

LINEE PROGRAMMATICHE PER IL SECONDO BIENNIO



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

	Competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	<p>LINGUA</p> <p>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 sulle funzioni diversi livelli (ortografico, interpuntivo, morfosintattico, lessicale -semantico, testuale)</p>	<p>Saper utilizzare: correttezza ortografica, individuando le tappe essenziali dello sviluppo storico culturale della lingua italiana; diversi registri linguistici con riferimento alle diverse tipologie dei destinatari dei servizi; dizionari ed altre fonti informative come risorse per l'approfondimento e la produzione linguistica.</p> <p>Saper cogliere: particolarità e caratteristiche dei testi informativi e argomentativi funzionali all'ambito di studio; informazioni utili nell'attività di studio e di ricerca</p> <p>Saper redigere ed ideare: testi multimediali su tematiche culturali, di studio e professionali; testi argomentati su tematiche predefinite in conversazioni ed in colloqui secondo regole strutturate.</p>	<p>conoscere la lingua : 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> <p>conoscere gli aspetti teorici : i tratti peculiari di testi di vario tipo, soprattutto nella prosa saggistica, in cui si metteranno in evidenza le tecniche dell'argomentazione;</p>
	<p>PRODUZIONE SCRITTA</p> <p>Saper consultare fonti e sapersi documentare su argomenti complessi per produrre testi scritti di vario tipo, coerenti con il contesto, l'ordine dei temi e l'efficacia espressiva</p> <p>Produrre testi scritti di vario tipo, coerenti, coesi e organizzati sulla base dell'uso corretto delle varie tipologie testuali, con particolare riguardo per le tipologie dell'Esame di Stato</p>	<p>Approfondire la conoscenza linguistica basata sulla padronanza degli elementi morfo-sintattici e lessicali in diretta relazione con la costruzione coerente e coesa del discorso</p> <p>Conoscere le caratteristiche fondamentali di testi scritti di varie tipologie (in rif. alle tipologie dell'Esame di stato)</p>	<p>Le tipologie di testo presenti all'Esame di stato:</p> <p>Tipologie: A. Analisi e interpretazione di un testo letterario italiano B. Analisi e produzione di un testo argomentativo C. Riflessione critica di carattere espositivo-argomentativo su tematiche di attualità</p>

<p>LETTERATURA</p> <p>Possedere un metodo di analisi di testi letterari e non letterari, attraverso l'acquisizione degli strumenti indispensabili per:</p> <p>l'analisi linguistica, stilistica e retorica;</p> <p>l'intertestualità e la relazione tra temi e generi letterari;</p> <p>Possedere un'autonoma capacità di interpretare e commentare testi letterari (in prosa e in versi) e non letterari</p> <p>Saper stabilire nessi tra letteratura e altre forme di espressione artistica e culturale</p> <p>Possedere un metodo di analisi di testi letterari e non letterari, attraverso l'acquisizione degli strumenti indispensabili per:</p> <p>l'analisi linguistica, stilistica e retorica;</p> <p>l'intertestualità e la relazione tra temi e generi letterari;</p> <p>Possedere un'autonoma capacità di interpretare e commentare testi letterari (in prosa e in versi) e non letterari</p> <p>Saper stabilire nessi tra letteratura e altre forme di espressione artistica e culturale</p>	<p>saper riconoscere ed identificare</p> <p>Orientarsi nel contesto storico e culturale del Medioevo;</p> <p>-Afferrare i tratti essenziali del passaggio dal latino al volgare;</p> <p>-Assimilare i caratteri delle poetiche letterarie medioevali;</p> <p>-Orientarsi nel processo di costruzione e sviluppo della forma lirica italiana;</p> <p>-Individuare i caratteri essenziali della poetica dantesca, la novità e l'originalità di Dante ed il contributo di Dante nell'evoluzione della lirica</p> <p>-Orientarsi nel sistema tematico e stilistico dell'opera</p> <p>-Saper riconoscere e analizzare la terzina dantesca sul piano metrico e stilistico</p> <p>Orientarsi nel contesto storico e culturale dell'età umanistica e rinascimentale</p> <p>-Conoscere e comprendere il contesto storico, culturale e ideologico dell'età umanistica e rinascimentale;</p> <p>-Orientarsi nelle problematiche linguistiche dell'epoca</p> <p>-Afferrare la connessione tra il pensiero di Machiavelli e il contesto storico in cui esso si forma</p> <p>-Saper analizzare la metrica dell'ottava rima sul piano metrico, linguistico ed espressivo</p> <p>-Saper ricostruire l'evoluzione nel tempo del genere epico-cavalleresco</p> <p>-Individuare i caratteri essenziali del poema cavalleresco</p> <p>Conoscere e comprendere le linee evolutive della cultura e del sistema letterario italiano</p> <p>-Conoscere e comprendere le caratteristiche della produzione lirica ed epica in prosa</p> <p>-Conoscere e comprendere il contesto storico, culturale e ideologico dell'età del Barocco</p> <p>-Comprendere le relazioni fra la letteratura e le altre espressioni artistiche</p> <p>Contestualizzare testi, letterari, artistici, scientifici della tradizione italiana, tenendo conto anche dello scenario europeo</p> <p>saper riconoscere ed identificare</p> <p>Periodi e linee di sviluppo della cultura letteraria ed artistica italiana;</p> <p>Gli autori e le opere fondamentali del patrimonio culturale italiano del periodo;</p> <p>Contestualizzare testi, letterari, artistici, scientifici della tradizione italiana, tenendo conto anche dello scenario europeo;</p> <p>Comprendere le relazioni fra la letteratura e le altre espressioni artistiche;</p> <p>Formulare un motivato giudizio critico su un testo letterario, anche mettendolo in relazione alle esperienze personali;</p>	<p>IL MEDIOEVO STORICO-LETTERARIO:</p> <p>Il contesto storico, le idee e le poetiche; la lirica trobadorica, la Scuola siciliana</p> <p>DANTE ALIGHIERI:</p> <p>Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria</p> <p>la Divina Commedia: lettura ed analisi di un congruo numero di canti, in linea con le indicazioni ministeriali, da affrontare nel corso del triennio.</p> <p>LO STILNOVO e suoi maggiori interpreti: Guinizzelli e Cavalcanti</p> <p>FRANCESCO PETRARCA:</p> <p>Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria</p> <p>il Canzoniere</p> <p>GIOVANNI BOCCACCIO:</p> <p>Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria</p> <p>il Decameron</p> <p>UMANESIMO E RINASCIMENTO: Il contesto storico, le idee e le poetiche, la questione della lingua</p> <p>NICCOLO' MACHIAVELLI:</p> <p>Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria</p> <p>Il Principe</p> <p>IL POEMA CAVALLERESCO PRIMA DI ARIOSTO:</p> <p>Poemi e romanzi francesi</p> <p>Le origini medioevali della letteratura cavalleresca</p> <p>Il poema cavalleresco nel Rinascimento italiano</p> <p>LUDOVICO ARIOSTO:</p> <p>Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria</p> <p>l'Orlando furioso</p> <p>TORQUATO TASSO:</p> <p>Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria</p> <p>La Gerusalemme liberata</p> <p>IL SEICENTO STORICO-LETTERARIO</p> <p>L'età del Barocco: un secolo tra decadenza e sviluppo</p> <p>LA LIRICA DEL SEICENTO:</p> <p>La lirica barocca in Italia ed in Europa:</p> <p>la poetica dell'ameraviglia e la metafora.</p> <p>LA NARRATIVA DEL SEICENTO</p> <p>Il romanzo in Europa</p> <p>GALILEO GALILEI:</p> <p>Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria</p> <p>Dialogo sopra i massimi sistemi</p>
---	---	---

			<p>IL TEATRO BAROCCO W. Shakespeare e il teatro in Inghilterra Il teatro in Spagna e in Francia. La poetica teatrale. La nuova visione del mondo</p> <p>SCRITTORI ILLUMINISTI TRA FRANCIA E ITALIA L'Illuminismo in Francia: Diderot, Voltaire Rousseau L'Illuminismo in Italia: Verri e Beccaria. G. Parini, La poetica tragica di V. Alfieri.</p> <p>CARLO GOLDONI: Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria La Locandiera</p> <p>L'OTTOCENTO STORICO-LETTERARIO Tra rivoluzione e Restaurazione; Neoclassicismo e Romanticismo</p> <p>LA POESIA EUROPEA DEL PRIMO OTTOCENTO La poesia Neoclassica; La poesia Romantica;</p> <p>UGO FOSCOLO Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria Le ultime lettere di Jacopo Ortis. La produzione lirica (sonetti). I Sepolcri.</p> <p>LA NARRATIVA EUROPEA DELL'OTTOCENTO Il secolo del romanzo: il romanzo storico, il romanzo realista</p> <p>ALESSANDRO MANZONI: Elementi biografici e poetici; la produzione letteraria La stagione poetica (Odi civili e Inni sacri). I Promessi Sposi</p>
--	--	--	--

