



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "G. BROTTU"
Sezione LICEO ARTISTICO
QUARTU SANT'ELENA
Anno Scolastico 2020/2021

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE 2020-2021

DIPARTIMENTO DISCIPLINARE

DISCIPLINE PITTORICHE, PLASTICHE, GRAFICHE, ARCHITETTONICHE, AUDIOVISIVE.

Coordinatore **Prof. Giuseppe Giampà**

I° BIENNIO

DISEGNO GEOMETRICO (3 ORE SETTIMANALI)

BIENNIO

LINEE GENERALI E COMPETENZE

*Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente all'acquisizione di competenze inerenti le convenzioni e la terminologia tecnica, finalizzate alla interpretazione del linguaggio della disciplina, nonché l'uso degli strumenti e dei metodi proiettivi fondamentali, necessari alla comprensione della struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione. In questa disciplina lo studente affronterà i principi fondanti del disegno geometrico e proiettivo inteso come strumento progettuale propedeutico per tutti gli indirizzi. Egli acquisirà inoltre le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione e sarà in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata. Sarà infine consapevole che il disegno geometrico è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale, e che esso non è solo riducibile ad un atto tecnico, ma è soprattutto forma di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni
Il disegno geometrico è indispensabile per comunicare agli altri la forma pensata e studiata nei suoi rapporti dimensionali e rappresenta l'alfabeto dell'espressione grafica.*

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<u>CLASSE PRIMA</u> <ul style="list-style-type: none">• Comunicare in modo chiaro e preciso come sono gli oggetti reali o immaginati• usare strumenti adeguati alle esigenze del disegno• riprodurre i lavori su supporti standardizzati• Acquisizione e/o ampliamento del linguaggio tecnico-grafico <u>CLASSE SECONDA</u> <ul style="list-style-type: none">• Conoscenza degli argomenti relativi alla disciplina• Acquisizione delle capacità di risoluzione dei problemi proposti;• Abilità di impostazione metodologica• Abilità nell'uso degli strumenti del disegno• Acquisizione del linguaggio tecnico-grafico	<u>CLASSE PRIMA</u> <ul style="list-style-type: none">• Finalità e obiettivi della disciplina;• I fondamenti del disegno;• Il linguaggio di rappresentazione;• Convenzioni del disegno tecnico (squadatura , scale metriche, scale grafiche etc.)• La geometria elementare;• Le coordinate cartesiane;• I sistemi di rappresentazione• Strutture formali riconducibili a modelli geometrici;• Sviluppo di solidi (packging)• Proiezioni Ortogonali;• Proiezioni ed Assonometria;• Cenni di teoria delle ombre. <u>CLASSE SECONDA</u> <ul style="list-style-type: none">• Proiezioni assonometriche oblique e ortogonali;• Proiezioni prospettiche e le varie metodologie rappresentative;• Il rilievo e la restituzione grafica nelle varie rappresentazioni proiettive;• La percezione visiva come metodo rappresentativo degli oggetti che ci circondano;• La prospettiva intuitiva e la fotografia;• La teoria delle ombre applicata all'Assonometria.

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE (4H)
BIENNIO

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente all'acquisizione delle competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione grafica e pittorica, all'uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e soprattutto alla comprensione e all'applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore. In questa disciplina lo studente affronterà con particolare attenzione i principi fondanti del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi. Egli acquisirà inoltre le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione e sarà in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata. Sarà infine consapevole che il disegno e la pittura sono pratiche e linguaggi che richiedono rigore tecnico ed esercizio mentale, e che essi non sono solo riducibili ad un atto tecnico, ma sono soprattutto forme di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<p>Sviluppare il supporto della memoria visiva, attraverso l'individuazione dei meccanismi percettivi.</p> <p>Consolidare la struttura visiva potenziando la consapevolezza del rapporto con le capacità percettive e rappresentative.</p> <p>Affinamento e padronanza del segno specifico per la rappresentazione, il rafforzamento della memoria visiva e della struttura percettivo-conoscitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliamento delle conoscenze del linguaggio tecnico-operativo di base • Sviluppo dei mezzi conoscitivi • Sviluppo espressivo, sviluppo creativo, <p>Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali da disegno, supporti, mezzi grafici per - l'espressione a mano libera. • Il processo di configurazione e costruzione della forma tramite il segno e il colore. • Analisi strutturale dell'immagine: valori comunicativi, linguistici e stilistici. • Tecniche finalizzate alla scomposizione e ricomposizione delle immagini. • Teorie e tecniche del colore, principi di base e applicazioni. • Analisi e valutazione dell'uso del colore da parte degli artisti in periodi storici diversi. • Restituzione e disegno dal vero di composizioni di volumi e oggetti. • Ripresa e disegno di immagini e dettagli da foto e da video. • Utilizzare strumenti e materiali in funzione delle intenzioni comunicative. • Approfondire il disegno a mano libera come mezzi fondamentali per la comunicazione visiva e l'espressione artistica. • Analizzare la composizione con l'individuazione delle componenti strutturali dell'immagine. • Trattare cromaticamente le superfici. Eseguire campiture omogenee e non omogenee, velature, variazioni tonali con materiali e tecniche diverse, rilievo. • Individuare i corretti rapporti proporzionali e la dislocazione spaziale. Prospettiva intuitiva. • Operare sintesi grafiche con modalità di percezione e tempi di osservazione diversificati. • Studio della figura umana e delle proporzioni.

DISCIPLINE PLASTICHE (3H)
BIENNIO

LINEE GENERALI E COMPETENZE

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

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<p>Sviluppare il supporto della memoria visiva, attraverso l'individuazione dei meccanismi percettivi.</p> <p>Consolidare la struttura visiva potenziando la consapevolezza del rapporto con le capacità percettive e rappresentative</p> <p>Affinamento e padronanza del segno specifico per la rappresentazione e rafforzamento della memoria visiva e della struttura percettivo-conoscitiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliamento delle conoscenze del linguaggio tecnico-operativo di base • Sviluppo dei mezzi conoscitivi • Sviluppo espressivo, sviluppo creativo, <p>Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe</p>	<p>Durante questo periodo scolastico, attraverso l'elaborazione di manufatti eseguiti in stiacciato, in bassorilievo, in altorilievo e a tuttotondo di piccola dimensione (in argilla, cera, plastilina, gesso, etc), si affronterà la genesi della forma plastico-scultorea tramite l'esercizio dell'osservazione, lo studio dei parametri visivi e plastico-spaziali e l'analisi dei rapporti spazio/forma, figura/fondo, pieno/vuoto, segno/traccia, positivo/negativo, etc, secondo i principi della composizione. Una volta acquisite le conoscenze essenziali relative ai sistemi di rappresentazione (a mano libera o guidato, dal vero o da immagine, ingrandimento/riduzione, etc.), occorrerà condurre lo studente al pieno possesso delle tecniche principali di restituzione plastico-scultorea e all'acquisizione dell'autonomia operativa, analizzando ed elaborando figure geometriche, fitomorfiche, umane ed animali; sarà pertanto necessario prestare attenzione alle principali teorie della proporzione e, congiuntamente alle discipline grafico-pittoriche, ai contenuti principali dell'anatomia umana e della percezione visiva. Il biennio comprenderà anche l'uso delle tecniche di base per la conservazione o la riproduzione del manufatto modellato, sia "dirette" come la terracotta (svuotamento e cottura), sia "indirette" come lo stampo "a forma persa" in gesso o "a buona forma" a tasselli o in gomma. E' indispensabile prevedere, lungo il biennio, l'uso di mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti. E' bene infine che lo studente sia in grado di comprendere fin dal primo biennio la funzione dello schizzo, del bozzetto, del modello e della formatura nell'elaborazione di un manufatto plastico-scultoreo, nonché cogliere il valore culturale di questo linguaggio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bi e tridimensionalità: dal disegno al bassorilievo • Materiali e forma nella composizione plastica. • Procedure, tecniche e strumenti per la realizzazione di manufatti plastici. • Osservazione e interpretazione del soggetto, dal vero e da repertori di immagini, secondo parametri visivi e plastico-spaziali. • Fondamenti e tecniche per la modellazione manuale e virtuale. • Applicare i concetti essenziali per la resa volumetrica considerando i rapporti tra figura e fondo, pieno e vuoto, positivo e negativo. Ideare e costruire oggetti o moduli. • Aggregare elementi modulari in una composizione plastica: traslazione, simmetria e rotazione. Usare le elementari tecniche di rappresentazione del reale nel rispetto di proporzioni, rapporti dimensionali, punti di vista.

