiti, proprietà tecniche di lavorazione e impieghi del legno e del vetro.	Conoscere le peculiarità tipiche dei materiali in questione, i pregi, i difetti e i campi di impiego in edilizia.	3	C-E
16 IL DISEGNO GEOMETRICO: la prospettiva I metodi e le applicazioni: - la prospettiva centrale con il metodo dei punti di distanza applicata ad ambienti interni. - la prospettiva a quadro orizzontale	Saper applicare le regole prospettiche per la realizzazione di una prospettiva col metodo richiesto partendo dalla rappresentazione dell'oggetto in proiezione ortogonale	2	A-B-E
17 I MATERIALI: i materiali lapidei Caratteristiche, requisiti, proprietà, tecniche di lavorazione e impieghi dei materiali lapidei utilizzati nelle costruzioni.	Conoscere le peculiarità tipiche dei materiali in questione, i pregi, i difetti e i campi di impiego in edilizia	3	C-E
18 IL DISEGNO GEOMETRICO: la teoria delle ombre Le ombre in proiezione ortogonale: - richiami alle regole fondamentali (terzo anno) - ombre di: punti, figure piane, solidi e semplici composizioni architettoniche	Comprendere la procedura per la determinazione delle ombre in proiezione ortogonale e la loro finalità nel disegno architettonico. Saper definire il perimetro dell'ombra partendo dalla linea separatrice al fine di determinare le ombre di solidi dati. Saper leggere attraverso gli effetti delle ombre le rientranze, le sporgenze, i vuoti ed i pieni degli oggetti rappresentati.	2	A-B-E
19 IL RILIEVO ARCHITETTONICO Aspetti teorici: - significato e finalità del rilievo - gli strumenti - le fasi procedurali per eseguire un rilievo - le varie tecniche di rilievo Applicazioni: - rilievo di un componente edilizio o di un complemento d'arredo attraverso gli schizzi di rilievo e la successiva restituzione in scala nelle viste ortogonali.	Conoscere le procedure che sono alla base di ogni tipo di rilievo. Saper individuare le giuste tecniche e gli strumenti adatti alla misurazione del manufatto che si deve rappresentare e saperlo scomporre nelle sue parti elementari. Saper fare uno schizzo di rilievo quotato. Saper redigere una restituzione in scala opportuna	1-2	A-B-C-E
20 IL DISEGNO GEOMETRICO: la prospettiva accidentale I metodi: - la prospettiva accidentale con il metodo dei punti di fuga applicata a solidi composti. - la prospettiva accidentale con il metodo dei punti di fuga e del punto principale - la prospettiva con l'uso della pianta ausiliaria applicata alla vista accidentale di solidi variamente composti e semplici architetture.	Saper applicare le regole prospettiche per la realizzazione di una prospettiva col metodo richiesto partendo dalla rappresentazione dell'oggetto in proiezione ortogonale. Gestire in maniera sicura la procedura esecutiva di pari passo con la comprensione spaziale del solido che si verrà a formare.	2	A-B-E
21 LA PROGETTAZIONE E LA SUA RAPPRESENTAZIONE ARCHITETTONICA Progettazione di una palazzina pluripiano con alloggi di vario	Saper realizzare un progetto esecutivo completo di un edificio plurifamiliare nel quale si terranno in conto tutte le varie problematiche progettuali e normative.	5-7	E-F-G-H

taglio sul piano tipo, basandosi sui progetti dei singoli appartamenti progettati in terza. Esecuzione di disegni tecnici in scala 1:50 del piano terra, piano tipo, pianta copertura, 4 prospetti e sezione	Comprendere le esigenze date da vincoli quali: reticolo strutturale, passaggi di scarichi e canne fumarie, orientamento, illuminazione, relazione con la strada, posizionamento di balconi, ecc. Saper eseguire disegni tecnici completi secondo la grafica normata del disegno tecnico architettonico		
22 IL DISEGNO ARCHITETTONICO Rappresentazione di un vano scala condominiale: piante ai vari piani e sezione verticale in scala 1:50	Saper individuare i punti opportuni sulla pianta per collocare correttamente una sezione che sia significativa. Saper disegnare un vano scala a due rampe parallele in sezione verticale ed in pianta ai vari piani, comprendendone tutte le parti costituenti.	1	A-C-E
23 LA STORIA DELL'ARCHITETTURA: dal Bauhaus all'International style - Lo scenario storico e culturale nel quale il periodo considerato si inserisce. - La figura e le opere dei Maestri del Novecento in Europa e nel mondo extraeuropeo - Walter Gropius e la Bauhaus - Le Corbusier e il razionalismo - Frank Lloyd Wright e l'architettura organica - Gerrit Thomas Rietveld e il neoplasticismo - Ludwig Mies Van Der Rohe - Giuseppe Terragni e il razionalismo italiano	Saper analizzare, riconoscere, descrivere e rappresentare le caratteristiche formali, costruttive e storiche delle opere architettoniche esaminate. Saperne dare un giudizio critico personale motivato. Saper utilizzare le conoscenze acquisite per la progettazione di manufatti architettonici	4	E-F-H
24 LA MODELLAZIONE DIGITALE 3D Comandi e interfaccia d'uso di AutoCAD, SketchUp, BIM-Revit	Saper utilizzare software di modellazione per l'elaborazione di disegni architettonici digitali tri-dimensionali (virtuali).	6	D-E
25 LAYOUT E IMPAGINAZIONE DEL PROGETTO ARCHITETTONICO Comandi e interfaccia d'uso dei software di impaginazione e restituzione grafica (Illustrator, Photoshop, InDesign, PowePoint, ...)	Saper restituire il progetto di architettura, elaborato digitalmente, attraverso layout di impaginazione grafica	6	D-E

CLASSE QUINTA

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
26 I MATERIALI: i materiali metallici Caratteristiche, requisiti, tecniche di lavorazione, proprietà e impieghi dei materiali metallici usati in edilizia.	Saper riconoscere il ruolo che svolgono nell'ambito dell'intero complesso edilizio. Saper riconoscere le sollecitazioni alle quali sono sottoposti.	3	C-E

	Saper individuare i contesti di utilizzo dei materiali studiati al fine di valorizzarne le proprietà specifiche		
27 IL RILIEVO Aspetti teorici: - richiami ai sistemi di quotatura e al metodo delle triangolazioni - gli strumenti per il rilievo indiretto e fotogrammetrico - approfondimento delle tecniche di rilievo: il rilievo planimetrico e altimetrico - la fotogrammetria aerea e terrestre Applicazioni: - restituzioni in scala di rilievi di piante di edifici col metodo delle triangolazioni - rilievo di un serramento interno e rappresentazione in scala opportuna	Saper individuare le giuste tecniche di rilievo in relazione al manufatto che si deve rappresentare e saperlo scomporre nelle sue parti elementari. Saper fare uno schizzo di rilievo quotato. Saper redigere una restituzione in scala opportuna e mediante le normative grafiche del disegno architettonico.	1-2	A-B-C-E
28 IL DISEGNO GEOMETRICO: la prospettiva accidentale I metodi: - prospettiva col metodo dei punti misuratori - prospettiva col metodo del taglio dei raggi visuali - prospettive accidentali di interni con il quadro secante Le applicazioni: realizzare prospettive di solidi variamente composti e di ambientazioni di esterni e di interni con ambientazione in parte intuitiva.	Conoscere i nuovi metodi richiesti per la rappresentazione di oggetti ed edifici in vista accidentale e con varie posizioni del punto di vista. Saper realizzare le prospettive richieste in modo sempre più autonomo riuscendo ad individuare i propri errori. Saper ambientare un ambiente prospettico in un contesto correttamente proporzionato anche in maniera parzialmente intuitiva. Saper valorizzare la tridimensionalità mediante l'uso del colore.	2	A-B-E
29 I PARTICOLARI COSTRUTTIVI Realizzazione di uno o più particolari costruttivi in scala adeguata quali: tetti piani, vetrata strutturale, serramenti scorrevoli, ecc.	Saper individuare le tecniche grafiche adatte alla rappresentazione del particolare del disegno architettonico nelle opportune scale grafiche. Saper riconoscere le singole parti che compongono il manufatto preso in esame e comprenderne il funzionamento	1	A-C-E
30 LAVORI DI RICERCA Lavori di ricerca individuale o di gruppo su opere di architettura contemporanea, architetti o fasi della storia dell'architettura a partire dal secondo dopoguerra esposte alla classe utilizzando videopresentazioni.	Saper creare un oggetto multimediale in grado di trasmettere con la massima chiarezza informazioni su di un tema di ricerca assegnato. Capacità di espressione verbale e di sintesi nell'esposizione alla classe. Saper realizzare un prodotto gradevole dal punto di vista visivo e facilmente comprensibile in particolare per quanto riguarda la parte iconografica.	4	E-F-H

31 I MATERIALI: le materie plastiche e gli isolanti Caratteristiche, requisiti, proprietà, tecniche di lavorazione e impieghi dei materiali plastici e isolanti utilizzati nelle costruzioni	Saper riconoscere il ruolo che svolgono nell'ambito dell'intero complesso edilizio. Saper individuare i contesti di utilizzo dei materiali studiati al fine di valorizzarne le proprietà specifiche	3	C-E
32 IL DISEGNO GEOMETRICO: la teoria delle ombre Le ombre in prospettiva prodotte da luce naturale: - richiami alle regole fondamentali - ombre di punti, figure piane, solidi e composizioni architettoniche Le ombre in prospettiva prodotte da luce artificiale: - ombre di solidi e interni arredati in proiezione ortogonale (cenni), assonometria e prospettiva	Saper definire il perimetro dell'ombra partendo dalla linea separatrice. Saper determinare le ombre di solidi dati. Saper leggere attraverso gli effetti delle ombre le rientranze, le sporgenze, i vuoti e d i pieni degli oggetti rappresentati	2	A-B-E
33 LA BIOARCHITETTURA Concetti ispiratori. Materiali ecologici per la costruzione e per l'isolamento, accorgimenti costruttivi, risparmio energetico, microclima interno, metodi naturali per il riscaldamento ed il raffrescamento, le fonti energetiche rinnovabili, l'approvvigionamento e lo smaltimento dell'acqua. La certificazione energetica e la CasaClima. Esempi di edifici e quartieri ecosostenibili.	Comprendere le problematiche che l'architettura ecosostenibile cerca di risolvere. Saper individuare accorgimenti costruttivi e distributivi atti a rendere il meno possibile impattanti i costi energetici generati dalla costruzione, dalla gestione e dallo smaltimento di un edificio.	7	E-F-G-H
34 LA PROGETTAZIONE DEL VERDE E DEL PAESAGGIO URBANO Le tipologie dei giardini. La funzione delle piantumazioni, dell'acqua, dei luoghi di aggregazione, ecc. Analisi di alcuni parchi urbani italiani e stranieri. Progetto di un parco urbano con inseriti percorsi pedonali, aree di svago e sportive, luoghi di ritrovo all'aperto ed al chiuso, ecc.	Comprendere l'importanza della presenza di aree verdi di qualità per migliorare il benessere dei cittadini. Saper individuare le corrette connessioni dei percorsi interni con le aree significative del parco ed anche in relazione all'inserimento nel contesto urbano circostante. Trovare soluzioni non banali per la realizzazione di strutture o di installazioni capaci di attrarre i fruitori in relazione alle richieste della committenza.	7	E-F-G-H
35 I PLASTICI Realizzazione di un plastico con materiali economici e di facile lavorabilità quali il legno, il poliplat e varie tipologie di carte e cartoncini.	Saper distinguere le varie tipologie di plastici in base alla finalità che si vuole ottenere. Saper adeguare le tecniche ed i materiali scelti alla forma dell'oggetto da rappresentare. Dimostrare creatività nella scelta dei materiali e nella loro gestione al fine di ottenere un oggetto che sappia trasmettere al meglio l'idea progettuale.	6	D-E

36 LA FOTOSIMULAZIONE Comandi e interfaccia d'uso dei software di fotosimulazione (Photoshop, SketchUp, V-Ray, Revit, ...)	Saper restituire il progetto di architettura, elaborato digitalmente in tri-dimensione, attraverso immagini fotorealistiche	6	D-E
---	---	----------	------------

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

In vista dell'Esame di Stato, l'alunno deve acquisire nel corso del triennio in maniera graduale, ma progressivamente più solida e consapevole tutte le nozioni acquisite nel corso dei tre anni al fine di arrivare a maturare una capacità critica personale nei confronti di tutte le problematiche che intervengono nell'attività di progettuale. Per far ciò occorre che abbia la padronanza delle tecniche rappresentative, una buona conoscenza dei materiali da costruzione e delle tecnologie nonché della normativa vigente. Infine una conoscenza approfondita delle opere più significative, sia del passato che contemporanee, consentirà allo studente di maturare una personale idea progettuale.

CONTENUTI MINIMI CLASSI TERZE

La normativa per il disegno architettonico
I materiali: CLS, CA, leganti e malte; prodotti ceramici
Le sezioni e le compenetrazioni di solidi
La prospettiva centrale
La teoria delle ombre in assonometria
I particolari costruttivi
La progettazione di spazi minimi arredati per la residenza
Storia dell'architettura dal neoclassicismo alla Secessione

CONTENUTI MINIMI CLASSI QUARTE

La quotatura dei disegni
Il rilievo
I materiali: il legno, il vetro, i materiali lapidei
La prospettiva centrale di interni
La prospettiva accidentale con il metodo dei punti di fuga e con quello dei punti di fuga e del punto principale
La teoria delle ombre in proiezione ortogonale
Il progetto di un edificio residenziale pluripiano completo di tutti gli elaborati
Il rilievo
Storia dell'architettura dal Bauhaus all'International style
La modellazione digitale 3D

CONTENUTI MINIMI CLASSI QUINTE

Il rilievo fotografico e tecniche tradizionali
La prospettiva accidentale con i metodi dei punti misuratori e del taglio dei raggi visuali

La teoria delle ombre prospettiche
 I particolari costruttivi
 I materiali: metallici, plastiche e isolanti
 La bioarchitettura
 Il progetto del verde pubblico
 L'architettura contemporanea: architetti e progetti
 La realizzazione di plastici tradizionali e con software di fotosimulazione

Obiettivi	L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.		
Metodologie	Lezione frontale Spiegazioni con immagini, videopresentazioni e filmati		
Strumenti	Libro di testo Fotocopie e dispense fornite dal docente Riviste Materiali costruttivi conservati nel laboratorio Smart board Google Workspace (Classroom, Drive, ecc.) Internet		
Modalità di verifica	Verifiche grafiche e scritto-grafiche		
Tempi di realizzazione	Anno	TRIMESTRE (numeri delle unità didattiche)	PENTAMESTRE (numeri delle unità didattiche)
	III	1-2-3-4-5-6	7-8-9-10-11-12
	IV	13-14-15-16-23	17-18-19-20-21-22-24-25
	V	26-27-28-29	30-31-32-33-34-35-36
	La scansione sopra riportata è puramente indicativa e non vincolante per il docente che potrà regolarsi diversamente in base alle situazioni contingenti interni ed esterne alla classe		
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere		

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento:
**DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN e LABORATORIO DI DESIGN – SECONDO
BIENNIO E CLASSE QUINTA**

