

LINEE PROGRAMMATICHE PER IL QUINTO ANNO



Liceo Artistico Statale della Villa Reale di Monza
"Nanni Valentini"

	Competenze	Abilità	contenuti / conoscenze / attività
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	<p>LINGUA Padroneggiare la lingua italiana, sapendosi esprimere in forma scritta e orale con chiarezza e proprietà, in relazione ai diversi contesti e scopi</p> <p>Costruire ordinatamente un discorso, utilizzando gli strumenti acquisiti dalla riflessione metalinguistica</p> <p>Affrontare un colloquio in un contesto formale (esame di stato, colloquio di lavoro, intervista...) con sufficiente controllo rispetto alle variabili e alle incognite che la situazione presenta</p> <p>Produrre testi scritti di vario tipo, coerenti, coesi e organizzati, con particolare riguardo per le tipologie testuali proposte dalla prova di italiano dell'Esame di Stato</p>	<p>produzione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli argomenti oggetto della produzione orale (rispondere coerentemente alla domanda, rimanere in tema) • Svolgere presentazioni chiare e strutturate (organizzare i contenuti della comunicazione con gli opportuni nessi, costruire un discorso completo e coerente) • Esporre in forma corretta (utilizzare un lessico adeguato ai contenuti e al contesto comunicativo, forme grammaticalmente corrette) • Comunicare con espressività ed efficacia, adeguando lo stile comunicativo agli scopi e ai destinatari della comunicazione <p>produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e rispettare le consegne (lunghezza testo, tipologia, scopo, destinatario...) • utilizzare correttamente le regole della lingua scritta (ortografia, punteggiatura, grammatica, sintassi); utilizzare lessico e stile adeguati alla tipologia testuale) • costruire un testo con le corrette connessioni logiche, cronologiche, analogiche... in rapporto alla tipologia e ai contenuti • articolare i contenuti di un testo, facendo emergere idee, opinioni argomentate, punti di vista differenti, selezionando informazioni... in ragione della tipologia e delle richieste • attingere alle informazioni contenute in altri testi di riferimento, comprendendole, interpretandole in modo corretto ed elaborandole per poter inserirle in modo congruente e pertinente nel proprio elaborato • saper svolgere un approfondimento e redigere una "tesina", ricercando e selezionando informazioni, organizzandole in una struttura coerente, scegliendo il supporto più adeguato alla presentazione (cartaceo, audiovisivo, digitale ...) 	<p>conoscere la lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • analisi dei testi letterari sotto il profilo linguistico, praticando una spiegazione letterale per rilevare la peculiarità del lessico, della semantica e della sintassi e, nei testi poetici, l'incidenza del linguaggio figurato e della metrica <p>conoscere gli aspetti teorici</p> <ul style="list-style-type: none"> • i tratti peculiari di testi di vario tipo, soprattutto nella prosa saggistica, in cui si metteranno in evidenza le tecniche dell'argomentazione <p>produrre testi, in particolare le tipologie testuali previste dall'Esame di Stato</p> <p>Tipologie:</p> <p>A. Analisi e interpretazione di un testo letterario italiano</p> <p>B. Analisi e produzione di un testo argomentativo</p> <p>C. Riflessione critica di carattere espositivo-argomentativo su tematiche di attualità</p>

<p>LETTERATURA</p> <p>Possedere un metodo di analisi di testi letterari attraverso l'acquisizione degli strumenti indispensabili per</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'analisi linguistica, stilistica e retorica; • l'intertestualità e la relazione tra temi e generi letterari; <p>Possedere un'autonoma capacità di interpretare e commentare testi letterari in prosa e in versi</p> <p>Saper stabilire nessi tra letteratura e altre forme di espressione artistica e culturale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • comprendere il contesto storico, culturale e ideologico di riferimento della produzione artistica e letteraria • assimilare i caratteri delle poetiche dei movimenti letterari e degli autori più rappresentativi dell'Ottocento e del Novecento • comprendere il ruolo della letteratura e dell'intellettuale- scrittore nelle società moderna e contemporanea, i caratteri e le dimensioni del mercato editoriale, le nuove forme di comunicazione e i nuovi media • riconoscere le forme letterarie, attraverso l'analisi stilistico formale delle opere lette e considerare e valutare forme e contenuti nelle loro interconnessioni reciproche • orientare la lettura dei testi letterari ad una conoscenza e consapevolezza della propria dimensione individuale e della realtà in cui si vive • orientarsi nel contesto storico e culturale della Modernità e della Contemporaneità e afferrare i tratti essenziali del passaggio dall'Ottocento al Novecento, dalla civiltà borghese, alla civiltà di massa, al postmoderno 	<p>Da metà OTTOCENTO al primo NOVECENTO - il contesto storico-culturale: la società borghese, l'età del Positivismo, la Belle Epoque</p> <p>evoluzione della prosa</p> <ul style="list-style-type: none"> • diffusione e evoluzione del romanzo: Realismo, Naturalismo e Verismo italiano • la narrativa europea: scelta di autori e romanzi (o pagine antologiche) rappresentativi del realismo europeo • la narrativa italiana: Giovanni Verga - percorso monografico; lettura di pagine significative fra romanzi enovelle • la crisi del Positivismo e il Decadentismo • il romanzo psicologico e l'"eroe decadente": lettura del romanzo integrale o di alcune pagine tratte da Il piacere di G. D'Annunzio; in alternativa, letture integrali o antologiche di romanzi europei <p>evoluzione della poesia e del linguaggio poetico</p> <ul style="list-style-type: none"> • le poetiche romantiche e le nuove soluzioni stilistico formali della poesia romantica • Giacomo Leopardi - lettura di un numero significativo di liriche; la lirica romantica e gli elementi di permanenza nella produzione poetica di metà Ottocento • i poeti francesi e la lirica simbolista: C. Baudelaire, P. Verlaine, A. Rimbaud, S. Mallarmé; lettura e analisi di testi poetici volta a cogliere le innovazioni di forme e temi <p>le esperienze italiane</p> <ul style="list-style-type: none"> • la Scapigliatura come movimento letterario e di critica sociale • Giovanni Pascoli - lettura di un numero significativo di liriche; la novità della poesia pascoliana e l'influenza sulla produzione poetica italiana successiva • Gabriele D'Annunzio – un nuovo modello poliedrico di intellettuale; alcune liriche rappresentative dell'evoluzione del linguaggio poetico • esperienze poetiche del primo Novecento: i Crepuscolari; l'età delle avanguardie: Marinetti e la poesia futurista; la poesia visiva e il parolibero
---	--	--

			<p>LA PRIMA META' DEL NOVECENTO – il contesto storico culturale fra le due guerre: la “cultura della crisi”; la cultura deiregimi totalitari; le società di massa</p> <p>evoluzione della prosa</p> <ul style="list-style-type: none">• l'evoluzione del romanzo con Italo Svevo ne La coscienza di Zeno (lettura integrale o alcuni passi antologici)• Luigi Pirandello: la narrativa e il teatro pirandelliano (lettura integrale di un'opera o alcuni passi antologici) <p>evoluzione della poesia e del linguaggio poetico</p> <ul style="list-style-type: none">• Giuseppe Ungaretti - lettura di un numero significativo di liriche• Eugenio Montale - lettura di un numero significativo di liriche• altri poeti e altre poetiche: S. Quasimodo e l'Ermetismo; U. Saba (lettura di alcune poesie) <p>LA SECONDA META' DEL NOVECENTO – il contesto culturale del secondo dopoguerra</p> <p>evoluzione della prosa e della poesia</p> <ul style="list-style-type: none">• letteratura di massa e letteratura di consumo; il postmoderno• dal Neorealismo al romanzo fiabesco alla riflessione meta-letteraria in Italo Calvino (lettura integrale o di alcuni passi antologici de Il sentiero dei nidi di ragno, I nostri antenati, Se una notte d'inverno un viaggiatore) <p>oppure</p> <ul style="list-style-type: none">• cinema, teatro, poesia, narrativa e saggistica in P. Pasolini intellettuale e critico testimone della contemporaneità <p>oppure</p> <ul style="list-style-type: none">• percorso monografico o tematico su altri autori rappresentativi del secondo Novecento, sia italiani, sia stranieri
--	--	--	---