LABORATORIO ARTISTICO (3H) BIENNIO

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente all'acquisizione delle competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione grafica e pittorica, all'uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e soprattutto alla comprensione e all'applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore. In questa disciplina lo studente affronterà con particolare attenzione i principi fondanti del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi. Egli acquisirà inoltre le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione e sarà in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata. Sarà infine consapevole che il disegno e la pittura sono pratiche e linguaggi che richiedono rigore tecnico ed esercizio mentale, e che essi non sono solo riducibili ad un atto tecnico, ma sono soprattutto forme di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

Il laboratorio artistico è un "contenitore" di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno. Gli insegnamenti sono svolti con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio e consistono nella pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi attivati al fine di favorire una scelta consapevole dell'indirizzo da parte dello studente. Garantita la funzione orientativa, il laboratorio artistico potrà essere utilizzato anche per insegnamenti mirati all'approfondimento tematico di determinate tecniche artistiche trasversali.

Nell'arco del biennio, attraverso l'elaborazione di manufatti – da modello o progettati – inerenti all'ambito artistico specifico, lo studente affronterà i vari procedimenti operativi e svilupperà la conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie relative all'ambito che caratterizza il laboratorio attivato. Occorrerà inoltre che lo studente acquisisca alcune competenze di base trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, etc.).

OBIETTIVI GENERALI

- Sviluppare il supporto della memoria visiva, attraverso l'individuazione dei meccanismi percettivi.
- Consolidare la struttura visiva potenziando la consapevolezza del rapporto con le capacità percettive e rappresentative.
- Affinamento e padronanza del segno specifico per la rappresentazione e rafforzamento della memoria visiva e della struttura percettivo-conoscitiva
- Ampliamento delle conoscenze del linguaggio tecnico-operativo di base
- Sviluppo dei mezzi conoscitivi
- Sviluppo espressivo, sviluppo creativo
- Sviluppo delle capacità di operare

CONOSCENZE

- Gli elementi grammaticali della visione. Esercitazioni grafiche e teoria.
- La comunicazione visiva. Esercitazioni grafiche e teoria.
- Conoscenza dei principali metodi di rappresentazione artistica: confronti ed esempi nelle opere d'arte.
- Conoscenza e applicazione delle tecniche grafiche, pittoriche e plastiche e multimediali.
- Conoscenza delle possibilità espressive dei materiali in funzione all'uso.
- Conoscenza dei metodi di archiviazione degli elaborati e della ricerca di fonti.
- Conoscenza dei metodi di progettazione architettonica.

COMPETENZE

- Saper gestire autonomamente la propria attrezzatura didattica e i propri elaborati.
- Saper gestire gli spazi e le attrezzature della scuola.
- Saper produrre semplici elaborati grafici, pittorici, plastici e multimediali.
- Saper produrre semplici elaborati sintesi delle competenze derivanti dallo studio delle discipline d'indirizzo.
- Saper operare un'analisi strutturale dell'immagine e della composizione: valori comunicativi, linguistici e stilistici.
- Saper utilizzare strumenti e materiali in funzione delle intenzioni comunicative.
- Elaborare messaggi finalizzati alla comunicazione visiva e/o pubblicitaria e multimediale

<p>collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.</p>	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere le tipologie delle arti contemporanee e le opere e gli artisti del Novecento • Riconoscere i materiali e le loro caratteristiche rispetto all'uso, per un'attività di laboratorio • Saper scegliere le tecniche adeguate per l'esecuzione dei un lavoro • Descrivere le procedure tecniche in una relazione finale • Applicare le conoscenze nella realizzazione di ogni lavoro specifico di un laboratorio • Riconoscere ed eseguire le varie fasi procedurali di ogni esercitazione laboratoriale • Applicare regole, conoscenze e norme adatte ad ogni prodotto realizzato
<p>OBIETTIVI SPECIFICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione e uso corretto della terminologia specifica. • Acquisizione del concetto di multidisciplinarietà. • Acquisizione di una manualità corretta e specifica all'uso dei materiali e degli strumenti utilizzati. • Acquisizione e sviluppo delle capacità di osservazione. • Acquisizione del metodo di progettazione degli elaborati. • Approfondire il disegno a mano libera come mezzo fondamentali per la comunicazione visiva e l'espressione artistica. <p>OBIETTIVI MINIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della terminologia specifica • Conoscenza del linguaggio delle tecniche operative di base e degli strumenti tecnici dei laboratori di ogni indirizzo attivato. • Sviluppo delle capacità espressive e creative 	

II° BIENNIO

**INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE
DISCIPLINE PITTORICHE (6H)
SECONDO BIENNIO**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.

PITTURA

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti la pittura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca pittorica; dovrà pertanto conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti ed i materiali più usati, scegliendoli con consapevolezza; di comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente dovrà essere in grado inoltre di individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la forma pittorica e grafica, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, concettuali, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo; dovrà pertanto essere capace di analizzare la principale produzione pittorica e grafica del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra la pittura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente dovrà possedere le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie ed essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio pittorico e il contesto architettonico, urbano e paesaggistico. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come “pratica artistica” è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la “pratica artistica”, ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio pittorico. Dovrà in conclusione essere in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di gestire autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera pittorica mobile o fissa, intesa anche come installazione, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dal modello, dalla campionatura dei materiali e dalle tecniche espositive, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> • aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali; • conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva; • conoscere e applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale anche in funzione della necessaria contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari (comprese le nuove tecnologie); • conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali dell'arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica; • saper individuare le interazioni delle forme pittoriche ed artistiche con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico; • conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafica, pittorica. • Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe 	<ul style="list-style-type: none"> • • Anatomia di base per la rappresentazione della figura umana. • Interpretazione della figura dal vero applicando metodi e tecniche diversificate. • Trattamento cromatico delle superfici in formati diversi. • Analisi della composizione di opere d'arte e di design, di prodotti per la comunicazione visiva. • Problematiche e metodi progettuali per la realizzazione di manufatti di tipo modulare e non. • Analisi del tema, piano di lavoro, interpretazione dello spazio, proposte grafico-pittoriche. • Creazione e sviluppo di un taccuino artistico personale con appunti e notazioni da integrare nel corso degli studi. • Approfondimenti delle conoscenze informatiche per le applicazioni di settore. • Uso della fotocamera per la costruzione di un archivio personale di immagini. • Metodi e tecniche per il trattamento delle immagini. • La comunicazione visiva finalizzata, a stampa e in video, pubblicitaria e non. • Analizzare ed interpretare la figura e particolari anatomici dal vero, da illustrazioni, da foto e da video, con e senza fermo-immagine. Rendere i volumi mediante ombre e chiaroscuri. • Individuare e rendere, graficamente e cromaticamente tessiture e forme. • Restituire creativamente, anche con elaborati plastico-pittorici, i percorsi di indagine effettuati. • Utilizzare il disegno e le tecniche di rappresentazione nelle varie fasi dell'ideazione e della realizzazione definitiva dell'opera. • Motivare, oralmente e per iscritto, le scelte progettuali ed espressive, con dettagli e campionature. • Rielaborare spunti e annotazioni nella progettazione e produzione di opere plastico-pittoriche. • Usare adeguatamente programmi informatici di settore. Scegliere soggetti e inquadrature significative e con valenze espressive e comunicative. • Elaborare immagini, desunte anche tratte dal taccuino personale, in funzione comunicativa ed espressiva, in modo tradizionale o con software dedicato.