	Competenze	Abilità	contenuti/conoscenze/attività
STORIA	Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali	Classificare i fatti storici in ordine alla durata, alla scala spaziale, ai soggetti implicati e alla tipologia dei fatti	3° ANNO <i>Conoscere e comprendere</i> i fatti storici e i fenomeni politici, sociali, economici e culturali dei secoli XI-XVII, con particolare attenzione per i seguenti nuclei tematici:
	Comprendere i principali eventi e le trasformazioni della storia europea e italiana, nel quadro della storia globale del mondo	Usare modelli appropriati per inquadrare, comparare, periodizzare fenomeni storici locali, regionali, continentali (ecc.)	rinascita dell'XI secolo; poteri universali, comuni e monarchie; Chiesa e movimenti religiosi; società ed economia tra XII e XIV secolo; crisi dei poteri universali e formazione di monarchie nazionali; crisi degli ordinamenti comunali e nascita delle signorie e degli stati regionali;
	Cogliere nelle differenti interpretazioni e ricostruzioni critiche della dimensione storica i riferimenti significativi per comprendere le radici del presente.	Riconoscere le relazioni fra trasformazioni culturali e scientifiche e contesti ambientali e socio-politici	scoperte geografiche e nuovi assetti socio-economici; la frattura religiosa del XVI secolo: Riforma e Controriforma; il Seicento della crisi e della rivoluzione scientifica; la costruzione degli stati moderni e l'assolutismo.
	Sviluppare la consapevolezza civica attraverso lo studio dei caratteri sociali e istituzionali del tempo passato	Ricostruire fenomeni e processi di trasformazione individuando elementi di persistenza e continuità (es. restaurazione/unificazione politica)	<i>Conoscere e comprendere</i> i seguenti fenomeni essenziali attraverso uno studio interdisciplinare e in relazione con altri insegnamenti (storia dell'arte, italiano, filosofia, lingue straniere ...): società e cultura del Medioevo; Umanesimo e Rinascimento; La cultura scientifica del Seicento.
		Applicare categorie, strumenti e metodi delle scienze storico-sociali per comprendere mutamenti socio-economici, aspetti demografici, processi di trasformazione	4° ANNO <i>Conoscere e comprendere</i> i fatti storici e i fenomeni politici, sociali, economici e culturali dei secoli XVII-XIX, con particolare attenzione per i seguenti nuclei tematici: Italia ed Europa tra Sei e Settecento: le guerre per l'equilibrio il secolo dei Lumi e il dispotismo illuminato economia e società nel XVIII secolo: la società di Antico regime, lo sviluppo agricolo e commerciale la rivoluzione industriale le rivoluzioni politiche del XVIII secolo: americana e francese

	<p>Padroneggiare l'uso del lessico specifico e delle categorie interpretative proprie della disciplina</p> <p>Leggere, interpretare e valutare in forma critica le fonti di vario tipo</p>	<p>Riconoscere e utilizzare il lessico specifico della disciplina</p> <p>Utilizzare (anche in modalità multimediale) fonti, documenti e semplici testi storiografici per ricavare informazioni su fenomeni o eventi di natura storica di diverse epoche e differenti aree geografiche</p> <p>Utilizzare (anche in modalità multimediale) carte geografiche e tematiche per localizzare, contestualizzare e mettere in relazione i fenomeni studiati</p>	<p>l'età napoleonica e la Restaurazione</p> <p>il primo Ottocento: insurrezioni e rivolte, il problema della nazionalità</p> <p>il Risorgimento italiano e l'Italia unita</p> <p>l'Occidente degli stati-nazione</p> <p>la questione sociale e il movimento operaio</p> <p>la seconda rivoluzione industriale</p> <p>il contesto extra-europeo: Stati Uniti e Giappone</p> <p>Imperialismo e nazionalismo; colonialismo</p> <p>L'Italia post-unitaria</p> <p><i>Conoscere e comprendere</i> i seguenti fenomeni essenziali attraverso uno studio interdisciplinare e in relazione con altri insegnamenti (storia dell'arte, italiano, filosofia, lingue straniere ...):</p> <p>società e cultura di Antico Regime</p> <p>Illuminismo</p> <p>Romanticismo</p>
--	--	---	--

	competenze	abilità	Contenuti / conoscenze / attività
FILOSOFIA	<p>Comprendere la specificità della Filosofia come indagine critica e razionale intorno agli interrogativi di fondo dell'uomo su se stesso e sulla realtà.</p> <p>Cogliere gli snodi essenziali dello sviluppo del pensiero occidentale, il legame con il contesto storico-culturale e il significato universale delle tematiche e degli autori trattati.</p> <p>Sviluppare il pensiero critico, la riflessione personale, l'attitudine all'approfondimento e la capacità di 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>Acquisire 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.</p>	<p>Definire le principali questioni e i rispettivi ambiti della ricerca filosofica.</p> <p>Riflettere criticamente su sé stessi e sulla realtà.</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 antico, tardo-antico e medioevale.</p> <p>Comprendere la questione dell'Essere nell'ambito dell'analisi linguistica.</p> <p>Porre a confronto differenti modelli etici, gnoseologici, estetici e di interpretazione dell'Essere, della natura 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>Origini del pensiero filosofico occidentale La filosofia presocratica: il cosmo e l'uomo L'Umanesimo greco: i Sofisti Socrate</p> <p>I grandi sistemi filosofici: Platone Aristotele</p> <p>Il pensiero in età ellenistica e il Neoplatonismo</p> <p>La tematica del bello naturale e artistico in diversi autori come Platone, Plotino, Agostino, confronto tra il neoplatonismo antico e quello rinascimentale. Machiavelli e Leon Battista Alberti. L'estetica in Tommaso D'Aquino e nella filosofia antica, medioevale, moderna.</p> <p>L'eredità greca e il Cristianesimo (la Patristica e Agostino; la Scolastica e Tommaso)</p> <p>Il pensiero filosofico nel periodo umanistico rinascimentale</p> <p>La rivoluzione scientifica</p> <p>Il metodo scientifico e Galileo</p> <p>Istanze filosofiche nel Seicento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Razionalismo di Cartesio - Empirismo di Hume <p>Il pensiero politico in età moderna (un autore a scelta tra Hobbes, Locke, Rousseau)</p> <p>Caratteri generali dell'Illuminismo</p> <p>Il Criticismo kantiano</p> <p>Lineamenti generali del Romanticismo e dell'Idealismo tedesco, con particolare riferimento a Hegel.</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>Rappresentare in forma analitica enti geometrici e loro proprietà e viceversa.</p> <p>Individuare le principali proprietà delle funzioni: esponenziali, logaritmiche e goniometriche</p>	<p>Fattorizzare un polinomio e calcolare il loro m.c.m.</p> <p>Risolvere equazioni numeriche di 2° grado e di grado superiore</p> <p>Risolvere disequazioni di 2° grado e di grado superiore</p> <p>Rappresentare graficamente il risultato di una disequazione di 2° grado</p> <p>Rappresentare graficamente la parabola</p> <p>Individuare le principali proprietà di una funzione.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche delle funzioni esponenziali e logaritmiche.</p> <p>Risolvere equazioni e disequazioni esponenziali e logaritmiche</p> <p>Individuare le principali proprietà delle funzioni goniometriche</p>	<p>La scomposizione in fattori di polinomi</p> <p>Le frazioni algebriche</p> <p>Equazioni di 2° grado complete e incomplete e le equazioni di grado superiore al 2° da risolvere scomponendo</p> <p>Le disequazioni di 2° grado e di grado superiore al 2° da risolvere scomponendo</p> <p>Le disequazioni fratte di I e II grado</p> <p>I sistemi di disequazioni</p> <p>Le funzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dominio delle funzioni razionali e irrazionali - Funzione esponenziale e logaritmica: caratteristiche, proprietà e individuazione del dominio - Equazioni e disequazioni esponenziali e logaritmiche - Le funzioni seno, coseno, tangente cotangente