	Competenze	Abilità	contenuti / conoscenze / attività
STORIA	<p>Cogliere la sostanziale diversità fra la dimensione storica e storiografica degli eventi contemporanei e la conoscenza fattuale di avvenimenti e fenomeni in divenire</p>	<p>Classificare i fatti storici in ordine alla durata, alla scala spaziale, ai soggetti implicati e alla tipologia dei fatti.</p> <p>Comprendere i principali eventi contemporanei e le trasformazioni della storia europea e italiana, nel quadro della storia globale del mondo</p> <p>Utilizzare (anche in modalità multimediale) le carte geografiche e tematiche per localizzare, contestualizzare e mettere in relazione i fenomeni studiati.</p> <p>Utilizzare (anche in modalità multimediale) fonti, documenti e testi storiografici di varia complessità, per ricavare informazioni su fenomeni o eventi di natura storica.</p> <p>Utilizzare in ogni contesto dato il lessico specifico della disciplina</p> <p>Utilizzare procedimenti di spiegazione di fatti storiografici complessi.</p>	<p>IL SECONDO OTTOCENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • I problemi dell'Italia unita e il governo della Sinistra • La seconda rivoluzione industriale • La questione sociale e il movimento operaio • Il contesto extra-europeo: gli Stati Uniti e la Guerra di Secessione; lo sviluppo industriale del Giappone • Colonialismo e imperialismo: il colonialismo in Asia e la spartizione dell'Africa • Lo scontro fra le grandi potenze europee alla fine dell'Ottocento <p>IL PRIMO NOVECENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progresso e modernità: le trasformazioni sociali e culturali del primo Novecento • Le trasformazioni del sistema economico e industriale • Nazionalismo e imperialismo: gli stati europei e le tensioni nazionalistiche • Gli scenari politici extra-europei: Cina e Giappone; gli Stati Uniti • L'Italia giolittiana • La Grande Guerra • La Rivoluzione russa e la nascita dell'URSS <p>I TOTALITARISMI E LA SECONDA GUERRA MONDIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Europa e Stati Uniti fra le due guerre • L'economia mondiale tra le due guerre: la crisi del '29 e il crollo di Wall Street • Roosevelt e il <i>New Deal</i> • L'Italia del primo dopoguerra: dallo stato liberale al fascismo • L'età dei totalitarismi: • il nazismo tedesco, lo stalinismo dell'Unione Sovietica • La diffusione delle ideologie fasciste in Europa • Fuori dall'Europa. Le tensioni in Medioriente . Le lotte indipendentiste in Asia: il movimento indipendentista e nazionalista in India • Il Giappone imperialista e la guerra civile in Cina • Le rivolte in America latina: la rivoluzione messicana • La Seconda Guerra mondiale <p>IL MONDO BIPOLARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La guerra fredda: il mondo diviso e l'età dei blocchi contrapposti
	<p>Padroneggiare l'uso del lessico specifico e delle categorie interpretative proprie della disciplina</p> <p>Utilizzare le conoscenze acquisite per tematizzare e strutturare la molteplicità delle informazioni, dimostrando di conoscere le procedure che riguardano l'interrogazione, l'interpretazione e la valutazione delle fonti</p> <p>Utilizzare le capacità</p>		

	<p>analitiche acquisite per elaborare in modo autonomo quanto appreso e per esporre fatti, problemi e spiegazioni, attraverso l'uso appropriato dello specifico linguaggio storiografico, di fonti, testi e documenti, utilizzando le forme della narrazione, della descrizione e/o dell'argomentazione, in rapporto a contesti specifici.</p> <p>Cogliere nelle differenti interpretazioni e ricostruzioni critiche della dimensione storica i riferimenti significativi per comprenderne le radici del presente.</p> <p>Sviluppare la consapevolezza civica attraverso lo studio dei caratteri sociali e istituzionali del tempo passato</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Il nuovo ordine mondiale e la divisione dell'Europa: • l'Europa occidentale • l'Unione Sovietica degli anni Cinquanta e gli stati dell'Europa centro-orientale • Il mondo nella guerra fredda: • Gli Stati Uniti e l'anticomunismo, la guerra di Corea • La conquista dello spazio • Economia e consumi di massa negli anni Cinquanta e Sessanta: l'automobile e la plastica; i progressi tecnologici • L'Europa occidentale e il bipolarismo, la costruzione dell'integrazione europea (CEE) • L'Italia del secondo dopoguerra: dalla Costituente al Sessantotto <p>GLI ANNI SESSANTA E SETTANTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La decolonizzazione in Asia: L'India dall'indipendenza agli anni Settanta; • La nascita della Repubblica popolare cinese; • L'Indocina dalla lotta per l'indipendenza alla guerra del Vietnam • Alla periferia del mondo bipolare: • La guerra d'Algeria e la decolonizzazione in Africa; • Le lotte di liberazione in America latina; • La polveriera mediorientale • Tra guerra fredda e distensione: • Il continente americano negli anni Settanta; l'America kennediana; Johnson, Nixon e la guerra del Vietnam; • L'America latina tra dittature e rivoluzione; • L'Europa negli anni Sessanta e Settanta: • L'Urss di Breznev e le tensioni nel blocco sovietico; la "primavera di Praga" • L'Europa delle democrazie • Il Sessantotto in Europa e nel mondo tra pacifismo e violenza, la contestazione al sistema <p>IL MONDO GLOBALE <i>(modulo e Uda opzionali, svolti per quadri tematici e/o sintetici)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La fine del bipolarismo: il mondo della globalizzazione • Dalla crisi alla <i>deregulation</i>: gli anni Settanta e Ottanta in Europa e nel mondo • La crisi del sistema monetario di Bretton Woods • La crisi petrolifera del 1973 • La ripresa dell'economia occidentale negli anni Ottanta • Gli USA negli anni Settanta e Ottanta • L'Europa negli anni Ottanta
--	--	--	---

			<ul style="list-style-type: none">• La repubblica islamica dell'Iran, la guerra irachena• L'Afghanistan dei talebani• Il conflitto israelo-palestinese: gli accordi di Camp David, il programma politico di Hamas• Una svolta epocale: la fine del comunismo sovietico• La svolta di Gorbaciov,• La dissoluzione dell'URSS• La Russia di Eltsin, la dissoluzione dell'Est comunista, la guerra civile nella ex-Jugoslavia• L'Italia dalla crisi economica agli anni Ottanta• I nuovi scenari mondiali (1990-2014):• lo scenario europeo; lo scenario americano; lo scenario italiano; lo scenario afro-asiatico• Il Ventunesimo secolo: i problemi aperti per il nuovo millennio
--	--	--	--

	competenze	abilità	contenuti
FILOSOFIA	<p>Essere consapevoli della specificità della Filosofia come indagine critica e razionale intorno agli interrogativi di fondo dell'uomo su se stesso e sulla realtà.</p> <p>Aver acquisito una conoscenza organica degli snodi essenziali del pensiero occidentale, del legame con il contesto storico-culturale e del significato universale di tematiche e autori trattati.</p> <p>Padroneggiare gli strumenti del pensiero critico e saper riflettere in modo personale, dimostrando capacità di approfondire e argomentare tesi.</p> <p>Orientarsi sulle questioni fondamentali della Filosofia: l'ontologia, l'etica, il rapporto con la religione e la scienza, la gnoseologia, la logica, la politica e l'estetica in particolare.</p> <p>Padroneggiare il lessico e le categorie specifiche della disciplina e contestualizzare le questioni filosofiche.</p> <p>Comprendere le radici concettuali e filosofiche dei principali problemi della cultura contemporanea, individuando nessi tra Filosofia e altre discipline.</p>	<p>Mettere in relazione il contesto storico-culturale e lo sviluppo del pensiero filosofico.</p> <p>Collocare nello spazio e nel tempo le correnti filosofiche e gli autori del pensiero posthegeliano e contemporaneo.</p> <p>Porre a confronto differenti modelli etici, gnoseologici, estetici e di interpretazione della realtà, della natura, della storia e della società.</p> <p>Sintetizzare gli aspetti essenziali dei temi trattati, operando collegamenti tra prospettive filosofiche diverse.</p> <p>Esporre le conoscenze acquisite in modo rigoroso, utilizzando il lessico specifico della disciplina.</p>	<p>Opposizione al sistema hegeliano: Schopenhauer Dissoluzione del sistema hegeliano: Kierkegaard Rovesciamento dell'Idealismo hegeliano: Marx</p> <p>Filosofia e scienza nell'Ottocento: Positivismo e antipositivismo <u>Crisi del soggetto e istanze filosofiche del Novecento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nietzsche - Freud <p>Tematiche connesse all'estetica nell'Ottocento/Novecento (Adorno, Benjamin)</p> <p>Questioni di filosofia contemporanea (a scelta tra Fenomenologia, Esistenzialismo, Neoidealismo, Pragmatismo, Ermeneutica, Filosofia del linguaggio, Filosofia politica, sviluppi del Marxismo italiano, Filosofia cristiana e nuova Teologia)</p>

LINGUA E LETTERATURA INGLESE	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
	<ul style="list-style-type: none"> - Saper comprendere i punti chiave di diverse tipologie testuali, di una certa lunghezza e complessità, riguardanti ambiti diversi. - Sapere esporre e interagire oralmente in lingua con disinvoltura e proprietà lessicale. - Saper produrre un testo scritto, chiaro, completo e coerente, di media lunghezza, con un'accettabile varietà lessicale e correttezza morfosintattica. - Saper analizzare un testo letterario individuandone le componenti caratterizzanti il genere. - Sapere collocare gli autori nel contesto storico-letterario cui appartengono. - Saper riassumere i contenuti di un testo e individuarne i temi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuazione dei punti chiave di un messaggio e ricerca di informazioni specifiche all'interno di diverse tipologie testuali. - Riflessione linguistica sullo stile, i personaggi, il tema e il contesto storico-culturale di un'opera letteraria. - Esercizio di riassunto dei brani letti e delle trame delle opere. - Comprensione di testi scritti e orali. - Commento critico. - Riflessione e rielaborazione in lingua su quanto letto e successiva produzione. - Acquisizione del linguaggio specifico dell'indirizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di testi di carattere prevalentemente letterario. - Argomenti relativi alla sfera familiare o di carattere generale, aspetti riguardanti la società e la cultura dei paesi di lingua inglese. - Generi letterari e relativi elementi caratterizzanti; background storico-sociale in cui si colloca la produzione letteraria. - Autori e testi fondamentali dei vari periodi e movimenti letterari. - Visione film che si riferiscono al contesto storico-letterario.