**DISCIPLINE PLASTICHE (6 H)
SECONDO BIENNIO
INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE**

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma scultorea - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio fisico, dello spazio compositivo, della superficie, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature, le basi e i sistemi "espositivi" saranno analizzati in funzione del progetto) e della chimica: proprietà, reazione e durata dei materiali usati. Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere plastico-scultoree ideate su tema assegnato, a rilievo, a tutt'ondo o per installazione; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica, etc.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca a individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi meccanici e cinetici nella scultura. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> • Aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma scultorea nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali; • conoscere e applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione tridimensionale anche in funzione della necessaria contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari (comprese le nuove tecnologie); • conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali dell'arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica; 	<ul style="list-style-type: none"> • La figura umana anche in relazione all'anatomia artistica e al movimento. • Modalità e tecniche di rilievo di elementi plastici e scultorei. • Riconoscimento e rielaborazione personale di opere antiche, moderne e contemporanee. • Forma, spazio, colore e luce nella figurazione plastica. • Metodi e processi di lavorazione per la realizzazione di sculture e installazioni tridimensionali. • Progettazione e realizzazione di opere personali utilizzando, nelle diverse fasi, tecniche di rappresentazione differenziate, anche multimediali. • Elaborare in bassorilievo, altorilievo e tutt'ondo, la figura umana, in parte e/o intera, in rapporto alle forme statiche e dinamiche. • Acquisire capacità operative per catalogare, conservare e restaurare opere scultoree. • Restituire e interpretare il modello esaminato attraverso vari percorsi operativi: modellato, scultura, fusione, taglio, composizione e scomposizione, assemblaggi. • Porre in relazione gli elementi compositivi per una ricerca personale di immagini plastiche. • Utilizzare il metodo additivo nella modellazione in rapporto ai materiali, alle tecniche operative e agli strumenti. • Progettare messaggi visivi per inserzioni e prodotti pubblicitari. • Gestire il processo progettuale dalla commessa all'esecutivo. • Utilizzare il metodo sottrattivo nella scultura con le tecniche e gli strumenti appropriati.

<ul style="list-style-type: none"> • saper individuare le interazioni delle forme plastiche ed artistiche con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico; • Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Comporre elementi plastici in un contesto ambientale assegnato. • Ideare e realizzare progetti personali utilizzando procedure e tecniche appropriate.
---	---

**INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE
SECONDO BIENNIO
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE -PITTURA (3H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> • aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali; • conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva; • conoscere e applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale anche in funzione della necessaria contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari (comprese le nuove tecnologie); • conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali dell'arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica; • saper individuare le interazioni delle forme pittoriche ed artistiche con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico; • conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafica, pittorica. • • Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe, 	<p>Il laboratorio di pittura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline pittoriche, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di forme pittoriche su supporto mobile, fisso o per installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. L'acquerello, il pastello, la tempera, l'acrilico, l'olio, la xilografia, il "pantone", l'aerografo, l'affresco e il mosaico, sono alcune delle tecniche che lo studente affronterà durante la realizzazione di un'opera autonoma, di un elemento scenico, nel restauro, nella decorazione, nella figurazione narrativa, etc.</p>

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE – SCULTURA (3H)
SECONDO BIENNIO
INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.
- conoscere e gestire in autonomia l'intero iter progettuale di un'opera pittorica mobile o fissa, intesa anche come installazione, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dal modello, dalla campionatura dei materiali e dalle tecniche espositive, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio".

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> • aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma scultorea nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali; • conoscere e applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione tridimensionale anche in funzione della necessaria contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari (comprese le nuove tecnologie); • conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali dell'arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica; • saper individuare le interazioni delle forme plastiche ed artistiche con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico; • Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe 	<p>Il laboratorio di scultura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline plasticoscoltoree, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche.</p> <p>Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette ed indirette per la realizzazione di forme scultoree ed installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. La modellazione (argille, cere, materie sintetiche, etc.), l'intaglio (rocce, legni, polistirolo, etc.), l'assemblaggio, la fusione (bronzo, metalli vari), la formatura (gesso, gomme, resine), la policromia (pittura, doratura, smaltatura) e l'installazione, sono le tecniche che lo studente affronterà durante la realizzazione di un'opera autonoma, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, negli effetti speciali, nell'animatronix, etc.</p>

ARCHITETTURA E AMBIENTE II Biennio	
DISCIPLINE PROGETTUALI (6 ORE)	
LINEE GENERALI E COMPETENZE	
<p>Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso dei metodi proiettivi del disegno tecnico orientandolo verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale, nonché dell'elaborazione progettuale della forma architettonica. Nell'approccio al processo della composizione architettonica è opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con quelle strutturali, i principi funzionali della distribuzione, con quelli basilari della statica, imparando a conoscere, orientare e sistematizzarne sia i dati quantitativi e qualitativi, sia i caratteri invarianti.</p> <p>Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla realizzazione di opere architettoniche esistenti o ideate su tema assegnato, attraverso elaborati grafici, e rappresentazioni con ausilio del disegno bidimensionale e tridimensionale CAD; sarà pertanto indispensabile proseguire e ampliare lo studio dei principi proiettivi, acquisire la conoscenza e l'esercizio delle proiezioni prospettiche e della teoria delle ombre, delle tecniche grafiche finalizzate all'elaborazione progettuale. Utilizzando supporti di riproduzione fotografica, cartografica e grafica, multimediale, modelli tridimensionali è necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare opere architettoniche antiche, moderne e contemporanee, osservando le interazioni tra gli attributi stilistici, tecnologici, d'uso e le relazioni con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico.</p> <p>Nell'esercizio di analisi di un'opera o nel processo ideativo, su un tema assegnato, lo studente verificherà i significati di modularità, simmetria, asimmetria, proporzione, riconoscendo procedure operabili sui volumi; i significati di schema distributivo e di tipologia; imparerà a scegliere e saper utilizzare, i materiali, gli elementi della costruzione, i differenti sistemi strutturali. È altresì importante che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati alla descrizione degli aspetti formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione di disegni di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.</p>	
OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<p>CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza degli argomenti relativi alla disciplina • Acquisizione delle capacità di risoluzione dei problemi di geometria; • Abilità di impostazione metodologica • Abilità nell'uso degli strumenti del disegno • Acquisizione del linguaggio tecnico-grafico <p>CLASSE QUARTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza degli argomenti relativi alla disciplina • Acquisizione dell'interdisciplinarietà dei contenuti d'indirizzo trasversali • Abilità di impostazione metodologica • Acquisizione del linguaggio tecnico-grafico 	<p>Analizzare e rendere graficamente le geometrie dello spazio con riferimento al contesto territoriale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare relazioni tra volumi, effetti luministici e cromatici, qualità delle superfici. - Rendere le ombre proprie e portate nella visualizzazione di un progetto o di un rilievo. - Visualizzare l'anatomia di un'architettura o di un oggetto. - Conseguire consapevolezza dei contesti culturali e tecnologici in cui si inserisce un progetto di architettura e di design. - Sviluppare capacità di esplorazione e rielaborazione degli spazi nei centri storici anche in funzione di interventi di integrazione e valorizzazione. - Usare tecniche e strumenti per il rilievo e la restituzione grafica anche utilizzando software specifico. - Eseguire schede informatizzate per i beni architettonici e ambientali, a fini di conservazione e restauro. - Esplorare, rielaborare e allestire spazi destinati all'esposizione ed alla rappresentazione scenica. - Acquisire un metodo progettuale e capacità di controllo e di verifica delle ipotesi di progetto anche mediante relazioni scritte. - Applicare conoscenze tecniche nel progetto. - Rilevare e rappresentare, con tecniche diverse, oggetti storici di design. - Ideare e progettare con la consapevolezza dei vincoli socio-economici oggetti per la produzione in piccola e grande serie. - Usare programmi di grafica computerizzata per la visualizzazione del progetto e per la simulazione tridimensionale.