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
FISICA	<p>Acquisizione del linguaggio specifico della disciplina.</p> <p>Osservare e identificare i fenomeni.</p> <p>Risolvere semplici problemi di fisica usando strumenti matematici adeguati al percorso didattico.</p>	<p><i>I docenti opereranno delle scelte di programmazione selezionando contenuti/conoscenze/attività e abilità fra quelle di seguito indicate:</i></p> <p>Misurare grandezze fisiche Distinguere grandezze fondamentali e derivate Definire le caratteristiche di uno strumento</p> <p>Rappresentare i dati sperimentali con cifre significative e in notazione scientifica</p> <p>Operare con le grandezze vettoriali</p>	<p>Le grandezze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le misure delle grandezze - Caratteristiche di uno strumento - Errori di misura e approssimazioni <p>I vettori, somma di vettori, scomposizione di vettori nel piano cartesiano</p>
	<p>Interpretare i fatti della vita quotidiana alla luce dello studio dei fenomeni osservati.</p> <p>Risolvere semplici problemi di fisica usando strumenti matematici adeguati al percorso didattico.</p>	<p>Descrivere il moto dei corpi utilizzando le grandezze cinematiche e rappresentarlo graficamente</p> <p>Riconoscere i diversi tipi di moto e ricavare le caratteristiche</p> <p>Saper riconoscere e operare con le forze e in particolare la forza peso, la forza elastica e le forze di attrito.</p> <p>Analizzare e applicare le condizioni di equilibrio di un punto materiale e di un corpo rigido</p> <p>analisi dinamica del moto e dell'equilibrio dei corpi</p> <p>Formulare le relazioni matematiche che regolano il moto dei corpi in caduta libera e il moto parabolico.</p> <p>Valutare le caratteristiche della forza centripeta</p> <p>Analizzare la discesa lungo il piano inclinato</p> <p>Analisi dinamica del moto dei corpi anche introducendo lavoro ed energia</p>	<p>Le forze e il movimento</p> <p>Moto rettilineo uniforme e uniformemente accelerato Velocità e accelerazione</p> <p>Moto circolare uniforme Forza, peso, forza elastica, forze di attrito</p> <p>Condizioni di equilibrio di un punto materiale e di un corpo rigido</p> <p>Moto parabolico</p> <p>La caduta libera</p> <p>Il moto dei proiettili</p> <p>I tre principi della dinamica</p> <p>Relazione tra peso e massa</p> <p>La discesa lungo il piano inclinato</p> <p>La forza centripeta</p> <p>Lavoro, potenza</p>
	<p>Interpretare i fatti della vita quotidiana alla luce dello studio dei fenomeni osservati.</p> <p>Risolvere semplici problemi di fisica usando strumenti matematici adeguati al percorso didattico.</p>	<p>Utilizzare la legge della conservazione dell'energia meccanica</p> <p>Utilizzare la legge della conservazione della quantità di moto</p> <p>Mettere in relazione i fenomeni osservati</p>	<p>Energia cinetica, potenziale gravitazionale, potenziale elastica</p> <p>L'energia e la quantità di moto</p>

	<p>Interpretare i fatti della vita quotidiana alla luce dello studio dei fenomeni osservati.</p> <p>Risolvere semplici problemi di fisica usando strumenti matematici adeguati al percorso didattico.</p>	<p>Utilizzare le leggi della gravitazione universale</p> <p>Osservare gli effetti della variazione di temperatura su corpi solidi e gassosi e formalizzare le leggi che li regolano</p> <p>Formalizzare la legge fondamentale della calorimetria</p>	<p>Conservazione dell'energia meccanica e della quantità di moto Leggi di Keplero e legge di gravitazione universale</p> <p>Temperatura Leggi di dilatazione lineare e volumica Leggi di Boyle e Gay Lussac Capacità termica e calore specifico Propagazione del calore</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 stabilire i nessi logici e cronologici dello sviluppo artistico.</p> <p>Saper collegare la dimensione storico temporale dell'opera d'arte a quella spaziale e geografica.</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>I fenomeni artistici dal primo Quattrocento alla fine dell'Ottocento. <u>L'Umanesimo ed i centri del Rinascimento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il primo Rinascimento a Firenze • la scoperta della prospettiva e le conseguenze per le arti figurative • Brunelleschi, Alberti e l'architettura del primo Rinascimento • I centri del rinascimento • Milano, Bramante e Leonardo • Firenze e la cultura di Brunelleschi <p><u>La crisi di fine secolo e l' inizio del Cinquecento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Firenze e la cultura di Brunelleschi • Bramante, Raffaello e Michelangelo a Roma <p><u>La cultura del Manierismo – Rinascimento e Antirinascimento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • la dialettica Classicismo-Manierismo nell'arte del Cinquecento • la grande stagione dell'arte veneziana • Palladio e l'architettura del Manierismo <p><u>La Controriforma, Le correnti pittoriche del Seicento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • il naturalismo di Caravaggio e il classicismo dei Carracci • Il Barocco: opere esemplari del Barocco romano e dei suoi più importanti maestri
	<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>	<p><u>Correnti artistiche del Settecento: il tardo Barocco</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le grandi regie in Europa ed in Italia • Arte e illusione nella decorazione tardo-barocca e rococò • L'arte di genere • I vedutisti <p><u>Arte dell'800:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Neoclassicismo: la riscoperta dell'antico come ideale civile ed estetico nel movimento neoclassico • Il Romanticismo • Il Realismo e Impressionismo • Eclettismo e "architettura degli ingegneri"

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
SCIENZE MOTORIE	<p>Essere consapevoli della propria corporeità intesa come conoscenza, padronanza e rispetto del proprio corpo</p> <p>Conoscere e mettere in pratica i valori sociali dello sport</p> <p>Maturare un atteggiamento positivo verso uno stile di vita sano e attivo</p> <p>Cogliere le implicazioni e i benefici derivanti dalla pratica di varie attività fisiche svolte nei diversi ambienti.</p> <p>Saper lavorare in gruppo, confrontarsi e collaborare con i compagni seguendo regole condivise per il raggiungimento di un obiettivo comune.</p>	<p>Saper trasferire abilità motorie in relazione al tema trattato.</p> <p>Saper percepire i propri limiti e adattarsi a situazioni nuove.</p> <p>Saper osservare ed interpretare i fenomeni legati al mondo sportivo ed all'attività fisica.</p> <p>Saper adottare comportamenti idonei a prevenire infortuni nelle diverse attività, nel rispetto della propria e dell'altrui incolumità;</p> <p>Saper affrontare l'attività motoria e sportiva utilizzando attrezzi, materiali ed eventuali strumenti tecnologici e/o informatici.</p> <p>Saper utilizzare il libro di testo come strumento di conoscenza e di consultazione</p>	<p>TERZO ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test funzionali - Corsa in endurance, corsa con variazione di ritmo, percorsi vari, test di Cooper, 1000 m. - Irrobustimento muscolare a carico naturale e con piccoli e grandi attrezzi. - Esercizi di velocità, agilità, coordinazione, con piccoli e grandi attrezzi. - Ginnastica artistica: sviluppo e miglioramento dell'equilibrio statico e dinamico. Elementi di pre-acrobatica, verticale ritta, verticale e capovolta. - Giochi sportivi: pallacanestro, calcetto. Conoscenza di altri sport: baseball, badminton, frisbee, hockey, rugby - Atletica leggera: partenza dai blocchi e corsa veloce, getto del peso con tecnica laterale ecc. gare di specialità. - Lezioni teoriche: apparato respiratorio, resistenza generale e specifica, studio di alcuni gruppi muscolari, regole dei giochi sportivi presi in esame, educazione alla salute, norme elementari di igiene personale. - Lezioni con esperti di discipline sportive individuali e di squadra <p>QUARTO ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corsa in endurance, corsa con variazione di ritmo, 1000 m., test di Cooper, corsa in ambiente naturale e utilizzo della bicicletta al parco. Ginnastica aerobica. - Irrobustimento muscolare con e senza carichi. - Atletica leggera: approfondimento di varie specialità - Ginnastica artistica: volteggio al cavallo, utilizzo della pedana elastica, esercizi di acrobatica al suolo. - Giochi sportivi: unihockey, (regole, fondamentali individuali e di squadra), pallavolo, pallacanestro, calcetto, rugby, baseball, frisbee ecc. - Esercizi di coordinazione generale con piccoli e grandi attrezzi, giocoleria: uso dei vari attrezzi. - Lezioni teoriche: apparato cardiocircolatorio, manovre di rianimazione cardio-polmonare, struttura del muscolo, studio di alcuni muscoli (inserzioni ed azioni). - Conoscenza delle regole dei giochi sportivi, arbitraggio - Lezioni con esperti di discipline sportive individuali e di squadra