DISCIPLINE PROGETTUALI DEL DESIGN - Liceo Artistico

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1.Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle varie arti applicate tradizionali	H
2.Riconoscere i materiali e i processi produttivi adeguati alla definizione del progetto	C
3.Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto organizzato con coerenza per fasi successive e con diverse modalità espressive	A-D-E-G-H
4.Saper identificare e utilizzare strumenti, tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale in relazione alle proprie finalità progettuali.	A-C-D-E-G
5. Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione.	A-C-D-E-F-G-H
6.Utilizzare i codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma, i principi della percezione visiva e della composizione e le diverse tecniche ai fini anche comunicativi e espressivi	A-D-E-G-H
7. Saper rielaborare i dati proponendo soluzioni e motivando con efficacia il proprio pensiero concettuale e le scelte fatte	A-C-D-E-F-G-H

TRIENNIO
Classe Terza

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Introduzione al design industriale -Introduzione al mondo dell'industrial design. -Concetti di forma, funzione e materiale. -Il prodotto artigianale e l'industrial design -Concetti di styling e di funzionalismo -Valore simbolico e commerciale del prodotto di design.	Saper individuare gli aspetti caratterizzanti di un prodotto di design industriale	1	H
2. Disegno a mano libera Schizzi a mano libera e uso del colore Esercitazione -Realizzazione di schizzi e bozzetti a mano libera di manufatti di design industriale attraverso copie dal vero, copie da immagini fotografiche e copia da video tutorial -Tecniche di stesura del pantone e matite colorate -Studio degli sfondi e delle ombre -Studio delle proporzioni, ricerca della tridimensionalità e profondità dello spazio e del volume -Studio del movimento	Saper realizzare bozzetti a mano libera correttamente riprodotti ed espressivi Saper utilizzare le tecniche e gli strumenti presi in considerazione	6-4	A-E
3. Avvio alla progettazione - Design industriale -Analisi dei bisogni e delle funzioni del manufatto -Analisi della struttura morfologica, compositiva, costruttiva, materica, funzionale e cromatica. -Analisi antropometrica, ergonomica e studi dimensionali -Analisi dei requisiti prestazionali (contenuto simbolico, espressivo e comunicativo) Esercitazione “Rilievo globale” di un prodotto di design industriale attraverso schizzi a mano libera	Saper osservare, analizzare e riconoscere nei manufatti di design industriale le peculiarità e gli aspetti caratterizzanti e saper descrivere e rappresentare, attraverso il disegno, le caratteristiche formali e costruttive analizzate.	1-2-3-5-6-7	C-E-H
4. Restyling e redesign -Significato di restyling e redesign -L'azienda Alessi -Osservazione e analisi di un manufatto esistente (analisi delle funzioni; analisi della struttura morfologica, compositiva,	Saper progettare il restyling o redesign di un oggetto industriale partendo dall'analisi delle sue caratteristiche morfologiche e tecniche attraverso schizzi e studi progettuali.	1-3-4-5-6-7	A-E-G-H

costruttiva, materica, funzionale e cromatica; analisi ergonomica; analisi dei requisiti prestazionali) Esercitazione Restyling o redesign di un oggetto analizzato attraverso schizzi e studi progettuali in ex-tempore			
5. Il metodo progettuale applicato al prodotto di design industriale (sviluppo del progetto) Il metodo progettuale: analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni; elaborazione del concept; studio della forma, della struttura, del funzionamento e del dimensionamento; ergonomia; campionatura materica, cromatica e decorativa. Esercitazione: Applicazione del metodo progettuale a semplici oggetti di design industriale (flacone di profumo, oggetti per la casa, ecc.) attraverso schizzi e studi progettuali in ex-tempore	Saper applicare un corretto iter progettuale nella fase ideativa e restitutiva attraverso elaborati grafici a mano libera e le regole della rappresentazione grafica-geometrica bidimensionale e tridimensionale	1-2-3-4-6-7	A-E-G-H
6. Avvio alla progettazione- Lo spazio casa (principi, norme e dimensioni di base) -Regolamento edilizio: normativa e standard abitativi. -Requisiti igienico-sanitari degli edifici. -Il modello funzionale delle abitazioni e le regole distributive. -Analisi delle funzioni, dei percorsi e dello spazio abitativo. -Tipologie, dimensioni, caratteristiche e rappresentazione grafica degli elementi d'arredo	Saper progettare spazi ad uso abitazione applicando le norme del regolamento edilizio e nel rispetto della funzionalità e delle regole distributive.	1-2	C-H
7. Avvio alla progettazione – Lo spazio casa (stili, colori e tendenze) -Stile d'arredo e tendenze -Psicologia del colore e palette cromatiche -Costruzione di moodboard -Elementi decorativi e texture -L'illuminazione -L'oggetto iconico	Saper fare una proposta progettuale di arredo rispondente all'esigenza e ai gusti di una ipotetica utenza	1	H
8. Il metodo progettuale applicato alla residenza (sviluppo del progetto) Il metodo progettuale: analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni; studio dei percorsi e del dimensionamento;	Saper formulare un'ipotesi progettuale completa rispettando le regole distributive e compositive dello spazio abitativo. Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale	1-2-3-4-5-6-7	A-C-D-E-G-H

campionatura materica, cromatica e decorativa; costruzione di moodboard; ricerca dello stile. Esercitazione Progetto di ristrutturazione e arredo di spazi ad uso abitativo attraverso schizzi e studi progettuali in ex-tempore ed esecutivi geometrici in formato cartaceo e/o digitale. Visualizzazione degli spazi interni attraverso render 3D fotorealistici	Saper progettare attraverso la ricerca dello stile, del colore e la scelta degli elementi d'arredo e accessori, spazi di forte impatto comunicativo ed espressivo Saper realizzare render 3D in formato digitale attraverso il programma richiesto		
9. Il gioiello -Artigianato e industria del gioiello. -Ricerca dello stile e delle fasi costruttive. -Studio del concept Esercitazione a. Progetto di un gioiello monomaterico o polimaterico attraverso schizzi e studi progettuali in ex-tempore b. Realizzazione plastica dell'oggetto secondo una delle seguenti modalità: -modellazione in creta e in cera ed eventuale fusione per la forgiatura del metallo -modellazione dell'oggetto tramite stampante 3D. -modellazione dell'oggetto tramite materiale di riciclo <i>L'attività è prevista in collaborazione con la disciplina di "laboratorio del design"</i>	Saper progettare e realizzare un gioiello seguendo le corrette fasi progettuali e costruttive	1-2-3-4-5-6-7	A-C-D-E-G-H
10. Il riciclo - Riciclo e ecosostenibilità - Materiali di riciclo e design industriale Esercitazione Progetto di un prodotto di design industriale da realizzarsi con materiali di riciclo attraverso schizzi e studi progettuali in ex-tempore e costruzione di un modello plastico in 3D <i>L'attività potrà essere prevista in collaborazione con la disciplina di "laboratorio del design" e potrà rientrare nei temi inerenti all'educazione civica nell'ambito "Ambiente e sostenibilità"</i>	Saper progettare un manufatto plastico attraverso l'impiego di materiale di riciclo, operando nel rispetto delle tematiche legate concetto di sostenibilità ambientale	1-2-3-4-5-6-7	E-G-H-F
11. Costruzione di cataloghi Le principali regole della grafica e della comunicazione visiva -impaginazione grafica e template	Saper restituire in modo chiaro ed efficace il lavoro effettuato attraverso modelli grafici visivi e l'utilizzo dei relativi programmi informatici.	3-4-5-6-7	A-D-E-G

-palette cromatiche, lettering e moodboard Esercitazione Costruzione di un catalogo con presentazione dell'attività progettuale svolta nell'unità n. 8 in formato digitale (Programma Photoshop, Canva, Power Point, ecc.)			
12. Il packaging -Significato di packaging e di marketing -Studio di un oggetto e del relativo brand identity -Composizione della confezione e della immagine pubblicitaria (forma, colori, materiali, dimensioni, lettering, ecc...) Esercitazione Progetto e realizzazione con modello in 3D del packaging di un prodotto <i>Alcune parti dell'attività saranno rielaborate in formato digitale e potranno essere svolte in collaborazione con la disciplina di "Laboratorio del design"</i>	Saper progettare un packaging prestando attenzione alla forma e al brand identity	1-3-4-5-6-7	A-D-E-G-H
13. Moduli di supporto al corso di discipline progettuali del design Possibilità di: -Approfondimento di temi specifici -Partecipazione a concorsi -Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d'anno	Consolidamento delle conoscenze e delle competenze.		

TRIENNIO
Classe Quarta

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Storia del design - Michael Thonet e la sedia n. 14 - Art&craft e William Morris - Art Nouveau - La Scuola di Glasgow - La Secessione viennese - Il De Stijl	Saper contestualizzare, analizzare, riconoscere e descrivere le caratteristiche formali, costruttive e storiche delle opere esaminate. Saper riconoscere le principali aziende leader nel settore	1	H

- La Deutscher Werkbund e la Bauhaus - Il Movimento Moderno - Il Razionalismo italiano - La Triennale di Milano e le riviste Domus e Casabella - Aziende storiche e leader nel settore del design	Saper applicare le conoscenze apprese nell'elaborazione della fase progettuale		
2. Il metodo progettuale applicato al prodotto di design industriale Il metodo progettuale: -analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni; elaborazione del concept; studio della forma, della struttura, del funzionamento e del dimensionamento; campionatura materica, cromatica e decorativa; studio degli aspetti d'uso (schizzi e studi preliminari/ex-tempore) -esecutivi geometrici con proiezioni ortogonali, sezioni, viste assonometriche con spaccati ed esplosi e particolari costruttivi -eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato Esercitazione Applicazione dell'iter progettuale a prodotti di design industriale scelti e graduati in ordine del livello di complessità (lampade, gadgets orologi, set di piatti, tazze e sottopentole, ecc.) Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Photoshop, Canva, AutoCAD 2D e 3D, Fusion, Homestyler, ecc...) <i>Previsto anche l'utilizzo di macchinari per la realizzazione in 3D di oggetti da svolgersi con la collaborazione della disciplina "Laboratorio del design" (modellatore 3D, stampante in ceramica, stampante in plastica, termopressa, ecc.)</i>	Saper applicare un corretto iter progettuale nella fase ideativa e restitutiva Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di elementi e complementi di arredo. Saper applicare le conoscenze tecniche relative ai materiali	2-3 - 4 - 5 - 6 - 7	A-C-D-E-G-H
3. Il metodo progettuale applicato a spazi di uso pubblico Il metodo progettuale: -analisi dei bisogni, studio delle funzioni e delle relazioni; studio dei percorsi, della forma, dell'arredo e dell'allestimento; studio della struttura e del dimensionamento; campionatura materica, cromatica e decorativa (schizzi e studi preliminari/ex-tempore) -esecutivi geometrici con proiezioni ortogonali, sezioni, viste assonometriche con spaccati ed esplosi, particolari costruttivi e ambientazioni prospettiche. -eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato.	Saper formulare un'ipotesi progettuale completa rispettando le regole distributive e compositive dello spazio di intervento. Saper progettare attraverso la ricerca dello stile, del colore e la scelta degli elementi d'arredo e accessori, ambienti funzionali e di forte impatto comunicativo ed espressivo Saper realizzare render 3D in formato digitale attraverso il programma richiesto	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	A-C-D-E-G-H

Esercitazione Applicazione dell'iter progettuale a spazi commerciali, lavorativi o espositivi (negozi, aree ristoro, uffici, stand fieristici, ecc...) Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Photoshop, Canva, AutoCAD 2D e 3D, Fusion, Homestyler, ecc)	Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale		
4. Design della moda -Introduzione al fashion design -La figura umana, il disegno e l'ideazione -Il metodo progettuale: analisi del concept, analisi dello stile; studio della forma, del colore, della texture e del tessuto, dimensionamento e campionatura materica; studio del decoro e del dettaglio sartoriale (schizzi e studi preliminari/ex-tempore) -Eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato Esercitazione Progettazione di un capo di abbigliamento partendo da un determinato concept. Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Photoshop, Canva, Power Point, ecc...)	Saper progettare un capo di abbigliamento partendo da un determinato concept e rispettando stili, tendenze e gusti estetici. Saper rappresentare un figurino di moda nelle corrette proporzioni umane	1-2-3-4-5-6-7	A -D-E-G-H
5. Car design -Analisi della forma e dei componenti di alcuni modelli di autoveicoli appartenenti a note case automobilistiche. - Il metodo progettuale: studio del marchio; analisi della linea e dello stile; ricerca ergonomica e target, analisi delle parti principali e dei componenti. -Individuazione della personale soluzione progettuale attraverso (schizzi e studi preliminari/ex-tempore) Esercitazione Restyling di un modello automobilistico partendo dallo studio del marchio. Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale (programma Tunning, Photoshop, Canva, ecc.) <i>È previsto un workshop introduttivo al Museo Alfa Romeo di Arese</i>	Saper analizzare, riconoscere e individuare i tratti costitutivi di alcuni modelli appartenenti a noti marchi automobilistici. Saper reinterpretare parti ed elementi di veicoli partendo dalle caratteristiche salienti del marchio e saper operare interventi mirati di restyling su alcuni modelli	1-3-4-5-6-7	A -D-E-G-H

6.Progetto STEAM “Percorsi tematici ed Ecomuseo Parco delle Groane” -Valorizzazione dei sedimenti storico-artistici attraverso la progettazione di una rete di percorsi tematici diramati nel territorio delle Groane - Digitalizzazione della cartografia storica; studio della cartografia digitale; rilievi ambientali strumentali; modellazione tridimensionale; restituzione fotorealistica; elaborazione dati analitico-matematici - Intervento progettuale Inserimento, all’interno del percorso individuato, di una serie di elementi di arredo urbano che rendano fruibile l’area attraverso una rete di servizi e aree attrezzate e che conferiscano un’identità distinguibile al tracciato (sedute, sistemi di illuminazione, pannelli informativi, cestini getta rifiuti, ecc...) <i>Il progetto rientra nell’educazione civica nell’ambito “Ambiente e sostenibilità”</i>	Saper formulare un’ipotesi progettuale completa nell’ambito del design urbano, partendo dall’analisi del territorio attraverso rilievi tecnici e strumentali Saper individuare e riconoscere l’importanza del patrimonio culturale, storico e antropico Saper individuare le relazioni che intercorrono tra spazio naturale e antropizzato Saper includere nel progetto una riflessione sulla complessità progettuale	1-2-3-4-5-6-7	A-C-D-E-F-G-H
7. Moduli di supporto al corso di discipline progettuali del design Possibilità di: -Approfondimento di temi specifici -Partecipazione a concorsi -Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d’anno	Consolidamento delle conoscenze e delle competenze.		