LABORATORIO DELLA PROGETTAZIONE (6 ORE)

LINEE GENERALI E COMPETENZE

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

Tramite l'esperienza laboratoriale, oltre a mettere in pratica il disegno per l'architettura, lo studente, secondo le necessità creative e funzionali, acquisirà l'esperienza dei materiali, dei metodi, delle tecnologie e i processi di rappresentazione e costruzione di prototipi e modelli tridimensionali in scala di manufatti per l'architettura e l'urbanistica, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. L'applicazione pratica dei metodi del disegno dal vero, del rilievo e della restituzione di elementi, parti e insiemi del patrimonio architettonico urbano e del territorio, può consentire allo studente, lungo il percorso, di riconoscere la città come un laboratorio in cui convivono linguaggi artistici differenti.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<p>CLASSE TERZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza degli argomenti relativi alla disciplina • Abilità di impostazione metodologica • Abilità nell'uso degli strumenti del disegno • Acquisizione del linguaggio tecnico-grafico <p>CLASSE QUARTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza degli argomenti relativi alla disciplina • Acquisizione dell'interdisciplinarietà dei contenuti d'indirizzo trasversali • Abilità di impostazione metodologica • Acquisizione del linguaggio tecnico-grafico 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di manufatti in scala progettati • Procedimenti operativi e delle tecniche costruttive • Tecnologie dei materiali • Visite esterne presso ditte specialistiche <p>- Analizzare e rendere graficamente le geometrie dello spazio con riferimento al contesto territoriale.</p> <p>- Conseguire consapevolezza dei contesti culturali e tecnologici in cui si inserisce un progetto di architettura.</p> <p>- Sviluppare capacità di esplorazione e rielaborazione degli spazi nei centri storici anche in funzione di interventi di integrazione e valorizzazione.</p> <p>- Usare tecniche e strumenti per il rilievo e la restituzione grafica anche utilizzando software specifico.</p> <p>- Acquisire un metodo progettuale e capacità di controllo e di verifica delle ipotesi di progetto anche mediante relazioni scritte.</p> <p>- Applicare conoscenze tecniche nel progetto.</p> <p>- Usare programmi di grafica computerizzata per la visualizzazione del progetto e per la simulazione tridimensionale.</p>

**INDIRIZZO GRAFICA
SECONDO BIENNIO
DISCIPLINE GRAFICHE (6H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO GRAFICA

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione grafica e pubblicitaria e il significato nei diversi contesti storici e culturali, cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;

Durante il secondo biennio si amplierà, la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si svilupperà l'elaborazione della produzione grafico-visiva - individuando il concetto, gli elementi comunicativi, estetici, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio visivo, delle strutture geometriche, del colore, dei caratteri tipografici, dei moduli, delle texture, etc. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> • conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici; • avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria; • conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi; • saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto- prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva e editoriale; • saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica; • conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva. <p>Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.</p>	<p>Lo studente analizzerà e applicherà una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • prodotti grafico-visivi ideati su tema assegnato: cartacei, digitali, web, segnaletica e “packaging”; • tecniche informatiche, fotografiche e grafiche, • tecniche geometriche e descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati. • Analisi e rielaborazione di prodotti grafico-visivi moderni e contemporanei, dall'invenzione della stampa al web design; • individuazione di nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini comunicativi.

**INDIRIZZO GRAFICA
SECONDO BIENNIO
LABORATORIO DI GRAFICA (6H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO GRAFICA

"Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti" (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione grafica e pubblicitaria e il significato nei diversi contesti storici e culturali, cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;

Durante il secondo biennio si amplierà, la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si svilupperà l'elaborazione della produzione grafico-visiva - individuando il concetto, gli elementi comunicativi, estetici, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio visivo, delle strutture geometriche, del colore, dei caratteri tipografici, dei moduli, delle texture, etc. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> • conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici; • avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria; • conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi; • saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto- prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva e editoriale; • saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica; • conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva. <p>Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe</p>	<p>Il laboratorio di grafica ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline grafiche, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.</p> <p>Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. I marchi, i logotipi, gli annunci, i depliant, le locandine e manifesti, il web design, gli elaborati per l'editoria, i sistemi segnaletici e il packaging, sono i principali prodotti che lo studente produrrà nella fase operativa del laboratorio.</p>

**INDIRIZZO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE
SECONDO BIENNIO
DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI (6H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o elaborata, fissa o in divenire, analogica o digitale, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo. Sarà in grado, infine, di gestire l'iter progettuale di un'opera audiovisiva, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post produzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire un livello base di autonomia operativa relativa alla realizzazione di un prodotto visivo (fotografia), audiovisivo o multimediale; • capacità di impostare le corrette fasi di sviluppo, sfruttando tali operazioni per procedere consapevolmente nello svolgimento di un lavoro, dal suo concepimento all'esito finale. • Conoscere le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati • Conoscere la terminologia specifica, riferita agli ambiti disciplinari affrontati • Conoscere le nozioni relative al linguaggio visivo, audiovisivo e multimediale • Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare le capacità operative con gli strumenti e le attrezzature per la ripresa fotografica e video ▪ Sviluppare le capacità operative con i programmi di elaborazione di immagini (bitmap e vettoriali) ▪ Sviluppare le capacità operative con i programmi di montaggio e post-produzione audio e video ▪ Sviluppare le capacità operative con i programmi di animazione ▪ Acquisire un primo livello della capacità di utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo e audiovisivo ▪ Sviluppare le capacità realizzative relative allo sviluppo di prodotti visivi (fotografia), audiovisivi (stop-motion, video, animazione) e multimediali. <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; • conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce; • coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto; • conoscere le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato:

<p>interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.</p>	<p>fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati; • conoscere gli elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei; • conoscere le tecniche informatiche finalizzate all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti.
---	---