	Competenze	Abilità	Contenuti / Conoscenze /Attività
CHIMICA E TECNOLOGIA	<p>Riconoscere una sostanza pura da un miscuglio, un solido cristallino da un solido amorfo.</p> <p>Interpretare e leggere la tavola periodica degli elementi e capire il significato di periodicità</p> <p>Individuare il tipo di legame nelle molecole più complesse</p> <p>Distinguere una trasformazione fisica da una trasformazione chimica</p> <p>Capire la relazione tra composizione di una sostanza, sua struttura interna e le proprietà chimico – fisiche – meccaniche e tecnologiche</p> <p>Effettuare scelte consapevoli ed innovative nei confronti dei materiali utilizzati</p> <p>Saper scrivere una scheda tecnica inerente le proprietà di un materiale inorganico ed il suo ciclo di vita</p>	<p>Classificare le sostanze in base al loro stato fisico, descrivere i passaggi di stato e disegnare il grafico di riscaldamento / raffreddamento di sostanze pure.</p> <p>Individuare le proprietà delle particelle subatomiche e confrontare i modelli atomici.</p> <p>Rilevare la struttura elettronica dell'atomo.</p> <p>Individuare le principali proprietà di metalli e non metalli e le proprietà periodiche che confermano la struttura a strati</p> <p>Comparare i diversi tipi di legami chimici.</p> <p>Saper stabilire la polarità dei legami chimici in base alla differenza di elettronegatività.</p> <p>Applicare le corrette formule nella classificazione delle molecole</p> <p>Saper assegnare ad un elemento il numero di ossidazione</p> <p>Saper bilanciare una reazione.</p> <p>Confrontare le diverse proprietà di un materiale e operare corrette classificazioni</p> <p>Individuare la composizione, le principali caratteristiche e le fasi di lavorazione dei materiali inorganici: metalli e leghe, vetro, ceramiche e pietre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La struttura della materia - L'atomo e i modelli atomici - La Tavola periodica degli elementi - I legami chimici - I composti inorganici - Classificazione e nomenclatura - Le reazioni chimiche - I materiali inorganici - Le leghe metalliche - Il vetro - I prodotti ceramici - Le pietre - Il carbonio e i composti organici - Gli idrocarburi - I gruppi funzionali: - Alcoli, aldeidi, chetoni, acidi carbossilici e ammine - Carboidrati e i polisaccaridi - Tecnologia materiali organici - Le proprietà dei materiali - Materiali organici: il legno - Le materie plastiche - Materiali compositi

<p>Saper riconoscere la grande variabilità delle forme viventi.</p> <p>Saper cercare e controllare le informazioni, formulare ipotesi e utilizzare modelli appropriati per interpretare i fenomeni.</p> <p>Elaborare la conoscenza del proprio corpo per adottare uno stile di vita sano.</p> <p>Analizzare le relazioni tra l'ambiente abiotico e le forme viventi per interpretare le modificazioni ambientali di origine antropica e comprenderne le ricadute future.</p> <p>Collocare le scoperte scientifiche nella loro dimensione storica</p> <p>Saper osservare la realtà individuando le connessioni con le conoscenze acquisite.</p> <p>Saper dare una spiegazione razionale di fenomeni geologici che avvengono anche nel nostro Paese.</p> <p>Acquisire consapevolezza della dimensione del tempo geologico.</p> <p>Saper individuare la relazione tra sfruttamento delle risorse e problemi ambientali</p> <p>Acquisire consapevolezza degli equilibri del pianeta e le possibili soluzioni ai cambiamenti climatici</p>	<p>Identificare la corretta relazione tra la morfologia delle strutture biologiche e la funzione che svolgono.</p> <p>Individuare le analogie nel piano strutturale dei viventi.</p> <p>Individuare analogie e differenze tra i sistemi circolatori dei vertebrati.</p> <p>Collegare correttamente la funzione del sistema circolatorio e di quello respiratorio.</p> <p>Collegare la necessità di termoregolazione con le caratteristiche dei diversi ambienti in cui gli organismi vivono.</p> <p>Riconoscere analogie e differenze tra lo scheletro umano e quello degli altri vertebrati</p> <p>Confrontare la riproduzione asessuata e quella sessuata e identificarne vantaggi e svantaggi in rapporto alle caratteristiche degli organismi e al loro stile di vita.</p> <p>Applicare i criteri che consentono di distinguere tra loro i minerali e la loro classificazione</p> <p>Considerare le diverse tappe della teoria della tettonica delle placche, saper individuare le cause dei rischi idrogeologici, sismici o vulcanici nel territorio italiano.</p> <p>Saper individuare l'evoluzione degli organismi in base agli eventi geologici e climatici.</p> <p>Saper riconoscere le cause principali dei cambiamenti climatici</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il modo animale - Il mondo vegetale - La nutrizione - La respirazione - L'apparato cardiovascolare umano: - Il sistema linfatico e il sistema immunitario. - Il controllo della temperatura corporea. - Il sistema escretore umano. - La percezione degli stimoli e la loro trasmissione: - Apparato scheletrico: - Apparato riproduttore: - Teoria dell'evoluzione: - Minerali e rocce - La dinamica endogena - Le rocce sedimentare - La storia della terra - I materiali della terra - Interazioni tra geosfere e cambiamenti climatici
---	---	---

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
<p>DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE</p>	<p>Gestire in modo autonomo il linguaggio del disegno geometrico e del disegno architettonico</p> <p>Conoscere i comandi dei programmi software dedicati</p> <p>Verificare la congruenza degli spazi di un'abitazione e progettare unità della stessa tipologia Scegliere i diversi materiali edili capendone le caratteristiche</p> <p>Individuare gli schemi statici di una struttura abitativa tradizionale e moderna</p> <p>Elaborare processi ideativi e tecnici per la realizzazione di progetti su temi assegnati</p> <p>Acquisire una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi: dall'ipotesi iniziale al disegno esecutivo</p> <p>Acquisire la consapevolezza della relazione esistente tra il progetto e il contesto storico, sociale, ambientale e le specificità del territorio nel quale si colloca</p> <p>Illustrare in modo completo: scritto-grafico, verbale il proprio processo ideativo</p>	<p>Utilizzare la terminologia appropriata nelle descrizioni del disegnotecnico</p> <p>Utilizzare le regole delle proiezioni centrali e della teoria delle ombre Saper disegnare dal vero elementi architettonici</p> <p>Realizzare un disegno architettonico con piante, prospetti e sezioni con uso di strumenti tradizionali</p> <p>Utilizzare i comandi base dei programmi software per i disegni tecnici</p> <p>Utilizzare l'antropometria e l'ergonomia per dimensionare gli spazi</p> <p>Ricerca, individuare e analizzare differenti tipologie abitative</p> <p>Confrontare le caratteristiche e l'uso dei materiali edili più comuni</p> <p>Individuare lo schema della struttura portante in un edificio abitativo</p> <p>Ricerca esempi di abitazione tradizionale e non in merito al concetto di architettura biocompatibile</p> <p>Individuare le fasi dell'iter progettuale e applicarle in autonomia Riflettere sulla completezza del proprio percorso progettuale</p> <p>Curare la presentazione e l'esposizione del progetto sia dal punto di vista scritto-grafico che multimediale</p> <p>Utilizzare e ricercare la normativa di riferimento per gli spazi pubblici e privati</p> <p>Utilizzare le mappe e le carte topografiche in modo appropriato relazionandole tra loro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidamento delle conoscenze relative ai metodi proiettivi con particolare attenzione alla teoria delle ombre e alla prospettiva - Analisi e rappresentazione di un semplice manufatto architettonico bidimensionalmente e tridimensionalmente - La rappresentazione del progetto: gli elaborati grafici in architettura e urbanistica - Le figure professionali di riferimento - La rappresentazione dell'architettura nel contesto ambientale: l'edificio unifamiliare. Piante, prospetti, sezioni, planimetria - Analisi dei contenuti storici, tecnici, normativi della forma architettonica - Lettura e analisi dell'elemento architettonico attraverso il disegno a mano libera - Il disegno architettonico con l'ausilio del software - Le tipologie abitative nella storia - I materiali: caratteristiche e impatto estetico dei più comuni materiali come legno, vetro, pietre, acciaio - La statica degli edifici: nozioni di base su elemento portante, portato, tamponamento. Trave, pilastro, volta, capriata - L'architettura biocompatibile - L'iter progettuale: analisi delle richieste e raccolta dati, fase ideativa, progetto di massima, verifica del progetto, progetto definitivo - Esercitazione progettuale di gruppo o individuale su una struttura architettonica con riferimento al metodo di progetto - Riflessioni di verifica sul progetto - Strumenti e urbanistica del territorio: analisi e lettura del territorio - Analisi di edifici ad uso collettivo: pubblico o privato: cenni di normativa di riferimento - Riproduzione di edifici collettivi e relativa analisi - Esercitazioni progettuali in merito agli edifici collettivi - Relazione tecnica di progetto