TRIENNIO
Classe Quinta

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. I materiali tradizionali e il loro impiego -Le proprietà dei materiali (fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche) -Tecniche di lavorazione e macchine utensili -Tecniche di unione -Il legno e i suoi derivati -I metalli e le relative leghe -Le materie plastiche -Il vetro	Saper riconoscere per ogni materiale le caratteristiche fisiche, meccaniche, tecnologiche, chimiche, prestazionali, strutturali e funzionali; le tecnologie di trasformazione dei processi industriali di lavorazione; l’impatto ambientale e i relativi processi di dismissione Saper individuare per ogni materiale i contesti di utilizzo al fine di valorizzarne le proprietà specifiche	2	C

-Le fibre tessili -Prodotti ceramici -Materiali lapidei -I conglomerati cementizi			
2. Il metodo progettuale applicato al prodotto di design industriale Il metodo progettuale: -analisi dei bisogni, studio ergonomico, studio delle funzioni e delle relazioni; elaborazione del concept; studio della forma, della struttura, del funzionamento e del dimensionamento; campionatura materica, cromatica e decorativa; studio degli aspetti d'uso (schizzi e studi preliminari/ex-tempore) -esecutivi geometrici con proiezioni ortogonali, sezioni, viste assonometriche con spaccati ed esplosi e particolari costruttivi, prospettive ambientate -eventuale presentazione tramite catalogo del lavoro effettuato Esercitazione Applicazione del suddetto iter progettuale a prodotti di design industriale scelti e graduati in ordine del livello di complessità, quali: elementi e complementi d'arredo ed elementi di arredo urbano (progetto di mobili contenitori, sedute, tavoli, parete attrezzate, ecc...) Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale	Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di manufatti Saper applicare le conoscenze tecniche e tecnologiche relative ai materiali Saper applicare un corretto iter progettuale nella fase ideativa e restitutiva	1-2-3-4-5-6-7	A-C-D-E-G-H
3. Storia del design - Anni '50 Dalla ricostruzione al boom economico; la costituzione della associazione ADI Design e l'istituzione del Premio Compasso d'oro; le riviste "Domus" e "Casabella"; la Triennale di Milano; il rapporto tra aziende del settore e progettisti; designer protagonisti e casi studio. - Anni '60 Nuovi standard di benessere; la pubblicità e il consumismo; il trionfo dell'Italian design; l'azienda Kartell e lo sviluppo della plastica; il Salone del mobile a Milano; l'influenza della Optical art e della Pop art nel settore degli arredi; designer protagonisti e casi studio. - Anni '70	Saper contestualizzare, analizzare, riconoscere e descrivere le caratteristiche formali, costruttive e storiche delle opere esaminate. Saper identificare le figure di rilievo nel settore e la loro produzione Saper applicare le conoscenze apprese nell'ambito progettuale	1	H

Dalla recessione alle contestazioni sociali; il Radical design; la mostra al Moma di New York del 1972; designer protagonisti e casi studio - Anni '80 Il culto dell'apparire; pluralismo e Made in Italy; il gruppo Alchimia e Memphis, designer protagonisti e casi studio - Dagli anni '90 ad oggi Varietà espressiva e gusto per l'eccentrico; la globalizzazione e internazionalizzazione del design italiano; design e mercato globale; i sistemi di autoproduzione e la stampante 3D; ambiente, riciclo e materiali ecocompatibili; designer protagonisti e casi studio.			
4. Materiali innovativi, design, sostenibilità e progetto -Il design ecologico e sostenibile (materiali innovativi per il design, ambiente ed ecosostenibilità) Esercitazione Progettazione di un elemento o complemento d'arredo da realizzarsi con i materiali analizzati attraverso schizzi e studi preliminari in ex-tempore, esecutivi geometrici e modelli plastici. Tutti gli elaborati prodotti potranno essere presentati in cartaceo e/o formato digitale <i>L'attività potrà essere prevista in collaborazione con la disciplina di "laboratorio del design" e potrà rientrare nei temi inerenti all'educazione civica nell'ambito "Ambiente e sostenibilità"</i>	Saper riconoscere per ogni materiale le caratteristiche fisiche, meccaniche, tecnologiche, chimiche, prestazionali, strutturali e funzionali; le nuove tecnologie di trasformazione dei processi industriali di lavorazione; l'impatto ambientale e i relativi processi di dismissione Saper individuare per ogni materiale i contesti di utilizzo al fine di valorizzarne le proprietà specifiche Saper applicare le regole di rappresentazione grafico-geometrica bidimensionale e tridimensionale e le norme convenzionali nell'esecuzione progettuale di manufatti Saper applicare un corretto iter progettuale nella fase ideativa e restitutiva	1-2-3-4-5-6-7	A-C-D-E-F-G-H
5. Moduli di supporto al corso di discipline progettuali del design o integrazioni varie Possibilità di: -Approfondimento di temi specifici -Partecipazione a concorsi -Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d'anno -simulazione prova d'esame	Consolidamento delle conoscenze e delle competenze.		

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

OBIETTIVI MINIMI SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Lo studente dovrà essere in grado di:

- Utilizzare in modo basilare, ma autonomo, le tecniche grafiche, geometriche e descrittive e alcune applicazioni informatiche di settore
- Saper gestire in modo autonomo l'iter progettuale di un prodotto di design, dalla fase ideativa alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari agli esecutivi geometrici e alla successiva elaborazione tridimensionale digitale e/o manuale
- Conoscere i principali materiali e i loro sistemi di unione
- Conoscere gli aspetti principali legati alla storia del design, i principali protagonisti e la loro produzione iconica.

CONTENUTI MINIMI CLASSI TERZE

Nell'ambito progettuale lo studente sarà tenuto a sviluppare tutti i temi richiesti nei tempi e nelle modalità previste

Per quanto concerne l'ambito teorico della disciplina si richiede quanto segue:

Concetto di styling, la distinzione tra artigianato e disegno industriale, il concetto di produzione in serie

Concetto di "Rilievo globale"

Concetto di restyling e brand Alessi

Le principali regole distributive dell'edilizia residenziale

Significato di riciclo e sostenibilità

CONTENUTI MINIMI CLASSI QUARTE

Nell'ambito progettuale lo studente sarà tenuto a sviluppare tutti i temi richiesti nei tempi e nelle modalità previste.

Per quanto concerne l'ambito teorico della disciplina si richiede quanto segue:

Storia del design

- Michael Thonet e la sedia n. 14
- Art&craft e William Morris
- Art Nouveau
- La Deutscher Werkbund e la Bauhaus
- Il Movimento Moderno
- Il Razionalismo italiano

CONTENUTI MINIMI CLASSI QUINTE

Nell'ambito progettuale lo studente sarà tenuto a sviluppare tutti i temi richiesti nei tempi e nelle modalità previste.

Per quanto concerne l'ambito teorico della disciplina si richiede quanto segue:

Storia del design

- Anni '50

Dalla ricostruzione al boom economico; designer protagonisti e casi studio.

- Anni '60

Nuovi standard di benessere; la pubblicità e il consumismo; il trionfo dell'Italian design; designer protagonisti e casi studio.

- Anni '70

Dalla recessione alle contestazioni sociali; il Radical design; designer protagonisti e casi studio

- Anni '80

Il gruppo Alchimia e Memphis, designer protagonisti e casi studio

- Dagli anni '90 ad oggi

Varietà espressiva e gusto per l'eccentrico; la globalizzazione e internazionalizzazione del design italiano; designer protagonisti e casi studio.

I materiali tradizionali e il loro impiego:

-Il legno e i suoi derivati

-I metalli e le relative leghe

-Le materie plastiche

-Il vetro

-I sistemi di unione

Obiettivi	L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	- lezione frontale - lezione partecipata - discussione guidata - apprendimento cooperativo - apprendimento tra pari - digital storytelling - didattica laboratoriale e/o per obiettivo di prodotto - uscite didattiche e viaggi di istruzione mirati - partecipazione a progetti, laboratori territoriali e concorsi
Strumenti	- libri di testo - fotocopie - LIM - Google Workspace (Classroom, Drive) - Programmi informatici (autoCAD, Fusion 360, Photoshop, Canva) - Stampanti 3D (modellatore, stampante plastica, stampante ceramica, termopressa) - Laboratori
Modalità di verifica	- prova orale: interrogazione/esposizione - prova grafica: elaborati e temi di diversa tipologia - oggetti di apprendimento: materiali di apprendimento prodotti dagli studenti (presentazioni in digitale e ricerche) - esercitazioni, compiti svolti in classe oppure a casa, interventi durante le lezioni - elaborati grafici in formato cartaceo o digitale o modelli 3D svolti in laboratorio

Tempi di realizzazione	Anno	TRIMESTRE (numeri delle unità didattiche)	PENTAMESTRE (numeri delle unità didattiche)
	III	1, 2, 3, 4, 6,7,8	5, 8, 9, 10, 11, 12
	IV	1, 2, 3, 6	1, 2, 4, 5 , 6
	V	1, 2, 3	2, 3, 4, 5
		La scansione sopra riportata è puramente indicativa e non vincolante per il docente che potrà regolarsi diversamente in base alle situazioni contingenti interne ed esterne alla classe	
Attività di recupero/potenziamento	recupero in itinere		

LABORATORIO DEL DESIGN - Liceo Artistico

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;
- D. COMPETENZA DIGITALE;
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Saper contestualizzare il significato dei vari elaborati che costituiscono un progetto di design industriale.	A- C- F - H
2. Saper riconoscere le differenze tra i vari sistemi di quotatura ed i contesti nei quali devono essere applicati.	A- C
3. Saper individuare le tecniche grafiche e le scale di rappresentazione adatte alla rappresentazione del progetto architettonico.	A- C - H
4. Saper riprodurre a mano libera un manufatto riportandolo nelle giuste proporzioni sul foglio da disegno, riprodurre i materiali attraverso differenti tecniche grafiche e/o pittoriche tenendo conto degli effetti della luce e delle ombre al fine di valorizzare la tridimensionalità dell'oggetto.	A - H
5. Comprendere il concetto di sezione e saper eseguire sezioni di oggetti utilizzando una corretta rappresentazione grafica.	A- C
6. Saper utilizzare gli spaccati e gli esplosi assonometrici al fine di visualizzare le parti interne di un manufatto e le diverse componenti.	A- C
7. Saper utilizzare programmi di disegno 2D, di modellazione 3D e di grafica.	B - D- E- G

8. Saper applicare le regole prospettiche per la realizzazione di prospettive di ogni tipo al fine di valorizzare le soluzioni formali adottate nei progetti attraverso una buona resa cromatica realistica.	A -C
9. Saper applicare un corretto iter costruttivo nella realizzazione di prototipi di oggetti e arredi.	C- G
10. Saper determinare geometricamente le ombre proprie e portate di oggetti e di ambienti interni in proiezione assonometrica e prospettica.	A -C
11. Saper individuare le tecniche grafiche adeguate alla rappresentazione di particolari costruttivi, di meccanismi di collegamento e tecniche di unione tra i vari componenti del manufatto.	A- C
12. Saper realizzare dei render fotorealistici di un manufatto e inserirli in una ambientazione.	B - D- E- G
13. Conoscere le tecniche di stampa con macchinari di stampa 3D.	B - D- E- G
14. Saper utilizzare correttamente l'immagine fotografica nei diversi contesti della comunicazione al fine di valorizzare attraverso il linguaggio fotografico il manufatto di design industriale.	D- E-F - G- H

TRIENNIO
Classe Terza

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. LE APPLICAZIONI DEL DISEGNO INDUSTRIALE - Le simbologie grafiche secondo la normativa UNI. - Gli elaborati del progetto e le loro correlazioni (sezioni, particolari costruttivi, viste in proiezioni ortogonali e proiezioni assonometriche con esplosi e spaccati). - Le scale di proporzione.	Conoscere la norma vigente riguardante la rappresentazione del prodotto industriale. Conoscere le differenze tra i vari disegni di progetto. Conoscere il concetto o di scala di proporzione.	1-3	A -C
2. LA QUOTATURA DEI DISEGNI - I vari sistemi di quotatura. - Le applicazioni pratiche.	Conoscere le regole normate per la quotatura dei disegni.	2	A -C
3. LE APPLICAZIONI DEL DISEGNO ARCHITETTONICO - Rappresentazione geometrica di elementi architettonici in scala (piante, infissi, elementi di arredo).	Rappresentare in modo corretto e con una buona grafica i principali elaborati di un semplice progetto architettonico.	1-3	A -C
4. IL DISEGNO A MANO LIBERA - Restituzione cromatica attraverso diverse tecniche grafiche e pittoriche della forma e dei vari materiali di oggetti e arredi di design.	Affinare il senso dell'osservazione e della proporzione nella rappresentazione grafica e cromatica a mano libera.	4-8	A- H
5. LE SEZIONI - Sezioni di oggetti attraverso piani paralleli e inclinati	Conoscere il significato di sezione e capire le sue applicazioni nella rappresentazione del prodotto industriale.	5	A -C
6. SPACCATI ED ESPLOSI ASSONOMETRICI -Lo spaccato assonometrico	Conoscere le regole di rappresentazione per realizzare esplosi e spacca assonometrici. Conoscere ed utilizzare i	4-5-6	A -C

-L'esploso assonometrico	diversi pi di rappresentazione assonometrica in funzione degli scopi del disegno.		
7. PROGRAMMI PER IL DISEGNO TECNICO: AUTOCAD E FUSION 360 - Comandi base Autocad 2D - Comandi base Fusion 360	Conoscere i principali comandi dei programmi Autocad e Fusion 360 di modellazione 2D e 3D.	7-12	B-C-D-E-G
8. DESIGN DEL GIOIELLO Fasi di costruzione di un gioiello e modellazione 3D -Realizzazione plastica dell'oggetto secondo una delle seguenti modalità: -modellazione in creta e in cera ed eventuale fusione per la forgiatura del metallo - modellazione dell'oggetto tramite stampante 3D. - modellazione dell'oggetto tramite materiale di riciclo <i>L'attività è prevista in collaborazione con la materia di "Discipline progettuali del design"</i>	Conoscere le procedure artigianali per la realizzazione di un gioiello	1-3-4-7-9-13	D-E-G- H
9. PROSPETTIVA INTUITIVA E AMBIENTAZIONE - Aspetti teorici: la percezione visiva; sviluppi storici della prospettiva; concetti e regole fondamentali della prospettiva lineare; le variabili prospettiche. - Rappresentazioni di interni e esterni attraverso prospettive intuitive a mano libera.	Conoscere le origini storiche e gli sviluppi della prospettiva. Conoscere i concetti della percezione visiva. Conoscere gli enti geometrici della prospettiva, le regole fondamentali. Conoscere le variabili prospettiche.	4-8	A -C
10. IL RICICLO - Riciclo e ecosostenibilità - Materiali di riciclo e design industriale - Costruzione di un modello del manufatto progettato da realizzarsi con materiali di riciclo. <i>L'attività è prevista in collaborazione con la materia di "Discipline progettuali del design"</i>	Conoscere i concetti di riciclo e sostenibilità ambientale. Conoscere le fasi costruttive per la realizzazione plastica di un manufatto industriale.	7-9-12	C-B -D-E-F-G-H
11. PROGRAMMI PER IL FOTORITOCCHO: PHOTOSHOP - Comandi base Photoshop	Conoscere i principali comandi del programma Photoshop.	7-12-14	B-C-D-E-G

12. IL PACKAGING - Realizzazione prototipo del packaging di un prodotto. <i>L'attività è prevista in collaborazione con la materia di "Discipline progettuali del design"</i>	Conoscere le fasi costruttive per la realizzazione di un packaging.	7-9-12-14	C-B -D-G-H
13. MODULI IN SUPPORTO AL CORSO DI DISCIPLINE PROGETTUALI DEL DESIGN Possibilità di: -Approfondimento di temi specifici -Partecipazione a concorsi -Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d'anno	Approfondimento e/o completamento di progetti avviati insieme al corso di Discipline del design Integrazioni varie.	1-3-4-6-8-9-11-12-14	C-D- E