**INDIRIZZO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE
SECONDO BIENNIO
LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE (6H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o elaborata, fissa o in divenire, analogica o digitale, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo. Sarà in grado, infine, di gestire l'iter progettuale di un'opera audiovisiva, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post produzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

OBIETTIVI GENERALI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire un livello base di autonomia operativa relativa alla realizzazione di un prodotto visivo (fumetto - fotografia), audiovisivo o multimediale; • capacità di impostare le corrette fasi di sviluppo, sfruttando tali operazioni per procedere consapevolmente nello svolgimento di un lavoro, dal suo concepimento all'esito finale. • Conoscere le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati • Conoscere la terminologia specifica, riferita agli ambiti disciplinari affrontati • Conoscere le nozioni relative al linguaggio visivo, audiovisivo e multimediale • Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire un primo livello della capacità di utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo e audiovisivo ▪ Sviluppare le capacità realizzative relative allo sviluppo di prodotti visivi (fumetto - fotografia), audiovisivi (stop-motion, video, animazione) e multimediali. ▪ Sviluppare le capacità operative con i programmi di elaborazione di immagini (bitmap e vettoriali) ▪ Sviluppare le capacità operative con i programmi di animazione ▪ Sviluppare le capacità operative con gli strumenti e le attrezzature per la ripresa fotografica e video ▪ Sviluppare le capacità operative con i programmi di montaggio e post-produzione audio e video <p>Il laboratorio audiovisivo e multimediale ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline audiovisive e multimediali, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina, lo studente applicherà i processi di produzione e post produzione. La ripresa, il fotoritocco, il montaggio, la stampa, etc, sono le principali tecniche che lo studente impiegherà per la realizzazione di un prodotto audiovisivo-multimediale.</p>

formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.	
---	--

V° ANNO

**INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE
DISCIPLINE PITTORICHE (6H)
V ANNO**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti la pittura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca pittorica; dovrà pertanto conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti ed i materiali più usati, scegliendoli con consapevolezza; di comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente dovrà essere in grado inoltre di individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la forma pittorica e grafica, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, concettuali, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo; dovrà pertanto essere capace di analizzare la principale produzione pittorica e grafica del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra la pittura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente dovrà possedere le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie ed essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio pittorico e il contesto architettonico, urbano e paesaggistico. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come “pratica artistica” è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la “pratica artistica”, ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio pittorico. Dovrà in conclusione essere in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e pittoriche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di gestire autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera, mobile o fissa, intesa anche come installazione, che integri elementi grafico – pittorici e plastico - scultorei, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dalla campionatura dei materiali e dalle tecniche espositive, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

OBIETTIVI GENERALI

- aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva;
- conoscere e saper applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale / tridimensionale anche in funzione della

necessaria contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari (comprese le nuove tecnologie);

- conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali dell'arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- saper individuare le interazioni delle forme plastico - pittoriche ed artistiche con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafica, pittorica.

Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.

COMPETENZE E OBIETTIVI SPECIFICI

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative integrando i linguaggi della pittura e della scultura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca pittorica. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti.

Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione:

- Comporre immagini grafiche e pittoriche, digitali e in movimento, spaziando dalle tecniche tradizionali a quelle contemporanee;
- individuare le strategie comunicative più efficaci rispetto alla destinazione dell'immagine;
- ricomporre o rimontare immagini esistenti, per creare nuovi significati;
- utilizzare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, bozzetti, fotomontaggi, "slideshow", video, etc.;
- utilizzare software per l'elaborazione delle immagini e per l'editing video.

È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure pittoriche in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, illustrazione, grafica d'arte, allestimenti, restauro, scenografia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Nuclei tematici fondamentali per lo svolgimento della seconda prova scritta Esame di Stato

• Processi progettuali e operativi inerenti alle Discipline Pittoriche. • Fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il processo creativo. • Analizzare, rielaborare e riprodurre la realtà. • Principi e regole della composizione; teorie essenziali della percezione visiva. • Tecniche e sistemi di rappresentazione bidimensionale e tridimensionale. • Mezzi multimediali e tecnologie digitali applicati al processo progettuale. • Strumenti hardware e software di settore. • Tecniche, materiali e strumenti tradizionali e contemporanei. • Esigenze concettuali ed estetiche, funzione e destinazione d'uso.

Obiettivi della prova

Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto che integri elementi grafico – pittorici e plastico - scultorei, organizzato con coerenza per fasi successive, proporzionato ai tempi, agli spazi, alle strumentazioni disponibili. • Elaborare un progetto pertinente e coerente con i dati forniti dalla traccia. • Utilizzare strumenti, tecniche e materiali in relazione alle proprie finalità progettuali. • Interpretare i dati di contesto e realizzare il progetto e gli elaborati in modo autonomo e originale. • Comunicare con efficacia gli aspetti concettuali e la prassi progettuale.

Griglia di valutazione seconda prova scritta per l'attribuzione dei punteggi

Indicatore *(correlato agli obiettivi della prova)*

Punteggio max per ogni indicatore (totale 20)

- Correttezza dell'iter progettuale **6**
- Pertinenza e coerenza con la traccia **4**
- Autonomia e unicità della proposta progettuale e degli elaborati **4**
- Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali **3**
- Efficacia comunicativa **3**

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE (4H)
V ANNO
INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla scultura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca plastico-scultorea e grafica; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

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

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

Dovrà in conclusione essere in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e pittoriche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di gestire autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera, mobile o fissa, intesa anche come installazione, che integri elementi grafico – pittorici e plastico - scultorei, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dalla campionatura dei materiali e dalle tecniche espositive, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

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

OBIETTIVI GENERALI

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

Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe

COMPETENZE E OBIETTIVI SPECIFICI

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative integrando i linguaggi della scultura e della pittura prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca plastico-scultorea. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione:

- Comporre immagini grafiche e pittoriche, digitali e in movimento, spaziando dalle tecniche tradizionali a quelle contemporanee;
- individuare le strategie comunicative più efficaci rispetto alla destinazione dell'immagine;
- ricomporre o rimontare immagini esistenti, per creare nuovi significati;
- utilizzare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpette con tavole, "book" cartaceo e digitale, bozzetti, fotomontaggi, "slideshow", video, etc.;
- utilizzare software per l'elaborazione delle immagini e per l'editing video.

È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure pittoriche in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, illustrazione, grafica d'arte, allestimenti, restauro, scenografia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Nuclei tematici fondamentali per lo svolgimento della seconda prova scritta Esame di Stato

• Processi progettuali e operativi inerenti alle Discipline Plastico-Scultoree. • Fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il processo creativo. • Analisi, rielaborazione e riproduzione della realtà. • Principi e regole della composizione; teorie essenziali della percezione visiva. • Tecniche e sistemi di rappresentazione bidimensionale e tridimensionale. • Mezzi multimediali e tecnologie digitali applicati al processo progettuale. • Strumenti hardware e software di settore. • Tecniche, materiali e strumenti tradizionali e contemporanei. • Esigenze concettuali ed estetiche, funzione e destinazione d'uso.

Obiettivi della prova

Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto che integri elementi plastico - scultorei e grafico pittorici, organizzato con coerenza per fasi successive, proporzionato ai tempi, agli spazi, alle strumentazioni disponibili. • Elaborare un progetto pertinente e coerente con i dati forniti dalla traccia. • Utilizzare strumenti, tecniche e materiali in relazione alle proprie finalità progettuali. • Interpretare i dati di contesto e realizzare il progetto e gli elaborati in modo autonomo e originale. • Comunicare con efficacia gli aspetti concettuali e la prassi progettuale.