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
MATEMATICA	<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo algebrico rappresentandole anche sotto forma grafica.</p> <p>Confrontare e analizzare le funzioni elementari dell'analisi.</p> <p>Utilizzo del linguaggio specifico della disciplina.</p>	<p>Individuare le principali proprietà di una funzione</p> <p>Verificare il limite di una funzione mediante la definizione applicare i primi teoremi sui limiti</p> <p>Tracciare il grafico di una funzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disegnare il grafico probabile di una funzione - Calcolare la retta tangente al grafico di una funzione <p>Calcolare i limiti che si presentano sotto forma indeterminata</p> <p>Classificare i punti di discontinuità Determinare le equazioni degli asintoti</p> <p>Calcolare la derivata di una funzione mediante la definizione</p> <p>Calcolare la derivata di una funzione mediante le derivate fondamentali e le regole di derivazione</p> <p>Studiare il comportamento di una funzione reale di variabile reale.</p> <p>Calcolare le derivate di ordine superiore</p>	<p>Funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo studio delle funzioni - Classificazione, dominio, segno, funzioni pari e dispari, crescenti e decrescenti - Funzioni continue - I punti di discontinuità di una funzione <p>I limiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - primi teoremi sui limiti - Calcolo dei limiti - Forme indeterminate, operazioni sui limiti <p>Gli asintoti</p> <p>La derivata di una funzione Derivate fondamentali e regole di derivazione</p> <p>Funzioni crescenti e decrescenti e le derivate</p> <p>I massimi, i minimi e i flessi</p> <p>Massimi, minimi e derivata prima</p> <p>Flessi e derivata seconda</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
FISICA	<p>Acquisizione del linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni elettrici e magnetici.</p> <p>Risolvere semplici problemi di fisica usando strumenti matematici adeguati al percorso didattico.</p> <p>Interpretare i fatti della vita quotidiana alla luce dello studio dei fenomeni osservati</p>	<p>Capire come verificare la carica elettrica di un corpo</p> <p>Descrivere la legge di Coulomb</p> <p>Osservare le caratteristiche di una zona dello spazio in presenza di un campo elettrico</p> <p>Analizzare il comportamento di un conduttore in equilibrio elettrostatico</p> <p>Analizzare il comportamento di un condensatore piano</p> <p>Analizzare un circuito e formulare le leggi di Ohm</p> <p>Esaminare un circuito e riconoscere i collegamenti in serie e in parallelo</p> <p>Ragionare sui fenomeni elettrici e magnetici</p> <p>Analizzare le caratteristiche delle onde</p> <p>Analizzare le caratteristiche di un suono</p> <p>Capire cosa origina i suoni</p> <p>Analizzare la percezione dei suoni</p> <p>Mettere a confronto luce e suono</p> <p>Applicare le conoscenze apprese sul per interpretare i fenomeni quotidiani o specifici</p> <p>Analizzare le caratteristiche della luce come onda elettromagnetica</p> <p>Analizzare i fenomeni dell'ottica geometrica e dell'ottica fisica</p> <p>applicare le conoscenze apprese sulla luce e i dispositivi ottici per interpretare fenomeni quotidiani o specifici</p> <p>Comprendere le questioni che hanno portato alla crisi della fisica classica e all'avvento della meccanica quantistica, i relativi fenomeni e teoria.</p>	<p><u>L'elettromagnetismo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le cariche elettriche - L'elettrizzazione - La legge di Coulomb - Il campo elettrico e il potenziale - Le linee del campo elettrico - la corrente elettrica - intensità della corrente elettrica - le leggi di Ohm - circuiti elettrici - Il campo magnetico <p><u>Suono</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le onde - Le caratteristiche del suono <p><u>L'ottica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - riflessione e specchi - rifrazione e lenti - riflessione totale - diffrazione - interferenza - dispersione dei colori <p>La crisi della fisica classica e l'avvento della meccanica quantistica (a scelta fra): il corpo nero i modelli atomici il principio di indeterminazione di Heisenberg cenni di fisica delle particelle e di relatività</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
STORIA DELL' ARTE	<p>Leggere, comprendere e interpretare in modo consapevole ogni tipo di comunicazione visiva.</p> <p>Cogliere la corrispondenza fra gli aspetti formali di un'opera e il sistema di valori di riferimento relativi al tempo di appartenenza;</p> <p>Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra opere; ed in una dimensione sincronica attraverso il confronto tra aree culturali</p>	<p>Saper individuare caratteri distintivi delle epoche studiate attraverso la scelta di adeguati esempi e il confronto tra opere.</p> <p>Saper applicare procedimenti e/o schemi di analisi di opere riconoscendo e distinguendo aspetti tecnici, formali, iconografici ed espressivi.</p> <p>Saper comprendere i rapporti che intercorrono tra l'oggetto artistico e l'ambiente geografico, storico, politico, economico, culturale e sociale di riferimento.</p> <p>Saper connettere in panorami coerenti cultura, opere, figure storiche, insiemi monumentali.</p> <p>Sapere collegare la dimensione artistica a quella letteraria e filosofica, scientifica e storica più in generale.</p> <p>Comprendere e discutere temi e problemi fondamentali del mondo contemporaneo.</p>	<p>L'arte del Novecento: dal Post-impressionismo alla rottura con la tradizione operata dalle avanguardie storiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il Post impressionismo • Le manifestazioni dell' Art Nouveau • Le avanguardie storiche • Il ritorno all'ordine • Il razionalismo internazionale e italiano • Il Bauhaus <p><u>Gli anni '50 e '60, verso l'attualità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il design e architettura del secondo dopoguerra • L' Informale • La Pop Art • L'arte concettuale <p><u>Particolare attenzione alla produzione artistica caratterizzante l'indirizzo:</u></p>
	<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire la comunicazione orale e scritta.</p>	<p>Saper utilizzare la specifica terminologia disciplinare;</p> <p>Saper rielaborare e/o restituire, verbalmente ed in forma scritta, le conoscenze apprese in un discorso formalmente corretto e coerentemente strutturato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Arti figurative</u> : pittura e scultura • <u>Architettura e ambiente</u>: approfondimento degli aspetti funzionali, estetici e costruttivi delle opere architettoniche e delle problematiche urbanistiche, soprattutto dopo la rivoluzione industriale • <u>Design</u>: storia delle arti applicate, con riferimento anche alle tradizioni artigiane e alle eccellenze produttive presenti nel territorio • <u>Scenografia</u>: architettura dei teatri e agli allestimenti scenografici a partire dal Rinascimento • <u>Grafica</u>: storia dell'illustrazione libraria dal Medioevo alle tecniche di stampa, alla nascita e allo sviluppo del manifesto pubblicitario • <u>Audiovisivo / Multimediale</u>: storia della fotografia; storia del cinema; storia dei mass-media (radio, televisione, Internet, i social media)

	Competenze	Abilità	Contenuti /conoscenze/attività
SCIENZE MOTORIE	<p>Autonomia motoria e buona conoscenza degli schemi motori più complessi.</p> <p>Qualità del gesto motorio fine, che sottende alla conoscenza di sé e del proprio vissuto motorio.</p> <p>Consapevolezza che una adeguata efficienza motoria porta a uno stile di vita qualitativamente valido e funzionale.</p> <p>Capacità di rielaborazione personale .</p> <p>Capacità di utilizzare processi mentali logici e coerenti con le richieste.</p> <p>Percezione che l'attività fisica correttamente eseguita sia un ottimo investimento per il futuro.</p>	<p>Saper trasferire abilità motorie al fine di utilizzare al meglio le proprie capacità e conoscenze.</p> <p>Saper leggere e comprendere in modo coerente e adeguato il linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Saper lavorare con e per i compagni e sapersi confrontare lealmente e sportivamente con loro.</p> <p>Conoscere i propri limiti e sfruttare al meglio le proprie potenzialità.</p> <p>Conoscere gli aspetti anatomici e funzionali che sono fondamento del nostro agire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Test di funzionalità motoria da ripetersi durante l'anno. • Attività di resistenza aerobica e anaerobica (Test di Cooper, mt.1000, corsa con variazioni di ritmo: esercitazioni. • Forza e potenza : esercitazioni di potenziamento e irrobustimento muscolare con metodologie differenti :esercitazioni. • Atletica leggera: approfondimento tecnico e didattico delle diverse specialità della disciplina. Esercitazioni. • Ginnastica artistica: ripasso dei gesti già eseguiti negli anni precedenti. Utilizzo pedana elastica. • Giochi sportivi: approfondimento tecnico , teorico e tattico di sport : uni hockey, pallavolo, rugby, baseball, dodgeball, ultimate, badminton, pallamano. • Conoscenza dei regolamenti dei giochi e arbitraggio degli stessi. • Esercitazioni di consolidamento e affinamento delle qualità motorie di base (agilità, destrezza, velocità, mobilità....) • Manovre di rianimazione cardio-polmonare (tasperti teorici ed esercitazioni pratiche). • Lezioni teoriche di anatomia e fisiologia (apparati e sistemi) con relative verifiche scritte. • Eventuali lezioni con esperti esterni; partecipazione a Campionati COSMOSS e ad eventuali uscite didattiche. • Utilizzo dei libri di testo in adozione.