AREA DI INDIRIZZO: AUDIOVISIVO / MULTIMEDIALE

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE AUDIOVISIVE / MULTIMEDIALI	<p>Leggere, comprendere e interpretare la comunicazione audiovisiva e multimediale in relazione ai suoi elementi costitutivi, in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - i media e le nuove tecnologie della comunicazione - i linguaggi visivi <p>Acquisire una metodologia progettuale secondo modelli procedurali applicabili a contesti differenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - definizione del problema - scomposizione del problema - raccolta di dati - analisi dei dati - ipotesi a confronto - creatività - varianti e modelli - prototipi - test e verifica - soluzione del problema <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare</p>	<p>Saper utilizzare una corretta terminologia disciplinare / settoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo specifico del linguaggio fotografico - Lo specifico del linguaggio cinematografico - Lo specifico del linguaggio ipertestuale e multimediale <p>Saper cogliere le differenti declinazioni e usi della grammatica visiva, con particolare riguardo alla fotografia e alla cinematografia (audiovisivo).</p> <p>Conoscere e saper utilizzare la sintassi e la semantica visiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le leggi di unificazione formale e i principi compositivi sia dell'immagine statica che dinamica - rapporto testo / immagine / suono - le funzioni linguistiche della comunicazione visiva - le figure retoriche nella comunicazione visiva <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 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"> - Generi / usi / contesti (rapporto immagine e parola) - Le variabili di ripresa (obiettivi / luce / tempi / diaframmi) - Le variabili di stampa (trattamento e post-produzione) <p>CINEMATOGRAFIA / AUDIOVISIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Campi e piani – angolazione e inclinazione - Movimenti della macchina da presa – tecniche – supporti - Forme del montaggio e tecniche di costruzione del racconto visivo - Rapporto immagine e suono <p>IPERTESTUALITÀ E INTERATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coerenza formale e coerenza semantica - Principi di ergonomia - Confronto tra soluzioni differenti (vantaggi / limiti / vincoli / specificità) <p>Realizzazione di immagini e di filmati a tema dato</p> <p>Traduzione di una comunicazione visiva statica in una comunicazione visiva dinamica secondo le differenti tecniche e modalità espressive a disposizione</p> <p>Costruzione di ipertesti con finalità di semplici contenitori (portfolio digitale) e/o con funzione narrativa: sia offline che online</p> <p>Il percorso progettuale di un audiovisivo come metafora del metodo progettuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - soggetto - trattamento - sceneggiatura (story-board) - la ripresa / la realizzazione tecnica - montaggio e post-produzione - archiviazione / diffusione

AREA DI INDIRIZZO: DESIGN

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE PROGETTUALI PER IL DESIGN	<p>Leggere, comprendere ed interpretare le forme degli oggetti in relazione alle loro funzioni comunicative e di utilizzo</p> <p>Acquisire una metodologia progettuale secondo modelliprocedurali applicabili a con-testi differenti</p> <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza delproprio operare</p> <p>Capacità di cooperare in modo fattivo all'interno del gruppo di lavoro</p>	<p>Saper sperimentare ed analizzare con logica il problema pro-posto</p> <p>Saper produrre modelli utilizzando tecniche e materiali diversi</p> <p>Saper applicare le procedure necessarie al rilievo di oggettiesistenti</p> <p>Saperne comprendere le variabili : Estetiche Funzionali Ergonomiche Di coerenza formale</p> <p>Saper effettuare una ricerca di fonti sia in senso diacronicoche sincronico rispetto ad un tema dato.</p> <p>Saper comprendere le richieste e scomporre la complessitànei suoi elementi costitutivi</p> <p>Saper visualizzare le proprie idee in funzione progettuale ecomunicativa</p> <p>Saper avanzare differenti soluzioni coerenti con le richieste</p> <p>Avere consapevolezza delle diverse fasi produttive, valutandoi limiti di fattibilità di un'idea.</p> <p>Sapersi auto valutare : individuare punti di forza e di debolezza Saper sostenere il proprio progetto con argomentazioni pertinenti</p>	<p>Analisi, riconoscimento e produzione di forme mediante l'utilizzo di geometria intuitiva (basic design)</p> <p>Analisi di prodotti di design</p> <p>Ricerca di soluzioni formali nelle fasi progettuali</p> <p>Analisi di una forma geometrica semplice, attraverso rotazioni, traslazioni giungere alla creazione di una forma-struttura.</p> <p>Analisi e progettazione di spazi sociali e abitativi all'interno dei quali contestualizzare oggetti ed elementi che ne completino la fruibilità.</p> <p>Analisi di oggetti del design del '900.</p> <p>Analisi della relazione forma-funzione in natura, le forme spontanee, l'analisi delle prestazioni di alcuni organismi sotto il profilo della coniugazione forma-materiale, la bionica.</p> <p>Riferimento alle tematiche del restauro e della conservazione dei materiali.</p> <p>Coniugazione delle esigenze di natura espressivo-produttive con le richieste della committenza.</p> <p>Consapevolezza dei diversi apporti professionali che confluiscono nell'iter progettuale.</p> <p>Verifica del processo ideativo in atto e delle sequenze realizzative del lavoro.</p> <p>Relazione tecnico-descrittiva (scheda) e presentazione del lavoro svolto.</p> <p>Conoscenza dei principali materiali e tecnologie per la produzione di oggetti</p> <p>Approfondimento del disegno vettoriale, modellazione e <i>rendering</i>.</p>