Griglia di valutazione seconda prova scritta per l'attribuzione dei punteggi

Indicatore *(correlato agli obiettivi della prova)*

Punteggio max per ogni indicatore (totale 20)

- Correttezza dell'iter progettuale **6**
- Pertinenza e coerenza con la traccia **4**
- Autonomia e unicità della proposta progettuale e degli elaborati **4**
- Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali **3**
- Efficacia comunicativa **3**

**INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE
V ANNO
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE –PITTURA (4H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti la pittura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca pittorica; dovrà pertanto conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti ed i materiali più usati, scegliendoli con consapevolezza; di comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente dovrà essere in grado inoltre di individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la forma pittorica e grafica, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, concettuali, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo; dovrà pertanto essere capace di analizzare la principale produzione pittorica e grafica del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra la pittura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente dovrà possedere le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie ed essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio pittorico e il contesto architettonico, urbano e paesaggistico. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come “pratica artistica” è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la “pratica artistica”, ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio pittorico. Dovrà in conclusione essere in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e pittoriche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di gestire autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera, mobile o fissa, intesa anche come installazione, che integri elementi grafico – pittorici e plastico - scultorei, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dalla campionatura dei materiali e dalle tecniche espositive, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

OBIETTIVI GENERALI

- aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva;
- conoscere e saper applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale / tridimensionale anche in funzione della

necessaria contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari (comprese le nuove tecnologie);

- conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali dell'arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- saper individuare le interazioni delle forme plastico - pittoriche ed artistiche con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafica, pittorica.

Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.

COMPETENZE E OBIETTIVI SPECIFICI

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

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative integrando i linguaggi della pittura e della scultura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca pittorica. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti.

Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione:

- Comporre immagini grafiche e pittoriche, digitali e in movimento, spaziando dalle tecniche tradizionali a quelle contemporanee;
- individuare le strategie comunicative più efficaci rispetto alla destinazione dell'immagine;
- ricomporre o rimontare immagini esistenti, per creare nuovi significati;
- utilizzare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, bozzetti, fotomontaggi, "slideshow", video, etc.;
- utilizzare software per l'elaborazione delle immagini e per l'editing video.

È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure pittoriche in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, illustrazione, grafica d'arte, allestimenti, restauro, scenografia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE – SCULTURA (4H)
V ANNO
INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla scultura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca plastico-scultorea e grafica; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

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

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

Dovrà in conclusione essere in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e pittoriche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di gestire autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera, mobile o fissa, intesa anche come installazione, che integri elementi grafico – pittorici e plastico - scultorei, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dalla campionatura dei materiali e dalle tecniche espositive, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

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

OBIETTIVI GENERALI

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

Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe

COMPETENZE E OBIETTIVI SPECIFICI

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

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative integrando i linguaggi della scultura e della pittura prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca plastico-scultorea. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione:

- Comporre immagini grafiche e pittoriche, digitali e in movimento, spaziando dalle tecniche tradizionali a quelle contemporanee;
- individuare le strategie comunicative più efficaci rispetto alla destinazione dell'immagine;
- ricomporre o rimontare immagini esistenti, per creare nuovi significati;
- utilizzare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, bozzetti, fotomontaggi, "slideshow", video, etc.;
- utilizzare software per l'elaborazione delle immagini e per l'editing video.

È auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure pittoriche in tutti gli ambiti lavorativi (ricerca, decorazione, illustrazione, grafica d'arte, allestimenti, restauro, scenografia, etc.) e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

ARCHITETTURA E AMBIENTE V ANNO

DISCIPLINE PROGETTUALI (6 ORE)

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative inerenti l'architettura: l'individuazione del tema, l'organizzazione dei dati quantitativi e qualitativi, l'ipotesi, il programma di lavoro, l'elaborazione compositiva dello schema, gli schizzi preliminari, fino ai disegni definitivi e alla rappresentazione grafico-proiettiva e plastica. Confrontandosi con la molteplicità degli aspetti funzionali, strutturali, formali, presterà particolare attenzione alla produzione contemporanea dell'architettura in relazione con il contesto ambientale. A tal fine, si guiderà l'alunno verso la piena conoscenza, l'uso adeguato e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei, sia per la lettura degli esempi sia per esigenze creative; è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i vari linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafico proiettive (manuale, digitale) o verbali del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, "slideshow", animazioni, fotomontaggi.

E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'opera architettonica, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, gli ambiti di intervento ed in particolare la sostenibilità ambientale e la dimensione etico-sociale, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

OBIETTIVI GENERALI

- Conoscenza degli argomenti relativi alla disciplina
- Acquisizione dell'interdisciplinarietà dei contenuti d'indirizzo trasversali
- Abilità di impostazione metodologica
- Acquisizione del linguaggio tecnico-grafico

COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- conoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali;
- avere acquisito una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione;
- conoscere la storia dell'architettura, con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione;
- avere acquisito la consapevolezza della relazione esistente tra il progetto e il contesto storico, sociale, ambientale e la specificità del territorio nel quale si colloca;
- acquisire la conoscenza e l'esperienza del rilievo e della restituzione grafica e tridimensionale degli elementi dell'architettura;
- saper usare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale del progetto; conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma architettonica.

•

Nuclei tematici fondamentali per lo svolgimento della seconda prova scritta Esame di Stato

• Processi progettuali pertinenti all'architettura e al contesto ambientale. • Fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il processo creativo, connessi al contesto di valori culturali, sociali, ambientali specifici dell'architettura. • Principi e regole della composizione; teorie essenziali della percezione visiva. • Tecniche e sistemi di rappresentazione bidimensionale e tridimensionale. • Strumenti hardware e software di settore. • Mezzi multimediali e tecnologie digitali applicati al processo progettuale architettonico. • Tecniche, materiali e strumenti tradizionali e moderni.

Obiettivi della prova

Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto organizzato con coerenza per fasi successive, proporzionato ai tempi, agli spazi, alle strumentazioni disponibili. • Elaborare un piano di lavoro pertinente e coerente con i dati forniti dalla traccia. • Avvalersi di strumenti, tecniche e materiali in relazione alle proprie finalità progettuali. • Interpretare i dati di contesto e realizzare elaborati in modo autonomo e originale. • Delineare con efficacia il proprio pensiero concettuale e progettuale. • Dare prova di aver acquisito autonomia e coerenza nelle scelte progettuali e nella loro rappresentazione.

Griglia di valutazione seconda prova scritta per l'attribuzione dei punteggi

Indicatore *(correlato agli obiettivi della prova)*

Punteggio max per ogni indicatore (totale 20)

- Correttezza dell'iter progettuale **6**
- Pertinenza e coerenza con la traccia **4**
- Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali **4**
- Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati **3**
- Incisività espressiva **3**

**ARCHITETTURA E AMBIENTE
V ANNO**

**LABORATORIO DELLA PROGETTAZIONE
(8 ORE)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico. Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative inerenti l'architettura: l'individuazione del tema, l'organizzazione dei dati quantitativi e qualitativi, l'ipotesi, il programma di lavoro, l'elaborazione compositiva dello schema, gli schizzi preliminari, fino ai disegni definitivi e alla rappresentazione grafico-proiettiva e plastica. Confrontandosi con la molteplicità degli aspetti funzionali, strutturali, formali, presterà particolare attenzione alla produzione contemporanea dell'architettura in relazione con il contesto ambientale. A tal fine, si guiderà l'alunno verso la piena conoscenza, l'uso adeguato e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei, sia per la lettura degli esempi sia per esigenze creative; è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i vari linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafico proiettive (manuale, digitale) o verbali del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, "slideshow", animazioni, fotomontaggi.