TRIENNIO
Classe Quarta

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. PROSPETTIVA E AMBIENTAZIONE - Prospettiva centrale con il metodo dei punti di distanza - Prospettiva accidentale con il metodo dei punti di fuga e delle perpendicolari al quadro applicata	Conoscere gli enti geometrici della prospettiva, le regole fondamentali. Conoscere le variabili prospettiche. Conoscere i metodi rappresentativi richiesti. Realizzazione di prospettive di interni ed esterni.	4-8	A-C
2. LA TEORIA DELLE OMBRE - Le ombre in assonometria attraverso costruzioni geometriche e schizzi a mano libera.	Conoscere i principi che stanno alla base della rappresentazione delle ombre proprie e portate. Conoscere il concetto di linea separatrice d'ombra. Conoscere le regole per la determinazione dell'ombra.	4-10	A-C
3.PARTICOLARI COSTRUTTIVI E SISTEMI DI ASSEMBLAGGIO - Tecniche grafiche per la rappresentazione di particolari costruttivi dei meccanismi di collegamento tra i vari componenti del manufatto. - Tecniche di unione tra i diversi materiali.	Rappresentare graficamente, nelle viste richieste, i particolari costruttivi di alcuni meccanismi di collegamento tra i vari componenti dell'oggetto. Conoscere le tecniche di unione più appropriate per collegare pezzi dello stesso materiale o di materiali differenti	11	A-C

4. PROGRAMMI PER IL DISEGNO TECNICO: FUSION 360 - Comandi di livello intermedio Fusion 360.	Saper utilizzare i comandi utili a una modellazione più dettagliata di oggetti realizzati con Fusion 360.	7-12-13	B-C-D- E-G
5. COSTRUZIONE DI RENDER FOTOREALISTICI - Modalità per ottenere dei render fotorealistici con i programmi Fusion 360 e Photoshop.	Realizzazione di renders fotorealistici dei manufatti progettati nel corso di discipline del design	7-12-14	B-C-D-G
6. MODELLAZIONE E STAMPA IN 3D -Programmi di modellazione 3D e relativi macchinari di stampa (stampa 3D per la plastica, per la ceramica, ecc...) -Realizzazione di manufatti tridimensionali progettati nel corso di discipline progettuali attraverso l'utilizzo dei macchinari di stampa in 3D".	Conoscere i programmi di modellazione e il funzionamento dei relativi macchinari.	7-9-13	B-C-D- E-G
7.COMUNICAZIONE, GRAFICA, FOTOGRAFIA E IMMAGINE DIGITALE (DESIGN DELLA COMUNICAZIONE) -Il linguaggio fotografico e fondamenti estetico-espressivi (forma, luce, colore, significato, ecc...) -Metodologie di ripresa (composizione e inquadratura, ecc...) -Tecnologia digitale e fotoritocco. - Progettare fotografie in still life e allestire un semplici set fotografico aventi come soggetto gli oggetti costruiti nelle varie attività laboratoriali (packaging, manufatti in materiali di riciclo, gioielli, ecc..	Conoscere e applicare in maniera basilare il linguaggio fotografico e le relative tecniche di ripresa.	7-12-14	B-C-D- E-F-G- H
8.Progetto STEAM “Percorsi tematici ed Ecomuseo Parco delle Groane” -Valorizzazione dei sedimenti storico-artistici attraverso la progettazione di una rete di percorsi tematici diramati nel territorio delle Groane - Digitalizzazione della cartografia storica; studio della cartografia digitale; rilievi ambientali strumentali; modellazione tridimensionale; restituzione fotorealistica; elaborazione dati analitico-matematici	Saper formulare un’ipotesi progettuale completa nell’ambito del design urbano, partendo dall’analisi del territorio attraverso rilievi tecnici e strumentali. Saper individuare e riconoscere l’importanza del patrimonio culturale, storico e antropico. Saper individuare le relazioni che intercorrono tra spazio naturale e antropizzato. Saper includere nel progetto una riflessione sulla complessità Progettuale.	1-3-4-6-7-8-9-11-12-14	C-D- E

- Intervento progettuale Inserimento, all'interno del percorso individuato, di una serie di elementi di arredo urbano che rendano fruibile l'area attraverso una rete di servizi e aree attrezzate e che conferiscano un'identità distinguibile al tracciato (sedute, sistemi di illuminazione, pannelli informativi, cestini getta rifiuti, ecc...) <i>Il progetto rientra nell'educazione civica nell'ambito "Ambiente e sostenibilità".</i> <i>L'attività è prevista in collaborazione con la materia di "Discipline progettuali del design".</i>			
9. MODULI IN SUPPORTO AL CORSO DI DISCIPLINE PROGETTUALI DEL DESIGN Possibilità di: 1. Approfondimento di temi specifici 2. Partecipazione a concorsi o a progetti 3. Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d'anno	Approfondimento e/o completamento di progetti avviati nel corso di discipline progettuali del design. Integrazioni varie.	1-3-4-6-7-8-9-11-12-14	C-D- E

TRIENNIO
Classe Quinta

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. PROSPETTIVA E AMBIENTAZIONE - Rappresentazioni in prospettiva accidentale con il metodo dei raggi visuali e dei punti misuratori applicata a rappresentazione di solidi variamente composti - Prospettive di interni arredati e ambientati; prospettive di esterni con ambientazione	Conoscere il metodo del taglio dei raggi visuali, e dei punti misuratori per la rappresentazione di oggetti in vista accidentale. Conoscere il significato di pianta ausiliaria. Realizzazione di prospettive di interni ed esterni.	4-8	A-C
2. ESECUTIVO GEOMETRICO - Rappresentazione di elementi e complementi d'arredo attraverso: esplosi e spaccati assonometrici, proiezioni ortogonali e particolari costruttivi. <i>Realizzazione di esecutivi geometrici ad integrazione ai progetti realizzati nel corso di discipline progettuali.</i>	Sapere realizzare un esecutivo geometrico di elementi e complementi d'arredo.	1-3	A-C

3. LA TEORIA DELLE OMBRE - Le ombre in prospettiva attraverso costruzioni geometriche e schizzi a mano libera	Conoscere i principi che stanno alla base della rappresentazione delle ombre proprie e portate. Conoscere il concetto di linea separatrice d'ombra. Conoscere le regole per la determinazione dell'ombra	4-8-10	A-C
4. IL DISEGNO A MANO LIBERA - Lavori di copiatura a mano libera di fotografie di edifici, di arredi o allestimenti interni ed esterni. - Esercitazioni di disegno a mano libera di elementi da inserire nelle prospettive ambientate come alberi, persone, ecc. - Realizzazioni di ambientazioni colorate su prospettive date.	Affinare ulteriormente il senso dell'osservazione e delle proporzioni nella rappresentazione a livello intuitivo di spazi esterni ed interni visti in prospettiva. Saper rendere l'effetto di tridimensionalità attraverso l'uso del colore. Saper realizzare ambientazioni.	4-8	A-- H
5. PROGRAMMI PER IL DISEGNO TECNICO: FUSION 360 - Comandi di impaginazione dei disegni ricavati dai modelli realizzati con Fusion 360	Approfondire la conoscenza dei comandi del programma Fusion 360 per la modellazione 3D e la progettazione esecutiva di arredi e oggetti	7-12	B-C-D- E-G
6. REALIZZAZIONE DI PLASTICI - Materiali e tecniche esecutive per la produzione di plastici in scala naturale o ridotta <i>Realizzazione di plastici di progetti realizzati nel corso di discipline progettuali</i>	Conoscere i materiali e i sistemi di assemblaggio per la produzione di plastici	9-11	A-C- E-G
7. I MATERIALI ECOCOMPATIBILI - Riciclo e ecosostenibilità - Materiali di riciclo e design industriale - Costruzione di un modello o di un prototipo del manufatto progettato. <i>L'attività è prevista in collaborazione con la materia di "Discipline progettuali del design" e potrà rientrare nei temi inerenti l'educazione civica</i>	Conoscere i concetti sostenibilità ambientale nella produzione di oggetti di design. Conoscere le fasi costruttive per la realizzazione plastica di un manufatto industriale.	1-3-4-6-7-8-9-12-14	B-C-D- E-F-G- H
8. SIMULAZIONE DELLA PROVA D'ESAME - Redigere un progetto completo nei tempi richiesti - Applicare in modo corretto e del tutto autonomo quanto imparato nel corso del triennio in entrambe le discipline di indirizzo. <i>L'attività sarà svolta in sinergia con il corso di discipline progettuali del design.</i>	Saper sviluppare un progetto d'esame nei tempi, modi e condizioni previsti dalla normativa	1-3-4-7-8-9-12	C

9.MODULI IN SUPPORTO AL CORSO DI DISCIPLINE PROGETTUALI DEL DESIGN Possibilità di: 1. Approfondimento di temi specifici 2. Partecipazione a concorsi 3. Integrazioni alla programmazione da valutarsi in corso d'anno		1-3-4-6-7-8-9-11-12-14	C-D- E
--	--	------------------------	--------

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

OBIETTIVI MINIMI SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Lo studente dovrà essere in grado di:

- Elaborare delle produzioni grafiche semplici ma corrette in ognuno dei campi di attività proposte nel corso dell'anno scolastico.
- Utilizzare in modo basilare, ma autonomo, alcune applicazioni informatiche di settore.
- Saper gestire in modo autonomo l'iter progettuale di un prodotto di design, dalla fase ideativa alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari agli esecutivi geometrici e alla successiva elaborazione tridimensionale digitale e/o manuale.
- Conoscere i principali materiali e i loro sistemi di unione.

CONTENUTI MINIMI CLASSI TERZE

Nell'ambito pratico lo studente sarà tenuto a sviluppare tutti gli elaborati nei tempi e nelle modalità previste.

Per quanto concerne l'ambito teorico della disciplina si richiede quanto segue:

- Le simbologie grafiche secondo la normativa UNI.
- Le scale di proporzione.
- I vari sistemi di quotatura.
- Sezioni di oggetti attraverso piani paralleli e inclinati.
- Comandi base Autocad 2D.
- Comandi base Fusion 360.
- Comandi base Photoshop.

CONTENUTI MINIMI CLASSI QUARTE

Nell'ambito pratico lo studente sarà tenuto a sviluppare tutti gli elaborati nei tempi e nelle modalità previste.

Per quanto concerne l'ambito teorico della disciplina si richiede quanto segue:

- Prospettiva centrale con il metodo dei punti di distanza.
- Prospettiva accidentale con il metodo dei punti di fuga e delle perpendicolari al quadro applicata.
- Le ombre in assonometria attraverso costruzioni geometriche e schizzi a mano libera.
- Saper individuare le tecniche di unione tra i diversi materiali.

- Conoscere le modalità per ottenere dei render fotorealistici con i programmi Fusion 360 e Photoshop.

CONTENUTI MINIMI CLASSI QUINTE

Nell'ambito pratico lo studente sarà tenuto a sviluppare tutti gli elaborati nei tempi e nelle modalità previste.

Per quanto concerne l'ambito teorico della disciplina si richiede quanto segue:

- Le ombre in prospettiva attraverso costruzioni geometriche e schizzi a mano libera.
- Comandi di impaginazione dei disegni ricavati dai modelli rea-lizzati con Fusion 360.

Obiettivi	L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.		
Metodologie	- lezione frontale - lezione partecipata - apprendimento cooperativo - apprendimento tra pari - digital storytelling - didattica laboratoriale e/o per obiettivo di prodotto - uscite didattiche e viaggi di istruzione mirati - partecipazione a progetti, laboratori territoriali e concorsi		
Strumenti	- libri di testo - fotocopie - Smart board - Google Workspace (Classroom, Drive) - Programmi informatici (autoCAD, Fusion 360, Photoshop, Canva) - Stampanti 3D (modellatore, stampante plastica, stampante ceramica, termopressa) - Laboratori		
Modalità di verifica	- prova grafica: elaborati e temi di diversa tipologia - oggetti di apprendimento: materiali di apprendimento prodotti dagli studenti (presentazioni in digitale e ricerche) - esercitazioni, compiti svolti in classe oppure a casa, interventi durante le lezioni - elaborati grafici in formato cartaceo o digitale o modelli 3D svolti in laboratorio - modelli fisici		
Tempi di realizzazione	Anno	TRIMESTRE (numeri delle unità didattiche)	PENTAMESTRE (numeri delle unità didattiche)
	III	1, 2, 3, 4,5,6	7,8,9,10,11,12,13
	IV	1, 2, 3	4, 5, 6,7,8,9
	V	1, 2, 3,4	5,6,7,8,9
<i>La scansione sopra riportata è puramente indicativa e non vincolante per il docente che potrà regolarsi diversamente in base alle situazioni contingenti interne ed esterne alla classe</i>			
Attività di recupero/potenziamento	recupero in itinere		

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento:
DISCIPLINE GRAFICHE e LABORATORIO DI GRAFICA – SECONDO BIENNIO E
CLASSE QUINTA

DISCIPLINE GRAFICHE – INDIRIZZO GRAFICA

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**
- B. COMPETENZA MULTI LINGUISTICA**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**
- D. COMPETENZA DIGITALE**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1 conoscere e gestire in maniera autonoma i processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al graphic design	E
2 individuare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva	E - F - H
3 comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva	A
4 essere consapevoli dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo	E - H
5 utilizzare il disegno a mano libera, dei software grafici e delle nuove tecnologie in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato	D - E
6 padroneggiare le tecniche informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione etc.)	A - D
7 gestire l'iter progettuale di un prodotto grafico visivo, passando dai bozzetti, dai layout, alla elaborazione in digitale	D - G - H

SECONDO BIENNIO CLASSE PRIMA - DISCIPLINE GRAFICHE**Classe III**

CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Cos'è la grafica • L'immediata comprensione del messaggio visivo • Elaborazione e semplificazione di un'immagine complessa • Differenze tra immagine Raster e Vettoriale	• Saper comunicare un semplice messaggio con efficacia attraverso le immagini • Utilizzare i software tenendo conto della differenza tra grafica raster e grafica vettoriale	2 - 5	D - E - F - H
Progetto e metodo • Metodo di progettazione • Definizione del problema • Creazione del concept • Sviluppo • Presentazione	• Saper leggere, analizzare e interpretare il brief per definire un problema • Ricercare e raccogliere informazioni visive utilizzando fonti primarie e secondarie. • Formulare ipotesi • Pianificare la sequenza di sviluppo • Presentare i risultati con produzione scritta	4 - 7	E - G - H
Basic design grafico LE FORZE E IL CAMPO • Le forze e il campo. I formati. • Suddivisione dello spazio, metodi compositivi e griglie grafiche. • L'importanza compositiva del whitespace - Micro e Macro whitespace. • Lo Spazio bianco e il branding. • La costruzione di una griglia armoniosa	• Applicare le teorie del campo visivo e i suoi principi nel contesto progettuale • Comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico	1 - 3 - 5	A - D - E
Basic design grafico IL COLORE	• Saper sfruttare in un progetto grafico le potenzialità espressive e compositive del colore	2 - 3	A - E - H