	competenze	abilità	contenuti
<p>DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e comprende i differenti linguaggi grafici cogliendone gli aspetti propri della disciplina. - Conoscere tutti i metodi di rappresentazione grafica, simboli e norme del disegno architettonico. - Conoscere i processi progettuali e operativi inerenti l'architettura ed il contesto ambientale per poter gestire in autonomia l'attività creativa. - Riconoscere gli elementi costruttivi di base dell'architettura, gli aspetti funzionali ed estetici. - Conoscere gli aspetti tecnici e strutturali dell'architettura. - Analizzare le relazioni esistenti tra il progetto, il contesto storico, sociale ed ambientale. - Conoscere la storia dell'architettura con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse. - Saper analizzare criticamente la principale produzione architettonica e di design del passato e della contemporaneità, cogliendone l'aspetto interdisciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere attraverso piante, prospetti e sezioni un edificio, la sua struttura e saperlo descrivere con schizzi a mano libera. - Capacità di osservazione dei manufatti esistenti. - Capacità di rilievo e restituzione grafica dei manufatti e oggetti esistenti. - Gestire il percorso progettuale dall'idea alla proposta. - Sviluppare un progetto, dalla fase ideativa alla fase del modello tridimensionale. - Individuare, analizzare e gestire i fattori funzionali, strutturali e formali che influiscono sul prodotto architettonico. - Applicare i principi funzionali di distribuzione con quelli basilari della statica. - Coniugare nella progettazione, le esigenze estetiche e concettuali con quelle strutturali, sia per l'architettura che per l'interior design. - Utilizzare le conoscenze di architettura moderna e del '900 come fondamentale supporto del pensiero progettuale e compositivo. - Ricercare soluzioni formali creative e innovative. - Ricercare soluzioni formali di alto livello considerando le interazioni tra gli attributi stilistici, tecnologici, d'uso, e le relazioni con il contesto. - Rappresentare con soddisfacente qualità grafica, plastica e ideativa il progetto in tutte le sue fasi. - Capacità di restituzione ad autocad di un progetto definitivo/ esecutivo con l'utilizzo di norme e simboli convenzionali del disegno architettonico. - Utilizzare i differenti metodi di rappresentazione del disegno bidimensionale e tridimensionale (mano libera, disegno tecnico con sistemi tradizionali, disegno CAD 2D-3D), programmi per la modellazione tridimensionale. - Utilizzare la fotografia in modo funzionale alla progettazione architettonica. - Descrivere/relazionare il progetto svolto. 	<ul style="list-style-type: none"> • La progettazione architettonica • Il programma nella progettazione • Il concetto di spazio nella progettazione • La distribuzione e l'aggregazione nell'architettura • La "forma" nella progettazione • Aspetti tecnologici nell'architettura • Il recupero edilizio e la ristrutturazione <p><u>Metodologia progettuale:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisi del problema e definizione degli obiettivi progettuali. - Dimensionamenti e distribuzione degli spazi, la definizione formale del manufatto architettonico. - Il progetto preliminare, il progetto definitivo, e gli elaborati esecutivi in architettura. - Le problematiche relative alla progettazione architettonica. - Le norme e regolamenti nella progettazione Architettonica. - La metodologia progettuale applicata a diverse tipologie architettoniche d'uso privato e pubblico. <p><u>Esercitazioni Progettuali:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progetti di edifici privati e pubblici; - Semplici strutture architettoniche; - Ambienti e spazi collettivi (piazze, giardini, aree di recupero). <p><u>Il linguaggio dell'architettura contemporanea:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementi di composizione architettonica. - Conoscenze e analisi dei materiali. - Le tecniche costruttive dell'architettura contemporanea. - Architettura ed Ambiente, l'urbanistica, il paesaggio ed il territorio.

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE AUDIOVISIVE / MULTIMEDIALI	<p>Leggere, comprendere e interpretare la comunicazione audiovisiva e multimediale, in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La storia delle tecniche e dei generi - i linguaggi visivi nel contesto storico dato gli scopi e gli usi, le funzioni storiche del linguaggio visivo con particolare riferimento alla fotografia e al cinema <p>Affinare la propria capacità progettuale avendo piena consapevolezza del proprio operare come comunicatore visivo</p> <p>Proseguire nel conseguimento di una piena autonomia di lavoro</p>	<p>Saper individuare momenti fondamentali nella storia dei linguaggi fotografico, cinematografico, audiovisivo e multimediale</p> <p>Saper cogliere le differenti declinazioni e usi della grammatica visiva, con particolare riguardo alla fotografia e alla cinematografia (audiovisivo)</p> <p>Saper effettuare una ricerca di fonti sia in senso diacronico che sincronico rispetto a un tema dato</p> <p>Saper comprendere le richieste e scomporre la complessità nei suoi elementi costitutivi</p> <p>Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale e comunicativa</p> <p>Saper avanzare differenti soluzioni / proposte coerenti con le richieste</p> <p>Avere consapevolezza delle diverse fasi produttive valutando i limiti di fattibilità di una idea</p> <p>Capacità di controllo dell'iter progettuale in relazione ai limiti di fattibilità, delle risorse e del tempo disponibile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di lavoro di gruppo: il ruolo del singolo e il suo contributo nel lavoro di squadra - Capacità di autovalutazione: individuare punti di forza e debolezza - Saper sostenere il proprio progetto con argomentazioni pertinenti - Saper stabilire rapporti e nessi causali: imparare a imparare - Sapersi orientare nel complesso mondo della comunicazione audio visuale conoscendo ruoli, figure, competenze in gioco in un'ottica pre-professionalizzante 	<p>FOTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Storia della fotografia dal rinascimento a oggi: percorsi diacronici e sincronici - La storia della fotografia attraverso il cinema: visione e analisi di alcune opere fondamentali - Generi e temi: la ricerca storica e attuale. Approfondimento su alcuni autori selezionati <p>CINEMATOGRAFIA / AUDIOVISIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Storia del cinema dal pre-cinema all'avvento di Internet: percorsi diacronici e sincronici - Approfondimento su alcuni autori, movimenti, tendenze - Storia del cinema d'animazione dalle origini ai giorni nostri: selezione di autori <p>IPERTESTUALITÀ E INTERATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video arte, installazioni, contaminazioni di generi e linguaggi - Narratività ed esperienzialità nella comunicazione multimediale <p>Realizzazione di approfondimenti, ricerche, elaborati personali che traggono spunto dai percorsi storici affrontati</p> <p>Progettazione di immagini, filmati, ipertesti a tema</p> <p>Costruzione di ipertesti con finalità differenti sia off-line che on-line</p> <p>Esercitazioni finalizzate alla preparazione dell'Esame di stato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - visualizzazione rapida di idee progettuali - messa in opera di soluzioni adeguate alle richieste - stesura di relazioni tecniche e motivazionali <p>Conoscere il lavoro dei professionisti del settore sia attraverso studi, ricerche e approfondimenti, che attraverso l'esperienza diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - partecipazione a stage e/o esperienze di alternanza scuola / lavoro - lezioni / laboratorio a scuola tenute da professionisti del settore - partecipazione a workshop - visite a luoghi di lavoro, studi professionali, partecipazione a festival e rassegne, visite a esposizioni temporanee