AREA DI INDIRIZZO: ARTI FIGURATIVE – CURVATURA: PLASTICO – PITTORICO

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE PLASTICHE	<p>Saper utilizzare lo spazio di lavoro, i materiali e gli strumenti grafici e pittorici specifici.</p> <p>Saper utilizzare diverse tecniche grafiche e pittoriche e impiegarle consapevolmente a partire dalle peculiarità specifiche.</p> <p>Acquisire una metodologia operativa razionale che riduca la pura casualità dei risultati.</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>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare.</p>	<p>Saper utilizzare le tecniche grafiche e cromatiche (matite, matite colorate, colori acrilici, olio) e le tecniche plastiche studiate in maniera adeguata (bassorilievo, altorilievo e tutto tondo con diversi materiali)</p> <p>Applicare i criteri della tragauardazione, punti di misura e costruzione geometrica nella copia dal vero.</p> <p>Saper riprodurre oggetti e immagini fotografiche rispettando forme, misure, proporzioni, luci/ombre, volumi e profondità spaziale.</p> <p>Saper applicare alle forme reali procedimenti di stilizzazione e modularizzazione in funzione dell'ambito di destinazione (grafica e plastica)</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>Capacità di affrontare correttamente il disegno di qualsiasi soggetto, applicando la tecnica appropriata.</p> <p>Utilizzare un metodo di lavoro accurato, acquisire i criteri di base del metodo progettuale.</p> <p>Eseguire bozzetti ed esecutivo grafiche utilizzando procedure e tecniche adeguate.</p> <p>Analizzare, smontare in modo semplice un messaggio cogliendo le strutture visive più significative, gli aspetti tecnici ed espressivi essenziali.</p> <p>Saper impaginare, presentare e catalogare il proprio lavoro.</p>	<p>CONOSCENZE STORICHE E ARTISTICHE Ampliare le conoscenze dei fenomeni culturali artistici del passato e del presente, in particolare modo approfondire le innovazioni linguistiche delle Avanguardie artistiche del Novecento e di alcune significative esperienze dell'Arte Contemporanea. Evoluzione nel tempo dei linguaggi artistici e della comunicazione visiva. Evoluzione nel tempo delle tecniche plastiche scultoree. La rappresentazione della figura umana e del ritratto nelle diverse epoche. La rappresentazione dello spazio nelle varie epoche</p> <p>CONOSCENZE TECNICHE E STRUMENTALI Conoscere gli elementi formali e iconografici di una scultura e gli aspetti strutturali, espressivi e simbolici. Conoscere gli aspetti fondamentali della comunicazione visiva, conoscere le regole compositive e d'impaginazione. 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. tragauardazione, prospettiva intuitiva, pianta, prospetto, scale di grandezza, griglie di riduzione e d'ingrandimento.</p> <p>AMBITI TEMATICI Figura umana: struttura anatomica e morfologia esterna del corpo umano. Studio della testa, volto, busto e degli arti. Studio del ritratto e autoritratto. La rappresentazione dello spazio e del movimento La progettazione di prodotti artistici relativi ai vari ambiti espressivi: grafico, pittorico e plastico tridimensionale.</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE PITTORICHE	<p>Saper utilizzare lo spazio di lavoro, i materiali e gli strumenti grafici e plastici specifici.</p> <p>Saper utilizzare diverse tecniche grafiche e plastiche e impiegarle consapevolmente a partire dalle peculiarità specifiche.</p> <p>Acquisire una metodologia operativa razionale che riduca la pura casualità dei risultati.</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>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare.</p>	<p>Saper utilizzare le tecniche grafiche e cromatiche studiate in maniera adeguata (matite, china, sanguigna, matite colorate, acquerelli, colori acrilici)</p> <p>Applicare i criteri della trapiquazione, punti di misura e costruzione geometrica nella copia dal vero.</p> <p>Saper riprodurre sufficientemente oggetti e immagini fotografiche, illustrazioni rispettando forme, misure, proporzioni, luci/ombre, volumi e profondità spaziale.</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 realizzare una pianta, un prospetto e uno schizzo prospettico dell'ambiente. Organizzare in maniera consapevole gli elementi compositivi nello spazio del foglio rispettando le principali regole dell'impaginazione, della composizione.</p> <p>Capacità di rappresentare correttamente qualsiasi soggetto, applicando la tecnica appropriata.</p> <p>Utilizzare un metodo di lavoro accurato, acquisire i criteri di base del metodo progettuale.</p> <p>Eseguire bozzetti ed esecutivo plastico utilizzando procedure e tecniche adeguate.</p> <p>Analizzare, smontare in modo semplice un messaggio cogliendo le strutture visive più significative, gli aspetti tecnici ed espressivi essenziali.</p> <p>Saper impaginare, presentare e catalogare il proprio lavoro.</p>	<p>CONOSCENZE STORICHE E ARTISTICHE Ampliare le conoscenze dei fenomeni culturali artistici del passato e del presente, in particolare modo approfondire le innovazioni linguistiche delle Avanguardie artistiche del Novecento e di alcune significative esperienze dell'Arte Contemporanea. Evoluzione nel tempo dei linguaggi artistici e della comunicazione visiva. Evoluzione nel tempo delle tecniche grafiche, pittoriche e della stampa artistica. La rappresentazione della figura umana e del ritratto nelle diverse epoche. La rappresentazione dello spazio nelle varie epoche</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 : trapiquazione, prospettiva intuitiva, pianta, prospetto, scale di grandezza, griglie di riduzione e d'ingrandimento.</p> <p>AMBITI TEMATICI Figura umana: struttura anatomica e morfologia esterna del corpo umano. Studio della testa, volto, busto e degli arti. Studio del ritratto e autoritratto. La rappresentazione dello spazio e del movimento La progettazione di prodotti artistici relativi ai vari ambiti espressivi: pittura, decorazione, illustrazione, racconto per immagini (disegno, fotografia...)</p>

AREA DI INDIRIZZO: GRAFICA

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE GRAFICHE	<ul style="list-style-type: none"> distinguere le caratteristiche formali dei font e gli elementi della loro anatomia conoscere e distinguere i font di più largo utilizzo pianificare la sequenza di sviluppo ricercare e raccogliere informazioni visive utilizzando fonti primarie e secondarie e formulare ipotesi saper costruire figure e composizioni utilizzando tutti i principi della conformazione visiva esplorare un brief e sviluppare idee leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base utilizzare con sicurezza mezzi e strumenti tecnici conoscere il ciclo progettuale Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione. usare il software per l'impaginazione come parte integrante del lavoro grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> saper leggere, analizzare e interpretare il brief allo scopo di definire un problema saper trovare strategie, modi personali e creativi nella applicazione delle regole conosciute saper applicare le regole formali e compositive del lettering in una collocazione storica sia dal punto di vista percettivo, semantico che espressivo saper disegnare, rielaborare e comporre i diversi caratteri secondo criteri personali giungendo a soluzioni particolari ed originali acquisire un metodo progettuale corretto pianificare la sequenza di sviluppo essere in grado di disegnare e implementare in forma digitale i layout per i diversi oggetti grafici. progettare un'immagine con una specifica funzione comunicativa sviluppare idee, rivederle alla luce degli input avuti, modificarle. Sviluppare potenziali risultati e varianti relative Saper eseguire un esecutivo e il suo PDF pronto per la stampa presentare i progetti con la produzione di relazione motivazionale e metodologica 	<p>LA COMUNICAZIONE VISIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisire ed utilizzare in maniera consapevole il linguaggio tecnico specifico - acquisizione del concetto e del significato di campo (Gestalt), secondo i vari ambiti di applicazione - apprendere tutte le componenti necessarie all'uso del carattere - Teoria dei colori (Itten) <p>LE IMMAGINI</p> <p>Produrre immagini vettoriali</p> <p>Inserire le foto nel progetto</p> <p>Utilizzare illustrazioni eseguite con tecniche tradizionali</p> <p>PRODOTTI COMMERCIALI ED EDITORIALI</p> <p>Saper classificare il marchio (logotipo, monogramma, sigla, ideogramma, pittogramma ...)</p> <p>Pieghevole (veste grafica)</p> <p>Comporre le pagine utilizzando le griglie d'impaginazione</p> <p>saper proporre varie soluzioni</p>

PERCORSI CREATIVI

Verranno proposti una serie di progetti aventi lo scopo di mettere in pratica le conoscenze acquisite

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.

Partecipazioni a concorsi e collaborazioni con enti e aziende esterni contribuiranno ad arricchire i contenuti didattici con cambiamenti, anche in itinere.

Uscite didattiche in aziende/studi/mostre di settore.

AREA INDIRIZZO: SCENOGRAFIA

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE	<p>Gestire in modo autonomo i linguaggi del disegno e della rappresentazione dello spazio.</p> <p>Comprendere il testo e le simbologie in esso contenute.</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>Utilizzare la terminologia appropriata nella descrizione del progetto.</p> <p>Utilizzare 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>	<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 (dimensionale/ 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. - Revisioni individuali e collettive di verifica sul progetto. - Ricerca iconografica ed esercizi di sviluppo formale sulla base di materiali raccolti. - Relazione di progetto

AREA DI INDIRIZZO: ARCHITETTURA E AMBIENTE

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO DI ARCHITETTURA	<p>Scegliere i tipi di segni più coerenti per il disegno architettonico nelle diverse scale</p> <p>Leggere disegni quotati</p> <p>Conoscere le regole per una corretta rappresentazione prospettica</p> <p>Organizzare i materiali e la sequenza di rilievo di un manufatto sia dal punto di vista grafico che fotografico</p> <p>Saper individuare le diverse fasi nell'esecuzione pratica del modello</p> <p>Organizzare e realizzare in autonomia plastici architettonici</p> <p>Confrontare mappe e carte topografiche riconoscendo gli elementi che caratterizzano il territorio</p> <p>Organizzare in autonomia le sequenze degli elaborati utilizzando programmi software per rendering ed disegno tecnico</p> <p>Creare una rete di informazioni interdisciplinari</p>	<p>Utilizzare le regole grafiche del disegno tecnico e architettonico</p> <p>Utilizzare in modo opportuno le scale di proporzione</p> <p>Saper fare un rilievo metrico e fotografico</p> <p>Utilizzare le regole della rappresentazione prospettica</p> <p>Utilizzare gli strumenti del lavoro (taglierino e piccole macchine)</p> <p>Scegliere i materiali opportuni per la realizzazione del proprio modello</p> <p>Consultare manuali, riviste e siti di progettazione e catalogare le informazioni</p> <p>Stilare documenti di sintesi e grafici</p> <p>Utilizzare mappe topografiche e realizzare aree urbane di piccole dimensioni</p> <p>Utilizzare i programmi a computer idonei per il rendering per i disegni tecnici</p>	<p>ARCHITETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Architettura e architetto: definizione dei termini con supporti audiovisivi e tradizionali - I metodi proiettivi con particolare attenzione ad esplosivo, spaccato assonometrico e prospettiva - Tecniche artistiche di rappresentazione e di impaginazione - La distribuzione degli spazi abitativi e la loro funzione attraverso modelli grafici, materici e virtuali - Realizzazione di rilievi metrici e fotografici - La statica degli edifici: modelli grafici, materici e virtuali - Relazione tecnologica, 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