• La teoria del colore • L'espressività del colore e il suo impiego nella comunicazione • Mescolanza Addittiva e file RGB, Mescolanza Sottrattiva e file CMYK La stampa e il colore digitale attraverso l'utilizzo di Photoshop	• Applicare la teoria del colore e i suoi principi nel contesto progettuale		
Illustrazione editoriale • Fasi progettuali: Brain storming e bozzetti preliminari, studio anatomico e delle espressioni, prove colore, scheda di presentazione • Metodo professionale di colorazione digitale per livelli con il software Photoshop	• Acquisizione di un corretto metodo progettuale per la creazione di un personaggio originale • Utilizzare il metodo professionale di colorazione digitale per livelli con il software photoshop	7 - 5 - 6	A - D - E - H
Creare un logo • Tecniche di progettazione per un logo efficace • Design brief • Brainstorming e ricerca • Sketching • Costruzione vettoriale • Scelta dei font e dei colori Presentazione	• Comprendere quali sono le caratteristiche di un logo efficace • Saper creare un logo vettoriale con il software Illustrator	2 - 3 - 4 - 5 - 7	A - D - E - G - H
La fotografia nella pubblicità • Progettare una fotografia, comunicare con le immagini (visual) • Fotografare con i nuovi mezzi digitali: fotocamera reflex, smartphone e tablet • La profondità di campo • Sviluppo del negativo digitale con Camera Raw di Photoshop • Fotomontaggio creativo software photoshop	• Distinguere le diverse funzioni comunicative dell'immagine fotografica nei contesti comunicativi non verbali • Conoscere le diverse tecniche fotografiche • Saper progettare uno scatto fotografico sfruttando la profondità di campo • Sviluppare un negativo digitale in Camera Raw	3 - 4 - 6	A - D - E - H

Obiettivi	L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	Lezione frontale, attività laboratoriali, ricerche individuali e di gruppo, impresa simulata, restituzione dei contenuti appresi attraverso elaborati personali, autovalutazione.
Strumenti	Software Adobe: Photoshop, Illustrator e In Design per lo sviluppo digitale dei progetti. Google Classroom per la consegna e archiviazione degli elaborati, Drive per la condivisione dei materiali
Modalità di verifica	Prova grafica, compito di realtà
Tempi di realizzazione	<i>Trimestre:</i> cos'è la grafica; progetto e metodo; basic design: le forze e il campo <i>Pentamestre:</i> basic design grafico; il colore; illustrazione editoriale; creare un logo; la fotografia nella pubblicità
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere

SECONDO BIENNIO CLASSE SECONDA - DISCIPLINE GRAFICHE

Classe IV

CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
L'immagine coordinata - Il marchio - Il mood comunicativo - Il percorso progettuale nelle singole fasi: design brief, brainstorming e ricerca, sketching, costruzione vettoriale del logo, selezione dei font e dei colori	- Disegnare per poi produrre in forma digitale i diversi elementi grafici per un'immagine coordinata - Consolidare l'utilizzo di software specifici (Adobe Photoshop e Illustrator) per una resa in rendering il più possibile verosimile - Produzione di mockup per la presentazione finale del lavoro	5 - 6 - 7	A - D - E - G - H
La pittura digitale applicata all'editoria e alla pubblicità - Tecnica di pittura digitale attraverso l'utilizzo dello strumento "pennello miscela colori" di Photoshop - Applicazione della pittura digitale in ambito editoriale e pubblicitario	- Saper realizzare illustrazioni visivamente e tecnicamente accattivanti - Sfruttare il potenziale dell'illustrazione digitale nel campo dell'editoria e della pubblicità	2 - 4	E - F - H

L'infografica • Origini dell'infografica • Le caratteristiche per una buona rappresentazione dell'informazione • Quali e quanti colori scegliere	• Analizzare mappe delle metropolitane, percorsi orientativi di stands e fiere • Saper comporre gli elementi che concorrono alla realizzazione della mappa • Saper costruire icone con il software Illustrator	3 - 6 - 7	A - D - G - H
Fotografia: il ritratto • Tecniche di composizione di un ritratto • Schemi di luce per il ritratto • L'applicazione della fotografia di ritratto in ambito pubblicitario	• Saper sfruttare inquadrature e luci per comporre un ritratto fotografico efficace • Saper comunicare attraverso la forza espressiva di uno scatto fotografico • Saper utilizzare i programmi Camera raw e Photoshop per il ritocco fotografico	3 - 2 - 6	A - E - F - H
Grafica per supporti digitali • Grafica per un device Android: wallpaper, widget, icone accesso app, salva schermo, dock e indicatori di scorrimento pagine, effetti per migliorare la leggibilità	• Conoscere e saper progettare gli elementi che compongono e caratterizzano la grafica di un device Android	1	E

Obiettivi	Il rapporto tra marchio e profilo aziendale, il progetto grafico come espressione estetica legata alla creazione di un prodotto, una linea, una collezione, produzione mockup in risposta ad un relativo progetto commerciale scegliendo le soluzioni più idonee per la diffusione del prodotto. Conoscenza della tecnica di pittura digitale con il software Photoshop. Rappresentazione di informazioni, dati e conoscenze, attraverso segni mappe e grafica. Conoscere le tecniche fotografiche relative al ritratto, produrre scatti fotografici per il mondo della comunicazione e della pubblicità. Creazione della grafica inerente a devise e smartphone.
Metodologie	Lezione frontale, laboratori didattici e pratici, ricerche individuali e di gruppo, auto valutazione
Strumenti	Software Adobe: Photoshop, Illustrator e In Design per lo sviluppo digitale dei progetti. Google Classroom per la consegna e archiviazione degli elaborati, Drive per la condivisione dei materiali.

Modalità di verifica	Prova grafica, compito di realtà
Tempi di realizzazione	<i>Trimestre:</i> l'immagine coordinata; la pittura digitale applicata all'editoria e alla pubblicità <i>Pentamestre:</i> l'infografica; fotografia: il ritratto; grafica per supporti digitali
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere

LABORATORIO DI GRAFICA – INDIRIZZO GRAFICA

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**
- B. COMPETENZA MULTI LINGUISTICA**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE**
- D. COMPETENZA DIGITALE**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1 conoscere e gestire in maniera autonoma i processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al graphic design	E
2 individuare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva	E - F - H
3 comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva	A
4 essere consapevoli dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo	E - H
5 utilizzare il disegno a mano libera, dei software grafici e delle nuove tecnologie in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato	D - E
6 padroneggiare le tecniche informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione etc.)	A - D
7 gestire l'iter progettuale di un prodotto grafico visivo, passando dai bozzetti, dai layout, alla elaborazione in digitale	D - G - H

SECONDO BIENNIO CLASSE PRIMA–LABORATORIO GRAFICO**Classe III**

CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Progetto e metodo in laboratorio - Il ciclo progettuale - Fasi operative (mood board, brainstorming, extempore, sviluppo, proposte ed esecutivi) - Tecniche creative	- Acquisire una metodologia progettuale - Saper usare le principali tecniche creative per la creazione del concept - Esplorare un brief e sviluppare idee - Sviluppare idee, rivederle alla luce degli input avuti, modificarle - Sviluppare potenziali risultati e varianti relative	1 - 7	E - G - H
Basic Design Grafico Gli strumenti e le risorse (Disegnare, lavorare al computer, software per le immagini, disegno vettoriale, software per impaginare, la video presentazione, funzioni comuni dei software, definizione delle immagini, formati dei file, archiviazione e gestione dei file)	- Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione dei singoli prodotti grafici, per ottimizzare risultati e tempi - Utilizzare gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici.	5 - 6	A - D - E
Microtipografia - Forme e funzioni dei caratteri tipografici e delle parti che li compongono - Font e i glifi - Le alterazioni dei caratteri - Testi scritti a mano - Disegnare un carattere tipografico (a mano e in vettoriale)	- Saper costruire e utilizzare un carattere tipografico con armonie interne e in relazione alle caratteristiche formali comunicative - Apprendere e avviare l'utilizzo delle funzioni di base di un software vettoriale - Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief	1 - 2 - 5	D - E - H
Tipografia creativa il Tipogramma	Saper decostruire e ricostruire formalmente un testo o i singoli glifi in funzione comunicativo/espressiva	1 - 2 - 6 - 7	A - D - E - F - G - H

- il Caligramma (Poesia Visiva o Visual Poetry: dagli esempi alla produzione) - Prime osservazioni su logo e logotipi	- Saper osservare mondo che ci circonda decontestualizzandone la forma per un utilizzo creativo - Consolidare l'utilizzo delle funzioni di base di un software vettoriale		
Dal carattere tipografico al logo - Logo e logotipi: monogrammi, acronimi, pittogrammi, diagrammi - Il "pay-off" - Funzione, targhet, posizionamento - Brand identity - Le prove colore	- Saper costruire un logo efficace sotto il piano della comunicazione e della riproducibilità, in vettoriale - Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief	1 - 2 - 3 - 5	A - D - E - F - H
Le immagini, il fotoritocco - Le fotografie e le illustrazioni - La post produzione - Illustrazione Raster - Fotoritocco con Photoshop	- Approccio alle funzioni e strumenti di base di un programma di fotoritocco. - Comprendere le funzioni e gli utilizzi delle immagini - Saper leggere dati e condizioni reali all'interno di un'immagine	5 - 6	A - D - E
Il testo e l'immagine: primi passi nella composizione - Immagine e scheletro strutturale compositivo - ricerca dei punti nodali, white space, sistema dei terzi - le palette cromatiche	- comprendere le strutture interne e i relativi rapporti pieno/vuoto di un'immagine - saper leggere dati e condizioni reali all'interno di un'immagine - saper costruire corretti abbinamenti tra immagine, carattere tipografico e mood comunicativo del prodotto - saper collocare in una composizione semplice elementi e pesi visivi	1 - 3	A - E
Illustrazione vettoriale I principi dell'illustrazione vettoriale	- saper progettare un'immagine che possa essere tradotta in vettoriale - applicazione delle funzioni e strumenti di base di un programma di fotoritocco alla costruzione di un'immagine strutturata	4 - 5 - 6	A - D - E - H

- La costruzione della figura tramite forme elementari e geometriche - La prova colore			
---	--	--	--

Obiettivi	L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	Lezione frontale, attività laboratoriali, ricerche individuali e di gruppo, impresa simulata, restituzione dei contenuti appresi attraverso elaborati personali, autovalutazione.
Strumenti	Software Adobe: Photoshop, Illustrator e In Design per lo sviluppo digitale dei progetti. Google Classroom per la consegna e archiviazione degli elaborati, Drive per la condivisione dei materiali
Modalità di verifica	Prova grafica, compito di realtà
Tempi di realizzazione	<i>Trimestre:</i> progetto e metodo in laboratorio; basic design grafico, microtipografia; tipografia creativa <i>Pentamestre:</i> dal carattere tipografico al logo; le immagini, il fotoritocco; il testo e l'immagine: primi passi nella composizione; illustrazione vettoriale
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere

SECONDO BIENNIO CLASSE SECONDA - LABORATORIO GRAFICO

Classe IV

CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Progetti commerciali pubblicitari - I meccanismi della comunicazione pubblicitaria - La grafica come "superficie/pelle" di un oggetto - La superficie di un oggetto commerciale - come luogo di comunicazione grafica - Conoscere il percorso elaborativo per la realizzazione di un prodotto inerente al target; che utilizzi un linguaggio coerente ai nuovi media e che abbia una diffusione veloce	- Saper rielaborare un prodotto grafico e ipotizzare un'azione promozionale semplice - Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief - Lavorare in gruppo rispettando ruoli e costruendo relazioni significative e produttive - Utilizzare i principali software nella realizzazione di prodotti grafici	1 - 2 - 5 - 6 - 7	A - D - E - F - G - H
Packaging	Progettazione di un oggetto commerciale che risulti prototipo di	4 - 5 - 6 - 7	A - D - E - G - H

• Packaging primario, secondario, terziario • La fustella • Utilizzare il prodotto 3D come strategia di vendita, in quanto immagine immediata con il maggior numero di informazioni	vendita tattile che identifichi l'identità dell'azienda		
Il manifesto • Formati, supporti e metodi di stampa • Approfondimento storico-artistico • La composizione e la titolazione • La comunicazione pubblicitaria/il manifesto artistico • Le componenti: visual, pay-off, headline, marchio e packshot	• Saper identificare ed utilizzare le forme base di comunicazione pubblicitaria visuale • Progettare una comunicazione grafico-pubblicitaria efficace • Conoscere ed utilizzare gli strumenti di fotoritocco e vettoriali ad un livello intermedio • Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief	1 - 2 - 5 - 6 -7	D - E - F - G - H
4. Grafica editoriale • Criteri di impaginazione • Il menabò • Ripresa delle griglie editoriali • Pieghevoli e Brochure	• Saper impostare un progetto editoriale minimo con impaginazione • Primo approccio alle caratteristiche del software Adobe InDesign • Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief	2 - 3 - 5 - 6 -7	A - D - E - F - G - H

Obiettivi	Produzione prototipi in risposta ad un relativo progetto commerciale scegliendo le soluzioni più idonee per la diffusione del prodotto, elaborazione di un prodotto che rispetti un taglio comunicativo coerente alle sue esigenze di mercato, gestire il lavoro d'equipe. Concepire il progetto grafico nella forma tridimensionale con caratteristiche funzionali ed ergonomiche, elaborare modello un prodotto tramite rendering e progettazione adeguata. Progettare soluzioni grafiche con criteri comunicativi per diversi ambiti, approfondire utilizzo e interazione dei software dedicati. Approccio alla metodologia di impaginazione.
Metodologie	Lezione frontale, laboratori didattici e pratici, ricerche individuali e di gruppo, auto valutazione
Strumenti	Softwer Adobe: Photoshop, Illustrator e In Design per lo sviluppo digitale dei progetti. Google Classroom per la consegna e archiviazione degli elaborati, Drive per la condivisione dei materiali.
Modalità di verifica	Prova grafica, compito di realtà

Tempi di realizzazione	<i>Trimestre:</i> progetti commerciali pubblicitari <i>Pentamestre:</i> packaging; il manifesto; grafica editoriale
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere

OBIETTIVI MINIMI SECONDO BIENNIO INDIRIZZO GRAFICA

CONOSCENZE

- Conoscere le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati
- Conoscere la terminologia specifica
- Conoscere il linguaggio visivo negli aspetti espressivi e comunicativi e nei fondamenti storici e concettuali
- Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine
- Conoscere la “grammatica” del linguaggio fotografico e della grafica
- Conoscere i diversi formati di salvataggio e compressione dei file
- Conoscere le potenzialità espressive e di manipolazione delle immagini digitali
- Conoscere i software specifici e saperli applicare

COMPETENZE

- Saper elaborare metodologie operative per il reperimento di manuali, testi, trattati e archivi di immagini
- Saper elaborare, comunicare verbalmente e attraverso immagini i concetti appresi
- Saper applicare le tecniche adeguate nei processi operativi di produzione fotografica e grafica
- Saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine
- Saper cogliere le relazioni esistenti tra le diverse fasi di lavoro, ed utilizzare la terminologia specifica
- Saper elaborare immagini con il computer, operando correzioni digitali attraverso l'uso dei software specifici
- Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva
- Saper identificare e usare tecniche e tecnologie (software) adeguate alla progettazione e produzione grafica per la stampa tipografica

ABILITÀ

- Saper utilizzare software di elaborazione di immagini, illustrazione vettoriale, postproduzione di file per la stampa tipografica
- Saper utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo
- Saper organizzare graficamente il progetto attraverso rough e immagini fotografiche
- Saper tradurre un soggetto letterario per la realizzazione della copertina del libro
- Saper scegliere e adattare immagini al fine comunicativo