	Competenze	Abilità	Contenuti /conoscenze/attività
<p>DISCIPLINE PROGETTUALI PER IL DESIGN</p>	<p>Restituzione operativa delle capacità assunte nel secondo biennio di adoperare reinterpretandole le forme degli oggetti in relazione alla loro funzione sia di tipo comunicativo che di utilizzo.</p> <p>Saper fornire l'acquisto metodologia progettuale sperimentata nel precedente biennio seguendo modelli procedurali canonici per non ma applicabili ai più disparati contesti attinenti il design per l'industria.</p> <p>Dare dimostrazione di aver acquisito la giusta autonomia nel lavoro e consapevolezza dell'iter e della prassi attinente la progettazione nel l'ambito del disegno per l'industria.</p> <p>Dare valida dimostrazione della capacità di cooperazione acquisite ed in modo concreto all'interno delle unità operative organizzate per gruppi di lavoro.</p>	<p>Essere in grado di sperimentare, analizzare e districare con l'uso appropriato dei linguaggi logico ed espressivo-comunicativo il tema-problema a cui si deve dare soluzione.</p> <p>Essere in grado di realizzare pre-modelli di studio nel corso della costruzione dell'iter progettuale e modelli-prototipi in scala del prodotto ideato utilizzando tecniche e materiali diversificati, quelli idonei alla giusta rappresentazione e restituzione anche estetica.</p> <p>Saper eseguire un rilievo sia grafico che fotografico idoneo a divenire supporto della progettazione sia essa di ri-design che afferente la rappresentazione di un oggetto di già definito.</p> <p>Conoscere e comprendere le variabili estetiche, funzionali, ergonomiche e di coerenza formale.</p> <p>Essere in grado di effettuare un lavoro di ricerca, traendo spunto da giuste fonti, sia in senso diacronico che diacronico stabilito il tema su cui operare.</p> <p>Essere in grado su più fronti di saper coglierle richieste, scomporre le complessità dettate dal tema proposto e sviscerare il tutto anche nei suoi elementi costitutivi.</p> <p>Essere in grado di visualizzare le proprie idee sia sul piano geometrico che della percezione visiva facendo uso delle tecniche appropriate in funzione del progetto affinché possa essere correttamente comunicato.</p> <p>Essere capaci di avanzare più proposte e soluzioni progettuali coerenti con le richieste.</p> <p>Aver acquisite le giuste conoscenze ed assunta piena consapevolezza rispetto alle diverse fasi proprie della produzione e delle fasi produttive valutando i limiti di fattibilità di un'idea.</p> <p>Essere capace di auto valutare individuando i punti di forza e le debolezze di un progetto.</p> <p>Saper sostenere concretamente il proprio progetto, il percorso messo in atto per arrivare all'obiettivo conseguito argomentandolo pertinentemente e con un linguaggio, anche tecnico, appropriato.</p>	<p>Uso appropriato e consono del linguaggio logico e del linguaggio espressivo-comunicativo, prassi fondante e fondamentale per addivenire ad un'ideale rappresentazione di un progetto.</p> <p>Ricerca e individuazioni di soluzioni formali sostenibili e spendibili nella costruzione del progetto in tutte le sue fasi.</p> <p>Analisi delle forme, nessuna esclusa e delle famiglie di forme sia piane che solide e uso di tutte le opportunità offerte dal linguaggio logico tali da poter giungere alla creazione di una forma o struttura con un loro foggia.</p> <p>Analisi e progettazione ergonomicamente sostenibili di un oggetto del produzione industriale tali da consentirne il ri-design o la loro trasformazione/metamorfosi sino alla creazione di un prodotto che può avere anche funzione diversa da quella del prodotto analizzato in prima istanza.</p> <p>Analisi di oggetti di design pre e post '900.</p> <p>Cenni ai principali movimenti che hanno segnato la storia del design.</p> <p>Analisi e fruizione di quanto è assoggettabile alle definizioni "organico" e "bionica".</p> <p>Analisi ed individuazione dei materiali consoni ed appropriati in riferimento all'oggetto di progetto, previo i dovuti apprendimenti proprio della tecnologia dei materiali.</p> <p>Coniugazione tra esigenze espressivo-produttive e domanda da parte della potenziale committenza.</p> <p>Verifica di tutto l'iter, la prassi ed il processo progettuale in tutte le sue sequenze sino alla realizzazione del modello-prototipo.</p> <p>Relazione inerente il percorso progettuale e tecnico-descrittiva formulate in consonanza con il progetto realizzato.</p> <p>Modellazione e rendering.</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE PITTORICHE	<p>Saper utilizzare lo spazio di lavoro, i materiali e gli strumentigrafici e pittorici specifici.</p> <p>Saper utilizzare diverse tecniche grafiche e pittoriche e impiegarle consapevolmente a partire dalle specifiche necessità espressive e comunicative.</p> <p>Saper utilizzare il metodo progettuale nello sviluppo di contenuti tematici funzionali alle condizioni e alla tempistica dell'esame di stato.</p> <p>Affrontare contenuti di lavoro in maniera aperta e sperimentale per ricercare soluzioni innovative.</p> <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare</p>	<p>Saper affrontare correttamente il disegno di qualsiasi soggetto, applicando la tecnica appropriata.</p> <p>Saper riprodurre oggetti e immagini fotografiche, illustrazioni rispettando forme, misure, proporzioni, luci/ombre, volumi e profondità spaziale.</p> <p>Saper realizzare una pianta, un prospetto e uno schizzo prospettico dell'ambiente.</p> <p>Organizzare in maniera consapevole gli elementi compositivi nello spazio del foglio rispettando le principali regole dell'impaginazione, della composizione.</p> <p>Saper eseguire bozzetti ed esecutivo pittorico utilizzando procedure e tecniche adeguate.</p> <p>Saper applicare alle forme reali procedimenti di stilizzazione e di rielaborazione in funzione dell'ambito di destinazione (pittura, grafica, illustrazione, decorazione...)</p> <p>Saper costruire messaggi visivi avendo chiarezza della funzione, dell'ambito comunicativo, del luogo e destinatario a cui si rivolge.</p> <p>Applicare correttamente i criteri base della decorazione, illustrazione, racconto visivo, fotografia, installazione e operare contaminazioni tra diversi linguaggi.</p> <p>Saper scegliere gli strumenti adeguati per ricercare dati e informazioni funzionali al progetto da realizzare.</p> <p>Utilizzare la macchina fotografica e videocamera per reperire dati preliminari e documentare il progetto.</p> <p>Saper eseguire un modello tridimensionale utilizzando procedure e tecniche adeguate.</p> <p>Saper impaginare, presentare e catalogare con mezzi cartacei o digitali il proprio lavoro.</p>	<p>CONOSCENZE STORICHE E ARTISTICHE Ampliare e approfondire le innovazioni linguistiche delle Avanguardie artistiche del Novecento e di alcune significative esperienze dell'Arte Contemporanea.</p> <p>CONOSCENZE TECNICHE E STRUMENTALI Conoscere gli elementi formali e iconografici di un testo visivo, gli aspetti strutturali, espressivi e simbolici del colore. Conoscere gli aspetti fondamentali della comunicazione visiva, conoscere le regole compositive e d'impaginazione. Conoscere strumenti, materiali, carte, supporti, attrezzature, tecniche grafiche e cromatiche, tecniche di stampa d'arte, tecnica fotografica e alcune nozioni di rielaborazione digitale. Conoscere metodi per lo studio e la rappresentazione della forma: trascurazione, prospettiva intuitiva, pianta, prospetto, scale di grandezza, griglie di riduzione e d'ingrandimento. Conoscere tecniche di documentazione fotografica e digitale.</p> <p>AMBITI TEMATICI La progettazione di prodotti artistici relativi ai vari ambiti espressivi: pittura, decorazione, illustrazione, fumetto, racconto per immagini (disegno, fotografia, video) installazione, scenografia, allestimenti vari.</p> <p>Portfolio del lavoro svolto nelle discipline d'indirizzo nel triennio (per gli esami)</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE PLASTICHE	<p>Saper utilizzare lo spazio di lavoro, i materiali e gli strumentigrafici e pittorici specifici.</p> <p>Saper utilizzare diverse tecniche grafiche e plastiche e impiegarle consapevolmente a partire dalle specifiche necessità espressive e comunicative.</p> <p>Saper utilizzare il metodo progettuale nello sviluppo di contenuti tematici funzionali alle condizioni e alla tempistica dell'esame di stato.</p> <p>Affrontare contenuti di lavoro in maniera aperta e sperimentale per ricercare soluzioni innovative.</p> <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare</p>	<p>Saper affrontare correttamente il disegno di qualsiasi soggetto, applicando la tecnica appropriata.</p> <p>Saper riprodurre oggetti e immagini fotografiche, illustrazioni rispettando forme, misure, proporzioni, luci/ombre, volumi e profondità spaziale.</p> <p>Saper realizzare una pianta, un prospetto e uno schizzo assonometrico e/o prospettico dell'ambiente.</p> <p>Organizzare in maniera consapevole gli elementi compositivi nello spazio del foglio rispettando le principali regole dell'impaginazione, della composizione.</p> <p>Saper eseguire bozzetti ed esecutivo plastico utilizzando procedure e tecniche adeguate.</p> <p>Saper applicare alle forme reali procedimenti di stilizzazione e rielaborazione in funzione dell'ambito di destinazione.</p> <p>Saper costruire messaggi visivi avendo chiarezza della funzione, dell'ambito comunicativo, del luogo e destinatario a cui si rivolge.</p> <p>Applicare correttamente i criteri base della modellazione a bassorilievo, altorilievo e tutto tondo.</p> <p>Saper scegliere gli strumenti adeguati per ricercare dati e informazioni funzionali al progetto da realizzare.</p> <p>Saper eseguire un modello tridimensionale utilizzando procedure e tecniche adeguate.</p> <p>Saper impaginare, presentare e catalogare con mezzi cartacei o digitali il proprio lavoro.</p>	<p>CONOSCENZE STORICHE E ARTISTICHE Ampliare e approfondire le innovazioni linguistiche delle Avanguardie artistiche del Novecento e di alcune significative esperienze dell'Arte Contemporanea.</p> <p>CONOSCENZE TECNICHE E STRUMENTALI Conoscere gli elementi formali del linguaggio tridimensionale. Conoscere gli aspetti fondamentali della comunicazione visiva, conoscere le regole compositive e d'impaginazione.</p> <p>Conoscere strumenti, materiali, attrezzature, tecniche grafiche e cromatiche, tecniche di modellazione e di scultura, tecnica della formatura da negativo a positivo e alcune nozioni di rielaborazione digitale. Conoscere metodi per lo studio e la rappresentazione della forma. traguardazione, prospettiva intuitiva, pianta, prospetto, scale di grandezza, griglie di riduzione e d'ingrandimento.</p> <p>Conoscere metodi per lo studio e la rappresentazione della forma. Assonometria, prospettiva intuitiva, pianta, prospetto, scale di grandezza, griglie di riduzione e d'ingrandimento.</p> <p>AMBITI TEMATICI La progettazione di prodotti artistici relativi ai vari ambiti espressivi: grafico, pittorico, plastico, scenografico e allestimenti vari.</p> <p>Portfolio del lavoro svolto nelle discipline d'indirizzo nel triennio (per gli esami)</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE GRAFICHE	<ul style="list-style-type: none"> - ricercare e raccogliere informazioni visive utilizzando fonti primarie e secondarie e formulare ipotesi - leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base, i valori e le interazioni - pianificare la sequenza di sviluppo - conoscere le tecnologie e i materiali di stampa - conoscere, comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico in italiano e nella lingua inglese 	<p>Distinguere le caratteristiche formali dei font ed essere in grado applicarle per progetti comunicativi</p> <hr/> <p>Essere in grado di utilizzare con autonomia i software adatti al progetto in esame Saper predisporre i file finalizzati alla produzione nelle diverse tecniche di stampa industriale</p> <p>Conoscere e interpretare un brief, definire il problema, creare un concept, pianificare lo sviluppo e realizzarne l'implementazione</p>	<p>PRODOTTI COMMERCIALI ED EDITORIALI Il packaging: prodotti d'uso e di consumo, la fustella, i materiali, ecc. Mockup Percezione e valore simbolico del colore Applicazione della tecnica di lay-out per l'esecuzione di progetti grafici</p> <p>PROGETTI Campagna pubblicitaria sociale Immagine coordinata di un evento Infografica Packaging Collana editoriale</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief - comporre parole e immagini per creare soluzioni grafiche efficaci. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ideare e visualizzare proposte grafiche per la progettazione con i nuovi mezzi interpretando i contenuti di un brief 	<p>PERCORSI CREATIVI Verranno proposti una serie di progetti aventi lo scopo di mettere in pratica le conoscenze acquisite</p> <p>I Contenuti saranno trasmessi attraverso esercitazioni, con gradualità dalla più semplice alla più complessa, facendo emergere i tratti di continuità e discontinuità delle conoscenze disciplinari necessarie per realizzarle e in modo complementare alla materia di laboratorio grafico.</p> <p>Partecipazioni a concorsi e collaborazioni con enti e aziende esterni contribuiranno ad arricchire i contenuti didattici con cambiamenti, anche in itinere.</p> <p>Uscite didattiche in aziende/studi/mostre di settore.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - saper leggere, analizzare e interpretare il brief allo scopo di definire un problema - produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief - padroneggiare le tecniche informatiche nella produzione del disegno vettoriale 	<ul style="list-style-type: none"> - saper eseguire un esecutivo e il suo PDF pronto per la stampa - presentare i progetti con la produzione di relazione motivazionale e metodologica -Saper lavorare in una équipe progettuale dimostrando di aver compreso ruoli e funzioni dei singoli componenti. 	