AREA DI INDIRIZZO AUDIOVISIVO / MULTIMEDIALE

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO AUDIOVISIVO / MULTIMEDIALE	<p>Saper utilizzare tecniche fotografiche e audio-video indifferenti contesti</p> <p>Saper utilizzare differenti software riconoscendone specificità e invarianti</p> <p>Acquisire una metodologia operativa laboratoriale secondo modelli procedurali applicabili in contesti differenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - definizione del problema - scomposizione del problema - raccolta di dati - analisi dei dati - ipotesi a confronto - creatività - varianti e modelli - prototipi - test e verifica - soluzione del problema <p>conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare</p>	<p>Saper utilizzare le attrezzature e i software a disposizione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo specifico del linguaggio fotografico: sia analogico che digitale - Lo specifico del linguaggio cinematografico: linea temporale e frequenza dei fotogrammi. Rapporto immagine / suono - Lo specifico del linguaggio ipertestuale e multimediale: usabilità, narratività <p>Realizzare una serie di esercitazioni proposte dalla più semplice alla più complessa, individuando i tratti di continuità e discontinuità delle conoscenze necessarie per realizzarle</p> <p>Conoscere e riconoscere nel mondo della comunicazione visiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi costitutivi di una immagine fotografica e di una sequenza video <p>Saper riprodurre quanto dato con i mezzi a disposizione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tipologia di inquadratura, di illuminazione, di ripresa - fabbisogno scenico - trattamento successivo e post-produzione <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>Sapersi orientare per reperire manuali, tutorial, spiegazioni sulle procedure di lavoro</p> <p>Maturare una serie di esperienze - anche extrascolastiche - ai fini della propria crescita individuale</p>	<p>FOTOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestione del set fotografico in interni e/o esterni (le fonti di luce - i settaggi della fotocamera - le differenti modalità di lavoro: priorità di tempi; priorità di diaframmi; automatismo; manuale; programmato) - Le variabili di stampa (trattamento e post-produzione: uso di software specifici per l'elaborazione digitale delle immagini) - Formati di files, dimensioni e risoluzione in base all'uso <p>CINEMATOGRAFIA / AUDIOVISIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esercitazioni di ripresa: campi e piani - angolazione e inclinazione - movimenti della macchina da presa - tecniche - supporti - esercitazioni montaggio con l'uso di software dedicato - confronto tra tecniche e linguaggi nella ripresa fotografica, cinematografica, nel cinema d'animazione e nella post-produzione - formati e standard a confronto: dimensioni, risoluzione, frequenza <p>IPERTESTUALITÀ E INTERATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso di differenti software a seconda dei contesti e delle necessità - Confronto tra soluzioni differenti (vantaggi / limiti / vincoli / specificità) <p>Realizzazione di immagini a tema dato: saper riprodurre / ricreare / re-interpretare un modello:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la pagina pubblicitaria - la locandina / il manifesto (con uso di fotografie) <p>Realizzazione di filmati a tema dato: confronto tra tecniche differenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - lo spot pubblicitario - l'animazione digitale e tradizionale <p>Traduzione di una comunicazione visiva statica in una comunicazione visiva dinamica secondo le differenti tecniche e modalità espressive a disposizione</p> <ul style="list-style-type: none"> - animatic - cinemagraph - banner <p>Costruzione di ipertesti con finalità di semplici contenitori (portfolio digitale) e/o funzione narrativa - sia off-line che on-line</p> <ul style="list-style-type: none"> - presentazione - slideshow

AREA DI INDIRIZZO: DESIGN – LABORATORIO

	Competenze	Abilità	Contenuti/conoscenze/attività
LABORATORIO DI DESIGN	<p>1. Acquisire la capacità di saper leggere le forme e le loro relazioni con la matematica e la geometria descrittiva. Comprenderne le famiglie, le loro infinite possibilità di aggregazione sia nello spazio che sul piano e, attraverso operazioni dettate dal linguaggio logico (sia nelle modalità di espressione ed interpretazione, che nelle operazioni di trasformazione come quelli della crescita modulare, della traslazione e del movimento nello spazio), cogliere tutte le occasioni visive che si possono delineare e destinare alla creazione di oggetti con una loro precisa funzione.</p> <p>2. Aver acquisito in tutte le forme possibili la consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo avvicendatesi nel tempo e dettate dalla storia del design e delle diverse strategie necessarie a saper proporre nuove opportunità, sia nell'ambito della progettazione che della produzione di un oggetto di design. Storicizzare e coltivare tutti le espressioni possibili da spendersi negli ambiti del designe delle arti applicate.</p> <p>3. Saper conoscere nel concreto gli elementi costitutivi dei codici progettuali della rappresentazione della forma.</p> <p>4. Acquisire la capacità di saper scegliere come far uso dello strumento della rappresentazione tridimensionale.</p>	<p>1. Saper sperimentare, affrontandolo, il tema proposto ed i problemi risolutivi che pone per poi essere in grado di verificarlo con modelli adeguati eseguiti con materiali adatti, consoni alla funzione d'uso, senza tralasciare un'adeguata restituzione estetica del modello-prodotto.</p> <p>2. Saper applicare le procedure necessarie all'esecuzione di un corretto rilievo di oggetti. Saper scegliere le modalità più adeguate a rendere efficace il modello sul piano della restituzione estetica e della funzionalità. Saper ricercare con metodo e reperire un'adeguata documentazione sulla produzione afferibile al design, sia esistente che pregressa e/o fuori produzione.</p> <p>3. Saper applicare, attraverso gli opportuni passaggi nella realizzazione, un iter adeguato ed una prassi consolidata (in quanto sperimentata), relativamente a tutto quanto sotteso ad una richiesta (virtuale) di commessa.</p> <p>4. Saper visualizzare le proprie idee in funzione del progetto proposto. Saper avanzare e proporre diverse soluzioni tecniche coerenti con i contenuti formali del progetto. Avere consapevolezza delle diverse fasi produttive di un manufatto dimostrando di essere in grado di valutare i limiti di fattibilità.</p>	<p>1. Intendere il modello come descrizione concreta che unisce forme e concetti nel campo della sperimentazione attraverso un sapiente uso della geometria, anche intuitiva, nella risoluzione delle problematiche poste dalla progettazione.</p> <p>2. Saper offrire all'interlocutore, a risultato concluso, il modello come rappresentazione e quindi prossimo all'oggetto: il campo della riproduzione. In questo ambito l'alternanza scuola-lavoro sarà il momento di verifica fondamentale per l'allievo che dovrà calarsi nella specifica tecnologia della produzione industriale propria dell'azienda.</p> <p>3. Saper scegliere ogni modalità di realizzazione con strumenti e materiali adeguati. Saper impiegare le attrezzature a disposizione con consapevolezza appropriandosi delle loro possibilità tecniche.</p> <p>4. Il modello come interpretazione: una operazione coerente capace di abitare a pieno titolo il campo della progettazione.</p>

	<p>5. Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare sapendo dare una corretta unità di misura al tempo da impiegarsi nella realizzazione di un modello.</p>	<p>5. Saper lavorare in gruppo, auto-valutare il proprio lavoro sostenendo il tutto anche con argomentazioni tecniche.</p>	<p>5. Applicare ed adoperare tutte le conoscenze acquisite nell'affrontare il tema-problema proposto.</p>
--	--	--	---