E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'opera architettonica, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, gli ambiti di intervento ed in particolare la sostenibilità ambientale e la dimensione etico-sociale, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

OBIETTIVI GENERALI

Il laboratorio ha prevalentemente una funzione orientativa e pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale.

COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI

- pratica con gli elementi costruttivi dell'architettura:
- arte muraria
- metodi di realizzazione esecutiva di progetti studiati.
- La statica nelle costruzioni
- La tecnologia dei materiali
- Normativa tecnica
- rilievo e restituzione grafica di un manufatto
- utilizzo di software specifici: autocad archicad sketh up
- Eventuale stage presso ditte e aziende specializzate

**INDIRIZZO GRAFICA
V ANNO
DISCIPLINE GRAFICHE (6H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO GRAFICA

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione grafica e pubblicitaria e il significato nei diversi contesti storici e culturali, cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni.

OBIETTIVI GENERALI

- conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici;
- avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria;
- conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto- prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva e editoriale;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva.
- Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.

Competenze ed obiettivi specifici

- Al termine del quinto anno lo studente sarà in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico-visiva, prestando particolare attenzione alla recente produzione e agli aspetti estetico-funzionali del graphic design. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori del graphic design e della “contaminazione” fra i vari linguaggi.
- Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, roughs, moodboard, carpetta con tavole, “book” cartaceo e digitale, visualizzazioni 2D e 3D, “slideshow”.
- E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, del marketing, dell'editoria, della stampa e del web, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, considerando target e contesto comunicativo, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Nuclei tematici fondamentali per lo svolgimento della seconda prova scritta Esame di Stato

Processi progettuali della grafica • Ricerca e valutazione delle informazioni. • Progettazione di artefatti grafici in risposta a obiettivi di comunicazione e *marketing*: marchio, immagine coordinata, editoria, stampati commerciali, pubblicità. • Documentare, motivare e presentare progetti con disegni e modelli. *Fondamenti culturali e teorici della grafica e della comunicazione* • Principi e regole della comunicazione. • Pianificazione di un progetto di comunicazione seguendo le indicazioni della committenza. • Conoscenza e applicazione di principi e regole della composizione grafica e del *lettering*. *Fondamenti storico-stilistici e tecnici* • Storia della grafica e dei mass media. • Sviluppo delle tecniche grafiche digitali e non digitali. *Disegno e modellazione solida; tecniche di produzione* • La conoscenza e l'utilizzazione di tecniche, materiali e strumenti. • La realizzazione di immagini digitali, non digitali e fotografie. • La composizione nel layout di immagini, grafica e testo per realizzare artefatti grafici. • La realizzazione e l'impaginazione con i software appropriati di artefatti di varia natura per stampa, web e dispositivi.

Obiettivi della prova

• Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto organizzato con coerenza per fasi successive, proporzionato ai tempi, agli spazi, alle strumentazioni disponibili; leggere e interpretare gli obiettivi di comunicazione di un *brief*. • Elaborare un progetto pertinente e coerente con i dati forniti dalla traccia; sviluppare un progetto grafico in risposta agli obiettivi di comunicazione del *brief*. • Utilizzare strumenti, tecniche e materiali in relazione alle proprie finalità progettuali; dimostrare capacità di raffigurazione, disegno, configurazione e *finish layout*. • Realizzare un esecutivo anche con strumenti digitali. • Interpretare i dati di contesto e realizzare gli elaborati in modo autonomo e originale. • Comunicare con efficacia il proprio pensiero concettuale e progettuale; esporre e motivare le scelte fatte.

Griglia di valutazione seconda prova scritta per l'attribuzione dei punteggi

Indicatore (correlato agli obiettivi della prova)

Punteggio max per ogni indicatore (totale 20)

- Correttezza dell'iter progettuale **4**
- Pertinenza e coerenza con la traccia **4**
- Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali **4**
- Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati **2**
- Efficacia comunicativa **6**

**INDIRIZZO GRAFICA
V ANNO
LABORATORIO DI GRAFICA (8 H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO GRAFICA

"Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti" (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione grafica e pubblicitaria e il significato nei diversi contesti storici e culturali, cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;

Al termine del quinto anno lo studente sarà in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico- visiva, prestando particolare attenzione alla recente produzione e agli aspetti estetico- funzionali del graphic design. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori del graphic design e della "contaminazione" fra i vari linguaggi.

Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, roughs, moodboard, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, visualizzazioni 2D e 3D, "slideshow".

E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, del marketing, dell'editoria, della stampa e del web, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, considerando target e contesto comunicativo, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

OBIETTIVI GENERALI

- conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici;
- avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria;
- conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto- prodotto- contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva e editoriale;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva.

Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe

COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI

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

**INDIRIZZO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE
V ANNO
DISCIPLINE AUDIOVISIVE MULTIMEDIALI (6H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra 56 tutti i tipi di medium artistico e della “contaminazione” fra i linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, script, storyboard, carpetta con tavole, “book” cartaceo e digitale, video e “slideshow”. E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment - considerando inoltre destinatari e contesto - e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

OBIETTIVI GENERALI

Acquisire un livello base di autonomia operativa relativa alla realizzazione di un prodotto visivo (fumetto - fotografia), audiovisivo o multimediale;
capacità di impostare le corrette fasi di sviluppo, sfruttando tali operazioni per procedere consapevolmente nello svolgimento di un lavoro, dal suo concepimento all'esito finale.

Conoscere le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati

Conoscere la terminologia specifica, riferita agli ambiti disciplinari affrontati

Conoscere le nozioni relative al linguaggio visivo, audiovisivo e multimediale

Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.

COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI

- Sviluppare la capacità di leggere e mettere in relazione, anche storica e artistica, i codici ed i linguaggi specifici della produzione cinematografica, televisiva, audiovisiva e multimediale
- Sviluppare le capacità operative con gli strumenti e le attrezzature per la ripresa fotografica e video
- Sviluppare le capacità operative con i programmi di elaborazione di immagini (bitmap e vettoriali)
- Sviluppare le capacità operative con i programmi di montaggio e post-produzione audio e video
- Sviluppare le capacità operative con i programmi di animazione
- Acquisire un primo livello della capacità di utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo e audiovisivo
- Sviluppare le capacità realizzative relative allo sviluppo di prodotti visivi (fotografia), audiovisivi (stop-motion, video, animazione) e multimediali.

- Conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee;
- conoscere le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce;
- coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto;
- conoscere le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc;
- conoscere le tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati;
- conoscere gli elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei;
- conoscere le tecniche informatiche finalizzate all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti.