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
<p>DISCIPLINE PROGETTUALI DI SCENOGRAFIA</p>	<p>Gestire in modo autonomo i linguaggi del disegno e della rappresentazione dello spazio.</p> <p>Saper individuare e interpretare il senso e la simbologia presente nei testi ai fini della progettazione.</p> <p>Conoscere funzioni, ambienti ed elementi strutturali dello spazio scenico.</p> <p>Articolare gli elementi di un progetto in una composizione organizzata.</p> <p>Acquisire una chiara metodologia progettuale (dall'ipotesi iniziale al disegno esecutivo).</p> <p>Acquisire la consapevolezza della relazione esistente tra il progetto ed i contenuti del testo di riferimento, tenendo conto delle particolarità stilistiche proprie dei diversi contesti culturali implicati.</p> <p>Conoscere ed utilizzare i diversi materiali per la scenografia.</p> <p>Esporre in modo completo il proprio processo ideativo.</p> <p>Gestire il progetto scenografico entro i tempi prestabiliti (anche in funzione della seconda prova dell'esame di stato); curarne lo sviluppo, facendo prevalentemente affidamento sulle proprie esperienze di rielaborazione sintetica</p>	<p>Utilizzare la terminologia appropriata nella descrizione del progetto.</p> <p>Utilizzare in modo autonomo le regole del disegno in proiezione e della teoria delle ombre.</p> <p>Saper disegnare dal vero e saper utilizzare il linguaggio visivo in funzione di una elaborazione progettuale, originale.</p> <p>Ricerca, individuare, analizzare diverse tipologie relative allo spazio scenico.</p> <p>Raccolta dei dati, (ricerca iconografica, documentazione), analisi, sintesi, coordinamento logico, stesura del progetto.</p> <p>Individuazione degli stili riferibili al testo e definizione degli elementi visivi per il progetto.</p> <p>Strutture statiche prevalentemente utilizzate e relativi materiali.</p> <p>Curare la presentazione e l'esposizione del progetto sia dal punto di vista scritto-grafico che pratico-operativo.</p> <p>Seguire le fasi del progetto, nel corso della prova d'esame, secondo un proprio metodo di lavoro e in ordine logico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dello spazio e della sua rappresentazione, (piante, prospetti, sezioni), finalizzata ad un'autonomia progettuale relativa allo spazio scenico, con particolare attenzione alle proiezioni ortogonali ed alla prospettiva. - Padronanza del disegno logico, in fase progettuale, nell'organizzazione di rapporti di prossimità e delle relazioni di reciprocità tra le parti del progetto. - Le figure professionali di riferimento. - Lettura e analisi dell'elemento scenografico attraverso il disegno a mano libera. - Le tipologie scenografiche nella storia. - Analisi e rappresentazione (bidimensionale/tridimensionale) di una struttura scenografica. - Cenni di illuminotecnica. - Eventuali approfondimenti relativi a spazi scenici alternativi allo spazio teatrale (spazi espositivi, allestimenti di varia natura). - Iter progettuale: analisi delle richieste e raccolta dati, fase ideativa, progetto di massima, verifica del progetto, progetto definitivo. - I materiali: caratteristiche e impatto percettivo dei materiali più usati (legno, tele, plastiche, ecc.,); la statica degli elementi scenografici e relativo studio della scenotecnica. - esercitazione progettuale di gruppo o individuale su una struttura scenica, con riferimento al metodo di progetto. - Presentazione individuale e collettiva per la verifica del progetto. - Ricerca iconografica ed esercizi di sviluppo formale sulla base di materiali raccolti. - Relazione di progetto. - Esercizi individuali e di gruppo finalizzati alla prova d'esame