- Sapere utilizzare la forza espressiva delle immagini per descrivere, sintetizzare, un prodotto grafico pubblicitario, (locandina, manifesto)
- Sapere organizzare materiale visivo per informare e comunicare concetti astratti
- Saper reperire e organizzare il materiale di lavoro
- Saper focalizzare l'obiettivo di comunicazione e operare le corrette scelte tecniche nella manipolazione dell'immagine o del disegno
- Saper produrre il file con le corrette caratteristiche necessarie ai fini della produzione finale per la stampa tipografica

DISCIPLINE GRAFICHE – INDIRIZZO GRAFICA

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

B. COMPETENZA MULTI LINGUISTICA

C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE

D. COMPETENZA DIGITALE

E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA

G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1 conoscere i ruoli operativi e la genesi del progetto grafico complesso e del messaggio pubblicitario	A - E - G
2 saper fondere diverse tecniche tradizionali e digitali, linguaggi e generi espressivi con la giusta forza comunicativa	A - D
3 comprendere e applicare i principi e le regole di comunicazione dei principali mass-media (dai percorsi di carta stampata ai social media)	A - E - G
4 comprendere i fenomeni culturali e progettare gli elementi necessari alla promozione e valorizzazione di un evento culturale e all'autopromozione	D - E - G - H
5 utilizzo dei software grafici specifici e delle nuove tecnologie in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato in diversi ambiti comunicativi, dal cartaceo al web	D - F - G - H
6 saper leggere e reinterpretare in maniera personale le esigenze espressive di un dato contesto comunicativo	A - E - G - H
7 produrre e presentare un lavoro finale articolato che soddisfi i tempi, le esigenze comunicative e creative richieste dalla proposta didattica	A - D - G - H

CLASSE QUINTA - DISCIPLINE GRAFICHE

Classe V

CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
La pubblicità e il marketing - I generi pubblicitari - La campagna pubblicitaria - Dall'idea all'esecutivo - La realizzazione tecnica	- Conoscere i ruoli operativi e la genesi del progetto grafico complesso e del messaggio pubblicitario - Seguire le fasi progettuali per un lancio pubblicitario - Saper fruttare le diverse tecniche operative per la realizzazione e presentazione del prodotto richiesto	1 - 2 - 3 - 6	A - D - H
Arte digitale - Consolidare le tecniche fotografiche - Approfondire i metodi di sviluppo del negativo digitale (file Raw) - Approfondire i metodi di illustrazione e colorazione digitale con Adobe Photoshop - Conoscere gli elementi necessari alla promozione di un evento culturale	- Padroneggiare le tecniche fotografiche e di illustrazione digitale - Saper fondere diverse tecniche e generi espressivi con la giusta forza comunicativa - Progettare gli elementi necessari alla promozione e valorizzazione di un evento culturale	4 - 6 - 7	A - D - E
La promozione personale: Curriculum creativo e sito web - Conoscere i diversi percorsi atti alla promozione personale - Saper presentare il proprio lavoro in maniera professionale e creativa	- Padroneggiare le tecniche digitali e informatiche per la diffusione e promozione del proprio lavoro - Usare i software per la progettazione di homepage e interfacce della pagina web - Sfruttare le piattaforme digitali gratuite per la realizzazione di siti internet	3 - 4 - 6	D - G - H
Redering di un marchio famoso - Comprendere la storia di un determinato marchio - Rinnovare l'identità visiva per un brand famoso	- Condurre ricerche sulla storia di un marchio - Progettare la nuova identità visiva di un marchio: logo, packaging di un prodotto, elementi di immagine coordinata	4 - 5	D - H

Simulazione seconda prova Esercitazione pratica per la seconda prova dell'Esame di Stato	Comprensione delle richieste inerenti la prova di indirizzo: richieste, tempistiche, svolgimento, consegna e presentazione	2 - 6 - 7	D - G - H
--	--	-----------	-----------

Obiettivi	Sviluppo e consolidamento delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	Lezione frontale, attività laboratoriali, ricerche individuali e di gruppo, impresa simulata, restituzione dei contenuti appresi attraverso elaborati personali, autovalutazione.
Strumenti	Software Adobe: Photoshop, Illustrator e In Design per lo sviluppo digitale dei progetti. Google Classroom per la consegna e archiviazione degli elaborati, Drive per la condivisione dei materiali
Modalità di verifica	Prova grafica, compito di realtà
Tempi di realizzazione	<i>Trimestre:</i> la pubblicità e il marketing; arte digitale <i>Pentamestre:</i> la promozione personale: Curriculum creativo e sito web; redereing di un marchio famoso; simulazione seconda prova
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere

LABORATORIO DI GRAFICA – INDIRIZZO GRAFICA

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- B. COMPETENZA MULTI LINGUISTICA
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE
- D. COMPETENZA DIGITALE
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1 conoscere i ruoli operativi e la genesi del progetto grafico complesso e del messaggio pubblicitario	A - E - G
2 saper fondere diverse tecniche tradizionali e digitali, linguaggi e generi espressivi con la giusta forza comunicativa	A - D
3 comprendere e applicare i principi e le regole di comunicazione dei principali mass-media (dai percorsi di carta stampata ai social media)	A - E - G
4 comprendere i fenomeni culturali e progettare gli elementi necessari alla promozione e valorizzazione di un evento	D - E - G - H

culturale e all'autopromozione	
5 utilizzo dei software grafici specifici e delle nuove tecnologie in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato in diversi ambiti comunicativi, dal cartaceo al web	D - F - G - H
6 saper leggere e reinterpretare in maniera personale le esigenze espressive di un dato contesto comunicativo	A - E - G - H
7 produrre e presentare un lavoro finale articolato che soddisfi i tempi, le esigenze comunicative e creative richieste dalla proposta didattica	A - D - G - H

CLASSE QUINTA – LABORATORIO GRAFICO

Classe V

CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Grafica editoriale •Costruzione e problematiche di un prodotto editoriale complesso	•Saper costruire un prodotto editoriale curato nella forma grafica, nelle immagini e nei contenuti •Saper integrare le funzioni dei 3 principali software nella realizzazione di prodotti grafici (Illustrator, Photoshop, InDesign) •Saper predisporre adeguatamente un file per la stampa.	7 - 6	A - D
Il mondo della comunicazione grafica contemporanea •La Guerrilla Marketing •Packaging e merchandising contemporaneo •Progettare con attenzione alla GREENCULTURE •La tutela del diritto d'autore nei prodotti grafici: gli NFT (Not Fungible Token)	•Saper individuare e sviluppare nuovi e inconsueti percorsi comunicativi (marketing creativo) •Saper pianificare un percorso progettuale grafico completo organico adattabile a contesti comunicativi differenti	4 -7	D - G - H
La paginaWeb • Conoscenze di base legate al web • Siti generici, statici e dinamici • E-commerce, blog, usabilità e funzioni. • Nomenclature delle varie componenti, architettura e alberatura) • Le piattaforme Wysiwyg (Wordpress, Wix)	• Saper organizzare contenuti e realizzare un progetto web semplice con relativa alberatura • Saper progettare elementi grafici semplici per il web	2 - 7 -6	D - G - H

L'esame di stato • Organizzare e presentare in modo adeguato le varie fasi della prova d'indirizzo per l'esame di stato	• Comprensione delle richieste inerenti la prova di indirizzo: richieste, tempistiche, svolgimento, consegna e presentazione	2 - 6 - 7	D - G - H
--	--	-----------	-----------

Obiettivi	Sviluppo e consolidamento delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie	Lezione frontale, attività laboratoriali, ricerche individuali e di gruppo, impresa simulata, restituzione dei contenuti appresi attraverso elaborati personali, autovalutazione.
Strumenti	Software Adobe: Photoshop, Illustrator e In Design per lo sviluppo digitale dei progetti. Google Classroom per la consegna e archiviazione degli elaborati, Drive per la condivisione dei materiali
Modalità di verifica	Prova grafica, compito di realtà
Tempi di realizzazione	<i>Trimestre:</i> grafica editoriale <i>Pentamestre:</i> il mondo della comunicazione grafica contemporanea; la pagina web; la simulazione d'esame di stato
Attività di recupero/potenziamento	Recupero in itinere

OBIETTIVI MINIMI QUINTO ANNO INDIRIZZO GRAFICA

CONOSCENZE

- Conoscere le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati
- Conoscere la terminologia specifica
- Conoscere il linguaggio visivo negli aspetti espressivi e comunicativi e nei fondamenti storici e concettuali
- Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine
- Conoscere la “grammatica” del linguaggio fotografico e della grafica
- Conoscere i diversi formati di salvataggio e compressione dei file
- Conoscere le potenzialità espressive e di manipolazione delle immagini digitali
- Conoscere i software specifici in maniera avanzata

COMPETENZE

- Saper elaborare metodologie operative per il reperimento di manuali, testi, trattati e archivi di immagini
- Saper elaborare, comunicare verbalmente e attraverso immagini i concetti appresi
- Saper applicare le tecniche adeguate nei processi operativi di produzione fotografica e grafica

- Saper applicare correttamente i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine
- Saper cogliere le relazioni esistenti tra le diverse fasi di lavoro, ed utilizzare la terminologia specifica
- Saper rintracciare percorsi culturali atti all'arricchimento di percorsi creativi personali
- Saper elaborare immagini con il computer, operando correzioni digitali attraverso l'uso dei software specifici
- Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva
- Saper identificare e usare tecniche e tecnologie (software) adeguate alla progettazione e produzione grafica per la stampa tipografica
- Saper costruire una struttura estetico-comunicativa in cui valorizzare connessioni e relazioni culturali

ABILITÀ

- Saper utilizzare software di elaborazione di immagini, illustrazione vettoriale, postproduzione di file per la stampa tipografica
- Saper avviare percorsi di ricerca espressiva personale
- Saper utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo
- Saper organizzare graficamente e in chiave creativa il progetto attraverso rough e immagini fotografiche
- Saper scegliere e adattare immagini al fine comunicativo
- Sapere utilizzare la forza espressiva delle immagini per descrivere, sintetizzare, un prodotto grafico pubblicitario complesso
- Sapere organizzare materiale visivo per informare e comunicare concetti astratti
- Saper reperire e organizzare il materiale di lavoro in maniera costruttiva
- Saper focalizzare l'obiettivo di comunicazione e operare le corrette ma anche inconsuete scelte tecniche nella manipolazione dell'immagine o del disegno
- Saper produrre il file con le corrette caratteristiche necessarie ai fini della produzione finale per la stampa tipografica
- Saper coltivare un approccio creativo personale anche in base a approfondimenti culturali

Programmazioni delle Discipline del Dipartimento:
**DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI e LABORATORIO AUDIOVISIVO E
MULTIMEDIALE – SECONDO BIENNIO E CLASSE QUINTA**

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI - Liceo Artistico

Classi TERZE

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI

1. Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuali, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità.
2. Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei software.
3. Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica.
4. Saper ricorrere a strategie e trovare soluzioni creative ed originali alle tematiche proposte.

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Storia e sperimentazione	FOTOGRAFIA • I Maestri della Fotografia • Le opere significative • Storia della fotografia CINEMA: • I Maestri del Cinema • Le macchine del precinema • La storia del cinema dagli albori alla Seconda Guerra Mondiale	FOTOGRAFIA • Comprendere le regole della composizione dell'immagine • Contestualizzare la storia • Archiviazione fotografica CINEMA • Riconoscere le opere • Riconoscere lo stile • Conoscere la storia • Dibattito critico	1.2.3	A.C.D.E.
2. Esecuzione. Io Artista	CINEMA • Opere e Maestri • Distinzione tra i periodi storici • Distinzioni della cinematografia per Nazioni • Lo Star System • Imparo a criticare il film: rudimenti di critica cinematografica	FOTOGRAFIA • Uso corretto della Macchina • Il set up • Rapporto tra fotografia e cinema CINEMA • Individuazione e riconoscimento • Analisi critica • La sceneggiatura	1.2.3	A.C.D.E.
Post Produzione	FOTOGRAFIA: • Distinzione dei generi • Organizzazione fotografica • Utilizzo del software per elaborazione digitale • Utilizzo dei singoli parametri	FOTOGRAFIA: • Saper rapidamente distinguere i generi • Saper organizzare al meglio il proprio portfolio	1.2.3.4	A.B.C.D.E.

	CINEMA • Riscrivere la trama • Elaborare una critica	• Saper rapidamente post produrre l'immagine attraverso l'uso dei singoli parametri • Riconoscere il linguaggio CINEMA: • Saper ricostruire una trama • Saper elaborare una critica intelligente, tra emozioni e tecnica • Riconoscere il linguaggio filmico		
Stop Motion	CINEMA - FOTOGRAFIA • Individuare una storia • Elaborare una breve trama • Redigere un soggetto con un'azione, climax e finale • Elaborare uno storyboard con sceneggiatura nei quadri • L'uso della colonna sonora • Conoscenza	• Saper elaborare un'idea • Saper affrontare la fase creativa • Saper realizzare uno storyboard • Saper progettare una stop Motion	1.2.3.4	A.C.D.E.H.
Fontana Film Festival	• Come pensare, progettare e presentare il Corto o altro prodotto audiovisivo	• - Capacità di analisi distinguendo gli elementi tecnici da quelli narrativi • - Criticità come analisi delle mille sfaccettature della narrazione filmica • - Realizzazione di un cortometraggio • - Saper gestire la partecipazione ad un festival	1.2.3.4	A,C,D,E,F,G,H
Raccontare la legalità	• Conoscenza dei vari rappresentanti della legalità • Individuare le fonti e metodi di utilizzo • Utilizzo più specifico del software di editing	• Saper comprendere la legalità • Elaborare un progetto editoriale secondo lo schema televisivo	1.2.3.4	A,C,D,E,F,,H

Classi QUARTE

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE;**
- F. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI

1. Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuale, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità.
2. Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei software.
3. Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica.
4. Saper ricorrere a strategie e trovare soluzioni creative ed originali alle tematiche proposte.

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
1. Storia e Scrittura Creativa	-Scovare un'idea e portarla su carta ● Scrittura creativa. Elaborare un racconto letterario. ● Le regole della scrittura narrativa ● Dai Telefoni Bianchi e al Neorealismo. Le Star Italiane. ● Dalla Seconda Guerra Mondiale alla Nouvelle Vague - storia del cinema mondiale. ● Basi dell'analisi critica del film secondo metodi editoriali	● Capacità di tradurre un'idea in racconto ● Capacità di elaborare una trama letteraria. ● Comprende e applicare le regole della scrittura ● Sapere riconoscere pienamente il Neorealismo ● Sapere elaborare una critica di base	1.2.3	A.C.D.E.H.
Scrittura Creativa, le Regole della narrazione. Soggetto e scaletta.	● Analisi filmica ● Le regole della composizione narrativa ● Fasi: Longline, Soggetto, Trattamento, scaletta ● Scaletta ● Individuare le opere e contestualizzarle	● Sapere individuare i vari metodi e applicarli ● Avere competenza sulle fasi della pre produzione e strategie narrative	1.2.3	A.C.D.E.H.