AREA DI INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE Pittorica e Plastica	<p>Saper utilizzare lo spazio di lavoro, i materiali e gli strumenti grafici, pittorici e plastici specifici.</p> <p>Saper utilizzare diverse tecniche e impiegarle consapevolmente a partire dalle peculiarità specifiche.</p> <p>Acquisire una metodologia operativa razionale che riduca la pura casualità dei risultati. Impiegare correttamente il metodo progettuale.</p> <p>Mostrare attitudine alla sperimentazione e alla ricerca di soluzioni innovative.</p> <p>Conseguire autonomia nel lavoro e consapevolezza del proprio operare.</p>	<p>Saper utilizzare correttamente gli strumenti e i materiali grafici, pittorici e plastici.</p> <p>Saper rappresentare la figura umana impiegando la trapiquazione, i punti di misura e la costruzione geometrica. Saper ingrandire e ridurre la figura e altri soggetti adeguatamente alle misure del foglio e al suo orientamento. Saper riprodurre la figura umana e altri soggetti e immagini fotografiche rispettando forme, misure, proporzioni, luci/ombre, volumi e profondità spaziale. Saper riportare in bassorilievo, altorilievo e tutto-tondo piani volumi e superfici.</p> <p>Utilizzare consapevolmente i codici visivi, leggere messaggi visivi, decodificare opere artistiche mediante l'analisi delle strutture linguistiche.</p> <p>Sviluppare capacità di autovalutazione attraverso l'analisi ragionata del proprio lavoro.</p> <p>Operare ricerche su argomenti di studio, spiegare percorsi, procedure di lavoro. Effettuare autonomamente approfondimenti culturali, visite a mostre al fini della propria crescita culturale.</p> <p>Saper catalogare e documentare in maniera digitale il proprio lavoro.</p>	<p>CONOSCENZE STORICHE E ARTISTICHE</p> <p>Evoluzione nel tempo dei linguaggi artistici e della comunicazione visiva. Evoluzione nel tempo delle tecniche grafiche, pittoriche e plastiche.</p> <p>CONOSCENZE TECNICHE E STRUMENTALI</p> <p>La percezione visiva I codici visivi Regole compositive e d'impaginazione Tecniche grafiche, pittoriche: matite, carboncino, sanguigna, penne, china, pastelli di vario tipo, acquerelli, tempere, acrilici, pittura ad olio, mosaico ,tecniche miste, collage, assemblage. Tecniche plastiche: Modellazione o scultura a togliere, la formatura, materiali vari. Supporti per il disegno e per la pittura. Metodi per lo studio e la rappresentazione della forma : trapiquazione, pianta, prospetto, scale di grandezza, assonometria e prospettiva intuitiva.</p> <p>AMBITI TEMATICI</p> <p>La figura umana: studio con modello vivente della testa, busto, arti superiori e inferiori. Progettazione dell'oggetto artistico (decorazione, illustrazione, realizzazione plastica...)</p>

	competenze	abilità	contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE Pittorica e Plastica	<p>Saper utilizzare lo spazio di lavoro, i materiali e gli strumenti grafici, pittorici e plastici specifici.</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 del proprio 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 contemporanea.</p> <p>Studi di alcuni autori.</p> <p>La figura umana e le avanguardie artistiche</p> <p>CONOSCENZE TECNICHE</p> <p>La comunicazione visiva: processo comunicativo, funzioni del messaggio, settori della comunicazione</p> <p>Leggi della configurazione e della percezione visiva.</p> <p>Approfondimenti sulla grammatica e sintassi del linguaggio visivo.</p> <p>CONOSCENZE STRUMENTALI (approfondimenti)</p> <p>Tecniche grafiche e pittoriche.</p> <p>Tecniche della scultura.</p> <p>Metodi per lo studio e la rappresentazione della forma : tragguardazione, 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 correttamente (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>Conoscere e riconoscere nel mondo della comunicazione visiva gli elementi costitutivi di un prodotto grafico</p> <p>Sviluppare:</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"> • Evoluzione della scrittura e del carattere • Font e Loghi storici • Storia della fotografia • Fotografi e fotografie celebri • Storia della stampa e della carta <p>CONOSCENZE TECNICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software grafici: Illustrator, InDesign, Photoshop • Il carattere (aspetto stilistico e classificazioni estetiche, la giustezza, avanzamento, interlinea, ecc.) • I pantoni e tecniche artistiche per layout • i supporti, i formati, grammatura e le piegature della carta • Colore e Leggibilità • Regole d'impaginazione: gabbie, timone e menabò, ecc. • La fotografia nei progetti grafici (ripresa e elaborazione digitale) • Il laboratorio di stampa <p>CONOSCENZE STRUMENTALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • La grafica digitale: uso basilare dei software grafici (Illustrator, InDesign, e Photoshop) • I marker grafici: uso pratico • La sala pose: basi operative (still life) • La serigrafia: esperienza pratica in laboratorio <p>CONOSCENZE ESPRESSIVE E COMUNICATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il visual grafico (fotografico, illustrativo, tipografico, impaginazione, font e colori) • L'impaginazione e gli stampati grafici

AREA DI INDIRIZZO: SCENOGRAFIA

	Competenze	Abilità	Contenuti / conoscenze / attività
LABORATORIO DI SCENOGRAFIA	<p>Saper disegnare nelle diverse scale e saper leggere disegni quotati.</p> <p>Saper individuare i metodi della geometria descrittiva più idonei a rappresentare a mano libera lo spazio e l'oggetto</p> <p>Saper individuare le diverse fasi nell'esecuzione pratica del modello.</p> <p>Organizzare e realizzare in autonomia modelli scenografici come strumento di verifica del proprio progetto.</p> <p>Saper scegliere le procedure pratiche corrette e i materiali per la realizzazione del modello</p> <p>Saper adattare le proprie ipotesi di progetto di cui si conoscono i disegni tecnici (piante, alzati e sezioni).</p> <p>Organizzare in autonomia le sequenze degli elaborati.</p> <p>Creare una rete di informazioni interdisciplinari.</p>	<p>Applicare le regole grafiche del disegno tecnico.</p> <p>Applicare in modo opportuno le scale di proporzione.</p> <p>Applicare le regole della geometria descrittiva</p> <p>Utilizzare gli strumenti di lavoro e i materiali per la realizzazione del modello</p> <p>Consultare manuali, riviste, siti ed estrarre le informazioni per stilare documenti di sintesi scritto-grafici.</p>	<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. – Relazione di progetto. – Analisi degli spazi teatrali e degli ambienti di altra natura. – 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.

AREA DI INDIRIZZO: SCENOGRAFIA

	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>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>Assonometria Classificazione: ortogonali, oblique costruzione diretta di un'assonometria ortogonale attraverso la costruzione di sistemi di trasformazioni affini: applicazioni del teorema di Talete; utilizzo operativo delle invarianti dell'affinità: parallelismo, rapporto semplice. costruzione di assonometrie oblique (cavaliera, militare) significato percettivo delle "riduzioni".</p> <p>Teoria delle ombre modello lineare della luce, sorgenti naturali – artificiali, ombra propria e portata di una figura. La costruzione di ombre come individuazione dell'intersezione tra figure nello spazio. Applicazioni in proiezione ortogonale, assonometria e in prospettiva</p> <p>Metodo delle doppie proiezioni ortogonali approccio intuitivo alle p.o. desunte dalle assonometrie. (esercizi rappresentazione con i due metodi). Uso di piani ausiliari (esclusivamente ortogonali) di rappresentazione e loro ribaltamento. analogie tra i due metodi; Metodo delle proiezioni successive (nella versione introdotta dal Cigoli) per la rappresentazione di poliedri in posizione generica rispetto ai piani di rappresentazione.</p> <p>Prospettiva lineare rappresentazione omografica come metodo di costruzione intuitiva di una prospettiva a partire da una rappresentazione assonometrica (la finestra di Durer, il teorema di Stevino). rappresentazione di punti proprio e impropri su di una retta; rappresentazione della retta impropria di un piano (retta limite) costruzione diretta dei punti di fuga sull'omografia. il metodo "del taglio della piramide visiva" dell'Alberti. Cenni storici sulla nascita della prospettiva lineare prospettiva secondo il metodo dei punti di fuga - costruzione dell'immagine di punti, segmenti, poligoni, nel piano e nello</p>

			<p>spazio. costruzione di figure i cui punti di fuga sono inaccessibili. costruzione di figure oblique rispetto a p.o. o aventi piani in -posizione generica: rette di fuga di un fascio di piani. -il metodo dei punti di distanza e la prospettiva teatrale la "prospettiva d'angolo" e gli schemi rappresentativi introdotti da Ferdinando Bibbiena</p> <p>problematiche di natura percettiva, l'influenza sull'immagine dei seguenti parametri: .orientamento del quadro rispetto agli oggetti; .distanza del quadro: dall'osservatore, dagli oggetti (cerchio di distanza); .altezza dell'orizzonte. - confronto tra visione diretta e immagine prospettica o fotografica la proiezione su superfici piane: fenomeno delle aberrazioni marginali, il paradosso delle colonne di Leonardo, la proiezione su superfici curve. la prospettiva soggettiva di Bruno Hauch</p> <p>-cenni di statica grafica: proprietà statiche del triangolo nel piano e del tetraedro nello spazio, stabilizzazione di strutture piane e tridimensionali attraverso triangolazione e tetraedricizzazione. -Il baricentro del triangolo e del quadrilatero, -metodo del filo a piombo per l'individuazione del un baricentro di una figura piana chiusa generica</p>
--	--	--	--