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO DI ARCHITETTURA	<p>Conoscere i segni del disegno architettonico nelle diverse scale</p> <p>Conoscere i metodi di quotatura del disegno tecnico</p> <p>Rappresentare idee progettuali con schizzi prospettici</p> <p>Saper organizzare autonomamente le diverse fasi nell'esecuzione pratica del modello</p> <p>Ricerca autonomamente i materiali idonei Organizzare e realizzare in autonomia plastici architettonici</p> <p>Confrontare mappe e carte topografiche riconoscendo gli elementi che caratterizzano il territorio</p> <p>Utilizzare in autonomia programmi software per l'ideazione del modello reale</p> <p>Creare una rete di informazioni interdisciplinari</p> <p>Saper relazionare in merito al percorso seguito nella realizzazione del modello</p>	<p>Utilizzare e leggere le regole grafiche del disegno tecnico architettonico</p> <p>Utilizzare in modo opportuno le scale di proporzione per i propri modelli</p> <p>Saper fare in autonomia un rilievo metrico e fotografico Saper rappresentare le idee progettuali con schizzi prospettici</p> <p>Utilizzare gli strumenti del lavoro (macchine di laboratorio) seguendo le norme della sicurezza</p> <p>Scegliere autonomamente i materiali opportuni per la realizzazione del proprio modello</p> <p>Realizzare in autonomia il modello tridimensionale con materiali di tipo tradizionale (legno, metallo, plexiglass, cartone vegetale)</p> <p>Consultare in autonomia manuali, riviste e siti di progettazione e catalogare le informazioni</p> <p>Utilizzare mappe topografiche e realizzare aree urbane di piccole dimensioni</p> <p>Utilizzare in autonomia i programmi a computer idonei per il rendering e per i disegni tecnici</p> <p>Stilare documenti di sintesi del percorso di realizzazione del modello con relative immagini fotografiche</p>	<p>ARCHITETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodi proiettivi con particolare attenzione ad esplosivo, spaccato assometrico e prospettiva • Tecniche artistiche di rappresentazione e di impaginazione • Distribuzione degli spazi abitativi e la loro funzione attraverso modelli grafici, materici e virtuali • Realizzazione di rilievi metrici e fotografici • Statica degli edifici: modelli grafici, materici e virtuali • Realizzazione di modelli architettonici tridimensionali con materiali tradizionali • Relazione illustrativa: tecnica, grafica e fotografica su progetto e modello <p>ARCHITETTURA E AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi dei percorsi negli spazi privati, pubblici e urbani • Ambiente, territorio, urbanistica: cenni teorici • Sviluppo di modelli complessi partendo dalle volumetrie e arrivando alla definizione dei particolari anche di edifici ad uso collettivo <p>BIOARCHITETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raffronto di materiali antichi e moderni: esperienze con materiali di facile reperibilità e di facile lavorazione <p>In sintesi verranno ripresi gli argomenti del biennio precedente con particolare attenzione all'approfondimento, all'autonomia nel lavoro e in relazione ai temi dell'esame di stato.</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO AUDIOVISIVO / MULTIMEDIALE	<p>Leggere, comprendere e interpretare la comunicazione audiovisiva e multimediale, in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La storia delle tecniche e dei generi - i linguaggi visivi nel contesto storico dato - gli scopi e gli usi, le funzioni storiche del linguaggio visivo con particolare riferimento alla fotografia e al cinema <p>Capacità organizzative: come sfruttare le risorse a disposizione in modo efficace</p> <p>Proseguire nel conseguimento di una piena autonomia di lavoro con finalità pre-professionale</p>	<p>Saper individuare momenti fondamentali nella storia dei linguaggi fotografico, cinematografico, audiovisivo e multimediale</p> <p>Saper cogliere le differenti declinazioni e usi della grammatica visiva, con particolare riguardo alla fotografia e alla cinematografia (audiovisivo)</p> <p>Utilizzo efficace di Internet nella ricerca delle informazioni testuali e visive</p> <p>Saper comprendere le richieste e scomporre la complessità nei suoi elementi costitutivi</p> <p>Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale e comunicativa</p> <p>Saper avanzare differenti soluzioni / proposte coerenti con le richieste</p> <p>Avere consapevolezza delle diverse fasi produttive valutando i limiti di fattibilità di una idea</p> <p>-Capacità di lavoro di gruppo: il ruolo del singolo e il suo contributo nel lavoro di squadra</p> <p>Capacità di autovalutazione: individuare punti di forza e debolezza</p> <p>Saper sostenere il proprio progetto con argomentazioni pertinenti</p> <p>Saper stabilire rapporti e nessi causali: imparare a imparare</p> <p>Sapersi orientare nel complesso mondo della comunicazione audio visuale conoscendo ruoli, figure, competenze in gioco in un'ottica pre-professionalizzante</p>	<p>FOTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riprodurre una fotografia d'autore (un frame cinematografico, un dipinto): lettura formale e analisi tecnica, fabbisogno scenico, costruzione e gestione del set fotografico in piena autonomia - "Inserimento" in una fotografia d'autore: dallo scatto fotografico coerente per luci e tono all'uso avanzato di Photoshop <p>CINEMATOGRAFIA / AUDIOVISIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lettura formale e analisi tecnica di opere audiovisive - Sperimentazioni di tecniche e linguaggi: dalla ripresa dal vivo al cinema d'animazione <p>IPERTESTUALITÀ E INTERATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruzione del proprio portfolio digitale (off line e/o online): confronto tra soluzioni differenti - La campagna di comunicazione sul web: formati, standard, pratiche a confronto <p>Realizzazione di approfondimenti, ricerche, elaborati personali che traggono spunto dai percorsi storici affrontati nelle ore di Discipline</p> <p>Realizzazione di immagini, filmati, ipertesti a tema</p> <p>Costruzione di ipertesti con finalità differenti sia off-line che on-line</p> <p>Esercitazioni finalizzate alla preparazione dell'Esame di stato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecniche a supporto della visualizzazione di idee - Lay-out digitale: software crossing - Esecutivo digitale: formati, estensioni, standard e convenzioni <p>Conoscere il lavoro dei professionisti del settore sia attraverso studi, ricerche e approfondimenti, che attraverso l'esperienza diretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - partecipazione a stage e/o esperienze di alternanza scuola / lavoro - lezioni / laboratorio a scuola tenute da professionisti del settore - partecipazione a workshop - visite a luoghi di lavoro, studi professionali, partecipazione a festival e rassegne, visite a esposizioni temporanee