		● Avere competenza sulla parte letteraria ● Avere competenza sulla storia del cinema		
Contenuti audiovisivi	● Conoscenze delle varie figurate del settore ● Conoscenza del documentario editoriale e dello speciale giornalistico ● Distinzione della tipologia dei contenuti ● Esecuzione dei contenuti	● Saper applicare le nozioni audiovisivo nell'ambito del giornalismo ● Saper distinguere ed elaborare tipologie di contenuti	1.2.3.4	A.C.D.E.H.
Produzione Documentario	● Conoscere ed eseguire le fasi della Pre-produzione e produzione ● Conoscere i vari metodi di ripresa ● Editare l'opera	● Saper affrontare le fasi dell'intera produzione. ● Sapere applicare le varie modalità di ripresa. ● Sapere editare e rendere l'opera funzionale	1.2.3.4	A.C.D.E.H.
per il FFF Fontana Film Festival	● elementi di progettazione di un cortometraggio ● organizzazione di un festival	● Capacità di analisi distinguendo gli elementi tecnici da quelli narrativi ● Criticità come analisi delle mille sfaccettature della narrazione filmica ● Realizzazione di un cortometraggio ● Saper gestire l'organizzazione di un festival ●	1.2.3.4	A,C,D,E,F,G,H
Cinema della Legalità	● Conoscenza dei vari rappresentanti della legalità ● Individuare le fonti e metodi di utilizzo ● Utilizzo più specifico del software di editing	● Saper comprendere la legalità ● Elaborare un progetto editoriale secondo lo schema televisivo	1.2.3.4	A,C,D,E,F,,H

Classi QUINTE

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE;**
- F. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI

1. Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuale, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità.
2. Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei software.
3. Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica.
4. Saper ricorrere a strategie e trovare soluzioni creative ed originali alle tematiche proposte.

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Storia e Scrittura Creativa	● Dall'idea alla realizzazione. ● Scrittura creativa. Elaborare un racconto letterario. ● Dalla Nouvelle Vague ai giorni nostri. Il cinema impegnato: il caso Pasolini, La commedia Italiana, Il genere Western: differenze di stile. ● Basi dell'analisi critica del film - produzione di contenuti	● Capacità di tradurre un'idea in racconto ● Capacità di elaborare una trama letteraria. ● Comprende e applicare le regole della scrittura ● Sapere riconoscere pienamente il periodo cinematografico ● Sapere elaborare una critica di base	1,2,3,4	A,C,D,E
Scrittura Creativa, le Regole della narrazione. Soggetto e scaletta.	● Fasi: Soggetto, Trattamento, scaletta ● Storyboard ● Fase finale: realizzazione prodotto audiovisivo ● Preparazione agli esami di stato	● Sapere individuare i vari metodi e applicarli ● Avere competenza sulle fasi della pre produzione e strategie narrative ● Avere competenza sulla parte letteraria	1,2,3,4	A,C,D,E

		● Avere competenza sulla storia del cinema		
Contenuti audiovisivi	● I reparti cinema ● Le Major Italiane ed Estere ● Tipologie di contenuti audiovisivi ● Elaborazione esecutiva dei contenuti ● Proiezioni film	● Saper individuare e distinguere i reparti cinema ● Saper applicare le nozioni audiovisivo nell'ambito del giornalismo ● Saper distinguere ed elaborare tipologie di contenuti	1,2,3,4	A,B,C,D,E
Comunicazione sociale	● Conoscere e distinguere i vari prodotti per il web ● Conoscere come redigere un post/contenuto social ● Uso di Canva e applicati per il web	● Saper creare una pagina facebook ● Utilizzo dei Bot ● Utilizzo di prodotti multimediali a scopo pubblicitario ● Pubblicare un web site	1,2,3,4	A.C.D.E.H.
Produzione Corto	● Conoscere ed eseguire le fasi della Pre-produzione e produzione ● Conoscere i vari metodi di ripresa ● Editare l'opera	● Saper affrontare le fasi dell'intera produzione. ● Sapere applicare le varie modalità di ripresa. ● Sapere editare e rendere l'opera funzionale	1,2,3,4	A,C,D,E,F,H
per il FFF Fontana Film Festival	● Realizzazione di un cortometraggio individuale e/o corale. ● Organizzazione di un festival del cortometraggio	● - Capacità di analisi distinguendo gli elementi tecnici da quelli narrativi ● - Criticità come analisi delle mille sfaccettature della narrazione filmica ● - Realizzazione di un cortometraggio ● - Saper gestire l'organizzazione di un festival	1,2,3,4	A,C,D,E,F,G,H
Cinema della Legalità	● Conoscenza dei vari rappresentanti della legalità ● Individuare le fonti e metodi di utilizzo ● Utilizzo più specifico del software di editing	● Saper comprendere la legalità ● Elaborare un progetto editoriale secondo lo schema televisivo	1,2,3,4	A,C,D,E,F,,H

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI - Liceo Artistico

PIANO DI LAVORO

Obiettivi	- L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie e Strumenti	- Per le lezioni si utilizzeranno diverse metodologie a seconda delle unità didattiche che si affronteranno: - Lezioni con l'ausilio di supporto video (LIM, PC, etc.). - didattica laboratoriale - apprendimento cooperativo - storytelling - Gli studenti utilizzeranno per la realizzazione dei manufatti visivi, secondo le diverse fasi dell'iter progettuale, i seguenti strumenti: - Strumenti di rappresentazione grafica, come matite, pennarelli, acquerelli, etc. - Computer con i diversi software Adobe in dotazione - Tavoleta grafica. - Macchine fotografiche in dotazione
Modalità di verifica	- Esercitazioni programmate. - Sviluppo e progettazioni multimediali. - Elaborati prodotti durante le lezioni. - Le verifiche saranno fondate sull'aspetto esecutivo, sulle capacità di comprensione, soluzione e motivazione. Le valutazioni non saranno considerate come momento isolato e riservato, ma come un processo che comporta una gradualità, una continuità di confronti, analisi e rettifiche in itinere.
Attività di recupero/potenziamento	- recupero in itinere

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI - Liceo Artistico

SAPERI ESSENZIALI (ex PROGRAMMAZIONE MINIMA)

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà essere in grado di realizzare un prodotto audiovisivo in tutte le sue sfaccettature, partendo dalla progettazione, passando per la produzione (fase di recording) e finire con la post-produzione.

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE TERZA

Obiettivi Disciplinari:

- Conoscere le regole basilari dello scatto
- Conoscere la storia della fotografia e del cinema
- Suddividere i vari generi fotografici
- Riconoscere i vari software e l'uso basilare di qualche applicativo
- Conoscere alcuni Maestri della fotografia per poi individuare i maestri del Cinema e gli stili.

Contenuti:

- Analisi degli strumenti fotografici e riconoscimento obiettivi
- Individuazione gli stili fotografici
- Principali artisti della fotografia e dei loro scatti
- Distinzione dei vari generi fotografici
- Il linguaggio fotografico attraverso la composizione e la luce
- Portfolio fotografico Desktop e Mobile uso base di Lightroom e Canva
- La Direzione della fotografia nel cinema

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE QUARTA

Obiettivi Disciplinari:

- Capacità di tradurre un'idea in racconto
- Apprendere i periodi storici del cinema
- Editare un'opera e con un proprio stile
- Riuscire a essere parte di un dibattito critico

Contenuti:

- Lo studio della scrittura creativa
- Tecniche di rappresentazione

- Struttura Narrativa nel Cinema
- Storia del Cinema dal 1940 al 1960
- Utilizzo dei software di editing

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE QUINTA

Obiettivi Disciplinari:

- Apprendere i periodi storici del cinema dal 1960 alla New Hollywood
- Capacità di tradurre un'idea in racconto
- Comprendere la struttura narrativa e sceneggiatura
- Editare un'opera e con un proprio stile
- Riuscire a essere parte di un dibattito critico

Contenuti:

- Lo studio della scrittura creativa
- Tecniche di rappresentazione
- Struttura Narrativa nel Cinema
- Storia del Cinema dal 1960 al 2023
- Utilizzo dei software di editing

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI - Liceo Artistico

SCHEMA DEI LIVELLI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO

TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE	GIUDIZIO / VOTO
PROVE SCRITTE E/O PRATICHE	Le prove di verifica saranno utilizzate per valutare le capacità tecniche acquisite, l'acquisizione del lessico disciplinare e le capacità di creare semplici collegamenti tra gli argomenti trattati e dimostrare coerenza critica e stilistica. Per la valutazione dei livelli di conoscenza e delle abilità verrà utilizzata la scala dei criteri di valutazione e si terrà conto anche della frequenza, del comportamento, della costanza dell'impegno e del livello di partecipazione.	LIVELLO BASE NON RAGGIUNTO Lo studente non svolge le consegne richieste, dimostrando di non possedere conoscenze e abilità essenziali e di non saper applicare le procedure fondamentali.	1 – 2: Mancata risposta alle richieste relative ai lavori o consegna in bianco. Processo di apprendimento non in atto; competenze inconsistenti o quasi nulle. 3 - 4: Mancata acquisizione degli elementi essenziali; competenze del tutto inadeguate. Difficoltà nelle applicazioni: produzione di elaborati con lacune gravi ed errori. 5: Mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali; competenze parzialmente acquisite, con lacune e marcate incertezze.
		LIVELLO BASE Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali	6: Possesso dei requisiti di base propri della disciplina. Capacità di procedere nelle applicazioni pur con qualche errore o imprecisione. Elaborati talvolta incompleti e /o imprecisi, ma fruibili.
		LIVELLO INTERMEDIO Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare conoscenze e le abilità acquisite	7: Conseguimento delle abilità e delle conoscenze previste; adeguata sicurezza nelle applicazioni; capacità di raccontare attraverso i linguaggi dell'audiovisivo; linearità e logicità nelle idee; chiarezza espositiva. 8: Conoscenze approfondite, sicurezza nel racconto audiovisivo, competenza di elaborare concetti noti. Acquisizione di un metodo di ragionamento problematico.

			Buone capacità di rielaborazione personale e di argomentazione. Ricchezza di idee e di linguaggio.
		LIVELLO AVANZATO Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi anche in situazioni non note, mostrando nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.	9-10: Conoscenze approfondite, spiccata capacità narrative. Risoluzione in autonomia di problemi noti e non (problem solving), rielaborazione personale, autonoma capacità di collegamenti interdisciplinari e di formulazione di giudizi personali.

LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - Liceo Artistico

Classi TERZE

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;**
- F. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI

1. Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuale, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità.
2. Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei software.
3. Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica.
4. Saper ricorrere a strategie e trovare soluzioni creative ed originali alle tematiche proposte.

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
LA FOTOGRAFIA	- Impariamo ad osservare. - Comporre l'immagine. - orizzontale e verticale - linee di forza - la sezione aurea - regola dei terzi - nozioni di cromatologia (primari, secondari, complementari); - la luce, il chiaroscuro, il bianco e nero.	<i>Essere in grado di padroneggiare le basi e le potenzialità espressive del linguaggio fotografico</i> - Leggere gli aspetti compositivi, la struttura interna e gli elementi che costruiscono un'immagine fotografica (livello base) - Costruire e produrre un'immagine fotografica in base a criteri stilistici dati (livello base)	1.2.3	A.C.D.E.
REFLEX	- Elementi costitutivi della macchina fotografica - Tipi di fotocamera - La ripresa (esposizione; velocità di otturazione; apertura del diaframma) - Tipologie di obiettivi - I pre-settaggi (sensibilità; bilanciamento del bianco; qualità) - Illuminazione	<i>Essere in grado di usare correttamente la macchina fotografica Reflex</i> - Saper gestire l'utilizzo di una macchina fotografica Reflex - Saper utilizzare i settaggi di base - Utilizzare le varie modalità di scatto in maniera creativa	1.2.3	A.C.D.E.
ADOBE PHOTOSHOP	- Elaborazioni digitali delle immagini. - I software di ritocco fotografico, tecniche e procedure - Adobe Photoshop - Area di lavoro: come usare la barra delle applicazioni, barra delle opzioni e gli strumenti; i pannelli e i livelli. - Immagini vettoriali e immagini Bitmap. - Bilanciamento dei colori - Gamma tonale - Fotoritocco - Variabili di stampa classiche - Doppia esposizione - Fotomontaggio	<i>Essere in grado di trattare le immagini con programmi di fotoritocco</i> - Saper gestire il software di post-produzione fotografica Adobe Photoshop - Saper utilizzare le conoscenze acquisite per applicarle in maniera efficace e creativa in fase di post produzione. - Saper correggere in post-produzione eventuali errori irreversibili della fase di produzione.	1.2.3.4	A.B.C.D.E.
STOP MOTION	- costruzione di un breve racconto visivo (gli elementi minimi: introduzione del\dei protagonisti; lo svolgimento dei fatti; lo sviluppo, la sorpresa; il finale) - preparazione del percorso: soggetto, sinossi, sceneggiatura, storyboard	<i>Essere in grado di realizzare una stop-motion.</i> - saper progettare una STOP MOTION - saper realizzare una STOP MOTION non complessa	1.2.3.4	A.C.D.E.H.

	- dal progetto alla realizzazione: revisione e rimodellazione - il commento sonoro	- saper utilizzare almeno a livello base un software di montaggio audio/video		
ANIMAZIONE	- I principi dell'animazione - Animazione passo 1 - Animazione classica - l'animatore e il suo modus operandi - l'intercalatore - animazione con l'ausilio dei software della suite Adobe	<i>Esplorare le potenzialità espressive del linguaggio dell'animazione</i> - saper progettare un'animazione fluida semplice - saper realizzare un'animazione fluida semplice. - primo approccio ai software di montaggio audio\video	1.2.3.4	A,C,D,E,F,H
FontanaFilmFestival	- elementi di progettazione di un cortometraggio	<i>Essere capaci di esplorare le potenzialità espressive del linguaggio filmico. Essere in grado di presentare un lavoro individuale/collettivo al Fontana Film Festival</i> - Capacità di analisi distinguendo gli elementi tecnici da quelli narrativi - Criticità come analisi delle mille sfaccettature della narrazione filmica - Realizzazione di un cortometraggio - Saper gestire la partecipazione ad un festival	1.2.3.4	A,C,D,E,F,G,H

Classi QUARTE

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE;**
- F. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI

1. Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuale, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità.
2. Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei software.
3. Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica.
4. Saper ricorrere a strategie e trovare soluzioni creative ed originali alle tematiche proposte.

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
Le funzioni dell'immagine in movimento	- il rapporto testo/ immagine - le funzioni linguistiche - la retorica delle immagini	<i>Progettare la scansione narrativa con immagini e parole</i> - Leggere gli aspetti compositivi, la struttura interna e gli elementi che costituiscono un prodotto audiovisivo - Saper progettare e realizzare un prodotto audiovisivo in base a determinati criteri stilistici	1.2.3	A.C.D.E.H.
Artigiani creativi, video maker riflessivi	- Elementi del linguaggio cinematografico - La grammatica - distanze apparenti - angolazione di ripresa - altezza di ripresa - inclinazione della camera - movimenti di camera - la messinscena (scenografia, illuminazione, costume/make-up e acconciature, recitazione)	<i>Stimolare la lettura di un film attraverso il riconoscimento e l'osservazione degli elementi grammaticali e sintattici;</i> <i>Stimolare la ricerca creativa, la costruzione di un percorso strutturato che metta in relazione aspetti e linguaggi espressivi differenti;</i> <i>comprendere l'importanza del rapporto figura sfondo (in riferimento al contesto scenografico)</i> - Saper gestire l'utilizzo di una telecamera e dei relativi supporti. - Saper gestire, almeno a livello base, l'allestimento di un set audiovisivo.	1.2.3	A.C.D.E.H.

		- Saper coordinare, almeno a livello base, una piccola troupe cinematografica		
Adobe Premiere	- Elaborazioni digitali delle riprese e del materiale di repertorio. - Il software di post-produzione video Adobe Premiere - Settaggi di base - Montaggio multi-cam - I key-frame e l'utilizzo degli stessi in maniera creativa - Cenni di color correction	<i>Trattare le immagini registrate o di repertorio con il software di post-produzione video Adobe Premiere</i> - Saper gestire il software di post-produzione video Adobe Premiere - Saper utilizzare le conoscenze acquisite per applicarle in maniera efficace e creativa in fase di post produzione. - Saper correggere in post-produzione eventuali mancanze della fase di produzione.	1.2.3.4	A.C.D.E.H.
Dalla carta al pixel: i linguaggi dell'audiovisivo, dalla pre-produzione alla post-production	- Il soggetto - la scaletta - il trattamento - lo storyboard - allestimento set - fase di ripresa - post production	<i>Avviare un metodo progettuale strutturato in fasi consequenziali; Stimolare la ricerca creativa, la costruzione di un percorso strutturato che metta in relazione aspetti e linguaggi espressivi differenti; Avviare un metodo critico sul proprio operato per approcciare il problem solving; Avviare la comprensione del connubio suono\immagine</i> - saper progettare un prodotto audiovisivo attraverso varie fasi di pre-produzione. - saper tradurre il lavoro di pre-produzione mettendo in campo la fase di recording. - saper utilizzare il materiale registrato nell'ottica di ottimizzazione durante la fase di post-produzione.	1.2.3.4	A.C.D.E.H.
SPOT	- costruzione di uno spot - fase ideativa - dal progetto alla realizzazione: revisione e	<i>Esplorare le potenzialità espressive dei linguaggi audiovisivi applicato alla pubblicità</i>	1.2.3.4	A,C,D,E,F,H

	rimodellazione - il commento sonoro	- saper progettare uno spot utilizzando i linguaggi audiovisivi - saper realizzare uno spot di media e breve durata		
FontanaFilmFestival	- elementi di progettazione di un cortometraggio - organizzazione di un festival	<i>Esplorare le potenzialità espressive del linguaggio filmico.</i> <i>Presentare un lavoro individuale/collettivo al Fontana Film Festival</i> - Capacità di analisi distinguendo gli elementi tecnici da quelli narrativi - Criticità come analisi delle mille sfaccettature della narrazione filmica - Realizzazione di un cortometraggio - Saper gestire l'organizzazione di un festival	1.2.3.4	A,C,D,E,F,G,H

Classi QUINTE

COMPETENZE EUROPEE (trasversali a tutte le discipline)

- A. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;**
- B. COMPETENZA MULTILINGUISTICA;**
- C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA;**
- D. COMPETENZA DIGITALE;**
- E. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE;**
- F. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA;**
- G. COMPETENZA IMPRENDITORIALE;**
- H. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.**

COMPETENZE DISCIPLINARI

1. Acquisizione di corrette ed efficaci metodologie operative e progettuale, che consentano di svolgere, anche autonomamente, percorsi operativi inerenti alla multimedialità.
2. Competenza nell'uso della strumentazione fotografica e dei software.
3. Saper riconoscere e applicare una composizione grafica e/o fotografica.
4. Saper ricorrere a strategie e trovare soluzioni creative ed originali alle tematiche proposte.

CONOSCENZE		ABILITÀ	COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE EUROPEE
FORMATI e RI-FORMATI	- il rapporto testo/ immagine - le funzioni linguistiche - la retorica delle immagini	Progettare la scansione narrativa con immagini e parole - <i>Saper decodificare gli aspetti compositivi, la struttura interna e gli elementi che costituiscono un prodotto audiovisivo</i> - <i>Saper riprodurre, innovare e rinnovare i format classici dell'audiovisivo</i>	1,2,3,4	A,C,D,E
VIDEO-REPORTER	Progettazione e realizzazione di contenuti multimediali attraverso la ripresa dal vivo e il montaggio audio/video. Utilizzo del green screen. Remake e riadattamenti di prodotti cinematografici, televisivi, multimediali, ecc.	<i>Acquisire un metodo progettuale corretto.</i> <i>Avviare un metodo critico sul proprio operato.</i> <i>Approfondimenti relativi a campi specifici relativi al montaggio.</i> - Saper gestire l'utilizzo di una telecamera e dei relativi supporti. - Saper gestire, almeno a livello base, l'allestimento di un set audiovisivo. - Saper coordinare, almeno a livello base, una piccola troupe cinematografica	1,2,3,4	A,C,D,E
LUNGOMETRAGGIO	I grandi registi. La sceneggiatura. La Produzione. Montaggio. Postproduzione	<i>Conoscere i grandi registi del cinema.</i> <i>Saper gestire una produzione di medio o lungo metraggio</i> - Saper gestire il software di post-produzione video Adobe Premiere - Saper utilizzare le conoscenze acquisite per applicarle in maniera efficace e creativa in fase di post produzione.	1,2,3,4	A,B,C,D,E

		- Saper correggere in post-produzione eventuali mancanze della fase di produzione.		
WEB COMMUNICATION	Creare siti e blog. Web radio e Web TV. Social network.	<i>Acquisire un metodo progettuale corretto.</i> <i>Avviare un metodo critico sul proprio operato.</i> - saper progettare un blog e/o una pagina multimediale. - saper lanciare in rete una pagina multimediale e curarne gli aggiornamenti. - saper gestire l'interazione social e la promozione di una pagina e/o di uno spazio multimediale.	1,2,3,4	A.C.D.E.H.
TESI MULTIMEDIALE	Tesi in forma di trasmissione radiofonica, televisiva, web. Ideazione e realizzazione tesi multimediale.	<i>Conoscere le caratteristiche di più prodotti multimediali. Acquisire i linguaggi comunicativi delle varie possibilità relazionali di una tesi multimediale.</i> - saper progettare una tesi in formato multimediale. - saper realizzare, partendo da una progettazione singola o corale, una tesi multimediale.	1,2,3,4	A,C,D,E,F,H
FontanaFilmFestival	Realizzazione di un cortometraggio individuale e/o corale. Organizzazione di un festival del cortometraggio	<i>Esplorare le potenzialità espressive del linguaggio filmico.</i> <i>Presentare un lavoro individuale/collettivo al Fontana Film Festival</i> - Capacità di analisi distinguendo gli elementi tecnici da quelli narrativi - Criticità come analisi delle mille sfaccettature della narrazione filmica - Realizzazione di un cortometraggio	1,2,3,4	A,C,D,E,F,G,H

		- Saper gestire l'organizzazione di un festival		
--	--	---	--	--

LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - Liceo Artistico

PIANO DI LAVORO

Obiettivi	- L'acquisizione graduale delle competenze trasversali e disciplinari indicate.
Metodologie e Strumenti	- Per le lezioni si utilizzeranno diverse metodologie a seconda delle unità didattiche che si affronteranno: - Lezioni con l'ausilio di supporto video (LIM, PC, etc.). - didattica laboratoriale - apprendimento cooperativo - storytelling - Gli studenti utilizzeranno per la realizzazione dei manufatti visivi, secondo le diverse fasi dell'iter progettuale, i seguenti strumenti: - Strumenti di rappresentazione grafica, come matite, pennarelli, acquerelli, etc. - Computer con i diversi software Adobe in dotazione - Tavoleta grafica. - Macchine fotografiche in dotazione
Modalità di verifica	- Esercitazioni programmate. - Sviluppo e progettazioni multimediali. - Elaborati prodotti durante le lezioni. - Le verifiche saranno fondate sull'aspetto esecutivo, sulle capacità di comprensione, soluzione e motivazione. Le valutazioni non saranno considerate come momento isolato e riservato, ma come un processo che comporta una gradualità, una continuità di confronti, analisi e rettifiche in itinere.
Attività di recupero/potenziamento	- recupero in itinere

LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE- Liceo Artistico

SAPERI ESSENZIALI (ex PROGRAMMAZIONE MINIMA)

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà essere in grado di realizzare un prodotto audiovisivo in tutte le sue sfaccettature, partendo dalla progettazione, passando per la produzione (fase di recording) e finire con la post-produzione.

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE TERZA

Obiettivi Disciplinari:

- 1. Conoscere le basi e le potenzialità espressive del linguaggio fotografico**
- 2. Usare correttamente la macchina fotografica**
- 3. Avviare un metodo progettuale strutturato in fasi consequenziali**
- 4. Trattare le immagini con programmi di fotoritocco**
- 5. Dalla fotografia al video: STOPMOTION**

Contenuti:

Impariamo ad osservare

- Comporre l'immagine.**
- orizzontale e verticale**
- linee di forza**
- la sezione aurea**
- regola dei terzi**
- nozioni di cromatologia (primari, secondari, complementari);**
- la luce, il chiaroscuro, il bianco e nero.**

Elementi costitutivi della macchina fotografica

- Tipi di fotocamera**
- La ripresa (esposizione; velocità diotturazione; apertura del diaframma)**
- Tipologie di obiettivi**
- I pre-settaggi (sensibilità; bilanciamento del bianco; qualità)**
- Illuminazione**

Il metodo di progettazione

- Design Brief**

-concept

-le fasi di sviluppo

Elaborazioni digitali delle immagini

- I software di ritocco fotografico, tecniche e procedure
- Adobe Photoshop
- Area di lavoro: come usare la barra delle applicazioni, barra delle opzioni e gli strumenti; i pannelli e i livelli.
- Immagini vettoriali e immagini Bit-map.
- Bilanciamento dei colori
- Gamma tonale
- Fotoritocco
- Variabili di stampa classiche
- Doppia esposizione
- Fotomontaggio

Costruzione di un breve racconto visivo

- gli elementi minimi: introduzione dei protagonisti; lo svolgimento dei fatti; lo sviluppo, la sorpresa; il finale
- preparazione del percorso: soggetto, sinossi, sceneggiatura, storyboard
- dal progetto alla realizzazione: revisione e rimodellazione
- il commento sonoro

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE QUARTA

Obiettivi Disciplinari:

1. Esplorare la grammatica e le potenzialità espressive del linguaggio audiovisivo
2. Progettare la scansione narrativa con immagine e parole
3. Stimolare la lettura di un film attraverso il riconoscimento e l'osservazione degli elementi grammaticali e sintattici;
Stimolare la ricerca creativa, la costruzione di un percorso strutturato che metta in relazione aspetti e linguaggi espressivi differenti; comprendere l'importanza del rapporto tra suono e immagine (riferimento al contesto scenografico)
4. Avviare un metodo progettuale
strutturato in fasi consequenziali; Stimolare la ricerca creativa, la costruzione di un percorso strutturato che metta in relazione aspetti e linguaggi espressivi differenti;
Avviare un metodo critico sul proprio operato per approcciare il problem solving;
Avviare la comprensione del connubio
suono\immagine
5. Dall'ideazione alla realizzazione di uno SPOT

Contenuti:

- Elementi del linguaggio cinematografico
- La grammatica
- distanze apparenti
- angolazione di ripresa
- altezza di ripresa

- inclinazione della camera
- movimenti di camera
- la messinscena (scenografia, illuminazione, costume/make-up e acconciature, recitazione)
- Elementi di pre-produzione video
- Il soggetto
- la scaletta
- il trattamento
- lo storyboard
- costruzione di uno spot
- fase ideativa
- dal progetto alla realizzazione: revisione e rimodellazione
- il commento sonoro

OBIETTIVI E CONTENUTI MINIMI - CLASSE QUINTA

Obiettivi Disciplinari:

- Progettare la scansione narrativa con immagini e parole.
- Acquisire un metodo progettuale corretto. Avviare un metodo critico sul proprio operato.
- Conoscere i grandi registi del cinema. Saper gestire una produzione di un cortometraggio.
- Acquisire un metodo progettuale corretto.
- Conoscere le caratteristiche di più prodotti multimediali.
- Acquisire i linguaggi comunicativi delle varie possibilità relazionali di una tesi multimediale.
- Esplorare le potenzialità espressive del linguaggio filmico.
- Presentare un lavoro collettivo al Fontana Film Festival.

Contenuti:

- il rapporto testo/ immagine
- le funzioni linguistiche
- la retorica delle immagini
- Progettazione e realizzazione di contenuti multimediali attraverso la ripresa dal vivo e il montaggio audio/video.
- Utilizzo del green screen
- I grandi registi. La sceneggiatura. La Produzione. Montaggio. Postproduzione
- Creare siti e blog. Web radio e Web TV. Social network.

- Tesi in forma di trasmissione radiofonica, televisiva, web. Ideazione e realizzazione tesi multimediale.
- Realizzazione di un cortometraggio corale

LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - Liceo Artistico

SCHEMA DEI LIVELLI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO

TIPO VERIFICA	CRITERI DI VALUTAZIONE	COMPETENZE	GIUDIZIO / VOTO
PROVE SCRITTE E/O PRATICHE	Le prove di verifica saranno utilizzate per valutare le capacità tecniche acquisite, l'acquisizione del lessico disciplinare e le capacità di creare semplici collegamenti tra gli argomenti trattati e dimostrare coerenza critica e stilistica. Per la valutazione dei livelli di conoscenza e delle abilità verrà utilizzata la scala dei criteri di valutazione e si terrà conto anche della frequenza, del comportamento, della costanza dell'impegno e del livello di partecipazione.	LIVELLO BASE NON RAGGIUNTO Lo studente non svolge le consegne richieste, dimostrando di non possedere conoscenze e abilità essenziali e di non saper applicare le procedure fondamentali.	1 – 2: Mancata risposta alle richieste relative ai lavori o consegna in bianco. Processo di apprendimento non in atto; competenze inconsistenti o quasi nulle. 3 - 4: Mancata acquisizione degli elementi essenziali; competenze del tutto inadeguate. Difficoltà nelle applicazioni: produzione di elaborati con lacune gravi ed errori. 5: Mancata acquisizione di alcuni elementi essenziali; competenze parzialmente acquisite, con lacune e marcate incertezze.
		LIVELLO BASE Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali	6: Possesso dei requisiti di base propri della disciplina. Capacità di procedere nelle applicazioni pur con qualche errore o imprecisione. Elaborati talvolta incompleti e /o imprecisi, ma fruibili.
		LIVELLO INTERMEDIO Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di	7: Conseguimento delle abilità e delle conoscenze previste; adeguata sicurezza nelle applicazioni; capacità di raccontare attraverso i linguaggi dell'audiovisivo; linearità e logicità nelle idee; chiarezza espositiva.

		saper utilizzare conoscenze e le abilità acquisite	8: Conoscenze approfondite, sicurezza nel racconto audiovisivo, competenza di elaborare concetti noti. Acquisizione di un metodo di ragionamento problematico. Buone capacità di rielaborazione personale e di argomentazione. Ricchezza di idee e di linguaggio.
		LIVELLO AVANZATO Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi anche in situazioni non note, mostrando nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.	9-10: Conoscenze approfondite, spiccata capacità narrative. Risoluzione in autonomia di problemi noti e non (problem solving), rielaborazione personale, autonoma capacità di collegamenti interdisciplinari e di formulazione di giudizi personali.