	Competenze	Abilità	Contenuti/conoscenze/attività
LABORATORIO DI DESIGN	<p>1. Conoscere tutti i materiali usati nella produzione industriale e le proprietà tecnologiche degli stessi avvalendosi anche delle conoscenze acquisite nelle altre discipline.</p> <p>2. Possedere una piena consapevolezza del proprio modo di operare e degli obiettivi da raggiungere dimostrando di saper individuare metodologie e tecniche di lavorazione appropriate nelle diverse fasi operative.</p> <p>3. Possedere la capacità di consolidare il proprio sapere interdisciplinare acquisito durante i percorsi didattici sviluppati durante il corso del primo e del secondo biennio.</p> <p>4. Possedere la capacità di visualizzare il proprio progetto in tutti gli elementi specifici che lo compongono e nella sua totalità pianificandone correttamente le diverse fasi di sviluppo.</p> <p>5. Possedere una buona capacità di organizzare il proprio iter operativo autonomamente sviluppando senso critico e consapevolezza autovalutativa nei confronti del proprio operato.</p> <p>6. Completare il corso di studi avendo ben assimilato la poetica del fare distintiva del nostro Istituto.</p>	<p>1. Saper scegliere i materiali più idonei per mettere in atto un adeguato percorso progettuale confacente con le esigenze del prodotto finale e delle sue destinazioni d'uso.</p> <p>2. Saper determinare le qualità del proprio progetto in termini di comfort, sicurezza, durata, stile, foggia, forma, colore e valutare tutte le possibilità a disposizione e necessarie ad una consona manutenzione del prodotto.</p> <p>3. Saper amalgamare le conoscenze delle discipline afferenti la progettazione così da consolidare una metodologia di lavoro completa e consapevole.</p> <p>4. Saper esprimere in maniera esaustiva il proprio processo mentale tridimensionalmente attraverso le diverse tecniche di rappresentazione acquisite e utilizzando al meglio le potenzialità della struttura laboratoriale che l'Istituto mette a disposizione dell'Indirizzo.</p> <p>5. Saper scegliere i materiali idonei alla produzione tridimensionale del proprio progetto, nei limiti imposti dalle forniture che mette a disposizione l'Istituto senza trascurare le possibilità tecniche presenti nel mondo della produzione industriale.</p> <p>6. Sapersi inserire in diversi campi della progettazione spendendo il proprio bagaglio culturale in maniera poliedrica e/o affrontare un possibile percorso universitario con solide basi.</p>	<p>1. Saper redigere adeguate relazioni tecniche ed esplicative dei processi produttivi adottati nelle varie fasi della progettazione. Dimostrare consapevolezza del metodo progettuale e saper trasmettere efficacemente il proprio pensiero creativo utilizzando con buona padronanza tutte le tecniche acquisite durante il primo e secondo biennio.</p> <p>2. Conoscere il patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate e della produzione industriale. Saper approfondire le proprie conoscenze mediante la corretta redazione di relazioni analitiche. Dimostrare capacità di comunicazione (anche orale) utilizzando il contatto diretto con aziende, studi tecnici, fondazioni ed Enti, in modo tale da saper ricercare autonomamente tutto ciò che costituisce base fondamentale del sapere progettuale.</p> <p>3. Applicare le conoscenze tecniche più adeguate allo sviluppo del proprio progetto. Dimostrare consapevolezza di ciò che avviene nell'ambito della produzione anche dal punto di vista dello sviluppo tecnologico e digitale. Approfondire, anche autonomamente, l'evolversi delle innovazioni tecnologiche nell'ambito dell'Industrial Design.</p> <p>4. Saper far uso di macchine semplici per la realizzazione del modello o del prototipo. Mediante la trasmissione di saperi che hanno caratterizzato e connotato la realtà produttiva del nostro territorio, saper far uso delle tecniche di lavorazione semplice dei materiali tipici della modellazione e della prototipazione.</p> <p>5. Saper immaginare un corretto processo produttivo tenendo conto delle regole proprie della produzione industriale. Attraverso uno sguardo attento rivolto al mondo della produzione, utilizzando anche l'interlocuzione diretta con le aziende, saper ipotizzare le problematiche tipiche delle diverse fasi di sviluppo di un prodotto, dalla sua ideazione alla realizzazione in serie.</p> <p>6. Sapersi rapportare con il mondo del lavoro e/o universitario con la consapevolezza delle proprie capacità e l'apertura mentale adeguata, mettendo a frutto nel miglior modo possibili le esperienze di alternanza scuola-lavoro indispensabili per la propria formazione professionale.</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE Pittorica e Plastica	<p>Saper utilizzare lo spazio di lavoro, i materiali e gli strumentigrafici, pittorici e plasticispecifici.</p> <p>Saper utilizzare diverse tecniche e impiegarle consapevolmente a partire dalle specifiche necessità espressive e comunicative.</p> <p>Acquisire una metodologia operativa razionale rigorosa e impiegare il metodo progettuale.</p> <p>Affrontare contenuti di lavoro in maniera aperta e sperimentale per ricercare soluzioni innovative.</p> <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza delproprio operare</p>	<p>Saper utilizzare correttamente gli strumenti e i materiali grafici, pittorici e plastici.</p> <p>Saper rappresentare la figura umana intera in posizione statica e dinamica dal vivo, attraverso schizzi rapidi ed esecutivi.</p> <p>Saper organizzare correttamente la composizione nello spazio.</p> <p>Saper rielaborare il tema figurativo applicando processi di stilizzazione coerenti.</p> <p>Utilizzare in modo consapevole i codici visivi, leggere in maniera critica messaggi visivi, decodificare opere artistiche e sviluppare capacità di analisi critica dei propri elaborati.</p> <p>Sviluppare in maniera sempre più consapevole capacità di autovalutazione.</p> <p>Operare ricerche su argomenti di studio, spiegare percorsi, procedure di lavoro. Effettuare autonomamente approfondimenti culturali, visite a mostre, esperienze artistiche extrascolastiche ai fini della propria crescita culturale.</p> <p>Conoscere e utilizzare programmi digitali di base per il fotoritocco, la rielaborazione, l'impaginazione e la presentazione di elaborati grafici, pittorici, fotografici e plastici</p> <p>Saper catalogare e documentare in maniera digitale il proprio lavoro.</p>	<p>CONOSCENZE STORICHE E ARTISTICHE</p> <p>Approfondimenti sui linguaggi artistici del Novecento, dell'arte e della comunicazione visiva contemporaneae. Studi di alcuni autori. La figura umana e le avanguardie artistiche</p> <p>CONOSCENZE TECNICHE</p> <p>La comunicazione visiva: processo comunicativo, funzioni del messaggio, settori della comunicazione Leggi della configurazione e della percezione visiva. Approfondimenti sulla grammatica e sintassi del linguaggio visivo.</p> <p>CONOSCENZE STRUMENTALI (approfondimenti)Tecniche grafiche e pittoriche. Tecniche della scultura. Metodi per lo studio e la rappresentazione della forma : traguardazione, pianta, prospetto, scale di grandezza, assonometria e prospettiva intuitiva.</p> <p>AMBITI TEMATICI</p> <p>La figura umana intera : studio con modello vivente,Interpretazione e rielaborazione creativa. Progettazione e realizzazione tridimensionale dell'oggetto artistico.</p> <p>Portfolio del lavoro svolto nelle discipline d'indirizzo nel triennio (per gli esami)</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO GRAFICO	<p>Saper utilizzare correttamente gli strumenti grafici specifici.</p> <p>Saper utilizzare differenti software grafici riconoscendone specificità e varianti.</p> <p>Acquisire una metodologia operativa laboratoriale secondo modelli procedurali applicabili in contesti progettuali differenti</p> <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare</p>	<p>Saper utilizzare criticamente (con gli strumenti da disegno, le attrezzature e i software a disposizione):</p> <ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio tipo-grafico: sia tradizionale che digitale; • il rapporto immagine/testo all'interno di un formato; • le regole grafiche d'impaginazione per produrre progetti comunicativi. <p>Riconoscere e leggere in modo tecnico e critico gli elementi costitutivi di un prodotto grafico all'interno della comunicazione visiva.</p> <p>Sviluppare in modo sempre più consapevole:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di autovalutazione: individuare punti di forza e debolezza • Ricerche personali per reperire manuali, tutorial, spiegazioni sulle procedure di lavoro • Esperienze - anche extrascolastiche – ai fini della propria crescita individuale 	<p>CONOSCENZE STORICHE e ARTISTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storia della grafica • Grafici e creativi celebri • <p>CONOSCENZE TECNICHE e METODOLOGICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dagli stampati librari all'ipertesto (grafica dinamica) • Caratteristiche e problematiche tecnico/grafiche su diversi tipi di stampati • Cartotecnica e Rilegatura • Fustelle e Packaging <p>CONOSCENZE STRUMENTALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso corretto, personale e creativo dei software grafici (Illustrator, InDesign, e Photoshop) e delle strumentazioni a disposizione nell'Istituto <p>CONOSCENZE ESPRESSIVE E COMUNICATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La grafica in 3D (packaging, espositori, ecc.) • L'ipertesto • Elaborazione creativa delle immagini

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO DI SCENOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Affrontare la complessità dello spazio attraverso la rappresentazione nelle diverse scale, con il disegno quotato e la rappresentazione prospettica • Padroneggiare in maniera autonoma le diverse fasi nell'esecuzione pratica del modello 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare autonomamente le regole grafiche del disegno tecnico. • Utilizzare in modo opportuno le scale di proporzione. • Utilizzare le regole della rappresentazione prospettica. • Approfondire l'uso degli strumenti di lavoro. • Scegliere in autonomia i materiali opportuni per la realizzazione del proprio modello 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodi proiettivi con particolare attenzione alla prospettiva intuitiva • Tecniche artistiche di rappresentazione e di composizione. • Distribuzione funzionale dello spazio scenografico attraverso il modello. • La statica degli elementi scenografici: modelli bidimensionali e tridimensionali.
	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e realizzare in autonomia modelli scenografici come strumento di verifica del proprio progetto. • Approfondire le procedure pratiche corrette, confrontando le ipotesi personali con lo spazio assegnato. • Organizzare in autonomia le sequenze degli elaborati. • Creare una rete di informazioni interdisciplinari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consultare manuali, riviste e siti per catalogare le informazioni • Stilare documenti grafici di sintesi. • Utilizzare piante e disegni in sezione. • Utilizzare gli strumenti tecnici per la realizzazione dei modelli. • Sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi degli spazi teatrali, cinematografici ed espositivi. • Sviluppo del progetto esecutivo dalla visione globale alla definizione dei particolari • Conoscere le caratteristiche di materiali di facile reperibilità e di facile lavorazione per la realizzazione del modello. • Cenni delle nuove tecnologie pittoriche, plastico- scultoree, strutturali, digitali e meccaniche applicate alla scenografia e all'allestimento espositivo. • Relazione di progetto.

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE	<p>Acquisire un metodo di approccio di tipo scientifico, secondo il quale le forme siano considerate come il risultato di processi dinamici di analisi e sintesi.</p> <p>Saper gestire in modo autonomo i linguaggi della rappresentazione dello spazio.</p> <p>Saper utilizzare i linguaggi delle geometrie per la lettura del mondo fenomenico</p> <p>Avere consapevolezza del ruolo e dei limiti della costruzione e dell'utilizzo del modello geometrico di un fenomeno</p>	<p>Sviluppo di capacità di rielaborazione nella restituzione grafica dei temi proposti.</p> <p>Capacità espositiva e corretta terminologia nella trattazione degli aspetti teorici</p> <p>Saper attingere al mondo delle diverse morfologie geometriche per la individuazione e la soluzione di problemi di natura costruttiva e compositiva.</p>	<p>Omologia piana dalla prospettiva all'omologia: orizzonte/retta limite, punto di vista/centro di proiezione, la visione proiettiva del piano: elementi propri e impropri, l'omologia ellittica, parabolica e iperbolica, le coniche e le trasformazioni proiettive,</p> <p>La prospettiva intuitiva. la rete di Moebius, le operazioni dirette in prospettiva relative alle grandezze lineari e angolari. L'ellisse indicatrice in assonometria e prospettiva, i diametri coniugati</p> <p>La prospettiva solida l'omologia piana e le anamorfosi le correzioni prospettiche in architettura la costruzione di accelerazioni prospettiche tridimensionali la costruzione prospettica del palco all'italiana, la pendenza del palco e il cannocchiale prospettico</p> <p>le convenzioni della prospettiva teatrale il ruolo dei diversi metodi di rappresentazione nella definizione formale del progetto scenico</p> <p>elementi di ottica geometrica la legge della riflessione, gli apparecchi atti a modificare il solido fotometrico di una sorgente artificiale: proiettori, riflettori, rifrattori le proprietà focali delle coniche e le forme dei riflettori</p> <p>Rappresentazione in scala e disegno assistito L'architettura del teatro e la tipologia Teatri, pseudoteatri e non luoghi</p>