Nuclei tematici fondamentali per lo svolgimento della seconda prova scritta Esame di Stato

Processi progettuali e produttivi inerenti al settore Audiovisivo. Fasi della produzione: pre produzione, produzione, post produzione (stesura del racconto e della sceneggiatura, presentare progetti realizzati con schizzi, realizzare *storyboard*, allestimento di un set cinematografico, prototipi di video animazione). • Realizzazione di immagini animate e con la modellazione solida. • Fondamenti culturali, sociali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il processo creativo-progettuale. • Principi e regole della composizione nella ricerca e nella produzione artistica, in relazione al contesto storico-sociale. Codici della comunicazione visiva e audiovisiva, della percezione visiva e dello spazio prospettico (tecniche, procedure e sistemi di rappresentazione bidimensionale e tridimensionale). • Applicazione dei processi di ripresa, di fotoritocco, di montaggio, di stampa. • Tecniche, materiali, strumenti tradizionali e contemporanei e loro integrazione. • Strumenti hardware e software di settore; tecnologie digitali applicate al processo progettuale dell'Audiovisivo Multimediale. • Metodologie di presentazione: racconto, sceneggiatura, *storyboard*, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, cinema di animazione, video. • Tecniche di produzione audio e riproduzione del suono.

Obiettivi della prova

Utilizzare un metodo di lavoro per lo sviluppo del progetto organizzato con coerenza per fasi successive, proporzionato ai tempi, agli spazi, alle strumentazioni disponibili. • Elaborare un progetto pertinente e coerente con i dati forniti dalla traccia. • Utilizzare strumenti, tecniche e materiali in relazione alle proprie finalità progettuali. • Interpretare i dati di contesto e realizzare gli elaborati in modo autonomo e originale: dimostrare autonomia operativa, prestando particolare attenzione alla produzione digitale della fotografia, del video, dell'animazione narrativa e informatica. • Comunicare con efficacia il proprio pensiero concettuale e progettuale: esporre, descrivere e motivare correttamente le scelte fatte nel proprio percorso progettuale.

Griglia di valutazione seconda prova scritta per l'attribuzione dei punteggi

Indicatore *(correlato agli obiettivi della prova)*

PUNTEGGIO MAX PER OGNI INDICATORE (TOTALE 20)

- Correttezza dell'iter progettuale **6**
- Pertinenza e coerenza con la traccia **5**
- Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali **3**
- Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati **3**
- Efficacia comunicativa **3**

**INDIRIZZO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE
V ANNO
LABORATORIO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE (8 H)**

LINEE GENERALI E COMPETENZE DELL'INDIRIZZO AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra 56 tutti i tipi di medium artistico e della “contaminazione” fra i linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, script, storyboard, carpette con tavole, “book” cartaceo e digitale, video e “slideshow”. E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment - considerando inoltre destinatari e contesto - e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

OBIETTIVI GENERALI

- Acquisire un livello base di autonomia operativa relativa alla realizzazione di un prodotto visivo (fumetto - fotografia), audiovisivo o multimediale;
- capacità di impostare le corrette fasi di sviluppo, sfruttando tali operazioni per procedere consapevolmente nello svolgimento di un lavoro, dal suo concepimento all'esito finale.
- Conoscere le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati
- Conoscere la terminologia specifica, riferita agli ambiti disciplinari affrontati
- Conoscere le nozioni relative al linguaggio visivo, audiovisivo e multimediale
- Sviluppo delle capacità di operare collegamenti, intuizioni e riflessioni critiche, originalità nel formulare ipotesi di lavoro e capacità metodologica per interpretare e realizzare i progetti riferiti alle esperienze di classe.

Competenze ed obiettivi specifici

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa, prestando inoltre particolare attenzione alla produzione digitale della fotografia, del video, dell'animazione narrativa e informatica. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

Griglia di valutazione discipline artistiche					
Conoscenze		Capacità		Competenze	
Nessuna	1	Nessuna	1	Nessuna	1
Conoscenze gravemente errate.	2	Non si orienta e non produce alcun elaborato.	2	Ha notevoli difficoltà nell'organizzazione del lavoro.	2
Conoscenze frammentarie e gravemente lacunose.	3	Compie analisi errate e non dimostra alcuna capacità tecnica e progettuale. Consegna parziale.	3	Applica le conoscenze minime solo se guidato; non ha alcuna padronanza tecnica (grafico -pittorica-plastica - audiovisiva, ecc.).	3
Conoscenze carenti con errori ed espressione impropria.	4	Compie analisi parziali e dimostra deboli capacità progettuali. Non sa realizzare elaborati proposti nei tempi concordati e consegna con grande ritardo.	4	Applica le conoscenze minime solo se guidato. Dimostra di possedere scarse capacità di utilizzo delle tecniche (progettuali - grafiche-pittoriche-plastiche - audiovisive, ecc.).	4
Conoscenze superficiali ed improprietà di linguaggio.	5	Compie analisi parziali e dimostra deboli capacità progettuali ed espressive. Non sa realizzare gli elaborati proposti nei tempi concordati e consegna con ritardo.	5	Applica autonomamente le conoscenze minime con qualche errore. Dimostra di saper utilizzare in modo coerente solo alcune delle tecniche (progettuali - grafiche-pittoriche-plastiche - audiovisive, ecc.).	5
Conoscenze di base non approfondite ma visualizzate in modo semplice e corretto.	6	Coglie il significato, interpreta e visualizza semplici messaggi. Consegna gli elaborati in tempi concordati.	6	Applica autonomamente e correttamente le conoscenze di base. Dimostra di saper utilizzare in modo coerente le tecniche (progettuali - grafiche-pittoriche-plastiche - audiovisive, ecc.)	6
Conoscenze complete visualizzate con proprietà (tecnico-grafica-pittorica-plastica, audiovisiva, ecc.).	7	Compie analisi complete e coerenti. Consegna gli elaborati nei tempi concordati.	7	Applica autonomamente le conoscenze e le tecniche anche a problemi più complessi, ma con imperfezioni nella resa	7

Conoscenze complete e visualizzate con proprietà (tecnico-grafica-pittorica-plastica, audiovisiva, ecc.) .	8	Coglie le implicazioni e compie correlazioni. Dimostra buone capacità progettuali e di rappresentazione (tecnico-grafico-pittorico-plastica-audiovisiva, ecc.) .	8	Applica autonomamente le conoscenze anche a problemi complessi, dimostrando padronanza nell'utilizzo dei mezzi (tecnico-grafico-pittorico-plastica- audiovisiva, ecc.) ..	8
Approfondimento autonomo. Visualizzazione efficace e originale.	9	Compie analisi approfondite. Dimostra di possedere brillanti capacità progettuali e di rappresentazione (tecnico-grafico-pittorico-plastica-audiovisiva, ecc.) .	9	Applica in modo autonomo e corretto le conoscenze a problemi più complessi. Sa individuare il linguaggio e la tecnica grafica più adatta alla finalità posta.	9
Conoscenze complete, approfondite, ampliate e visualizzate in modo efficace, originale e creativo.	10	Sa rielaborare correttamente e approfondire in modo autonomo e critico situazioni complesse. Dimostra di possedere ottime capacità progettuali e di rappresentazione (tecnico-grafico-pittorico-plastica-audiovisiva, ecc.) .	10	Applica in modo autonomo e corretto le conoscenze anche a problemi complessi. In ogni situazione sa padroneggiare il linguaggio e la tecnica con sensibilità personale e creativa.	10

GRIGLIA PER LA PROGRAMMAZIONE A.S. 2020-2021

MATERIA		
CLASSE		
SITUAZIONE DI PARTENZA E STRUTTURA DEL PROGRAMMA		
LINEE GENERALI E COMPETENZE		
ORE SETTIMANALI		DOCENTE
OBIETTIVI GENERALI	CONTENUTI	COMPETENZE ED OBIETTIVI SPECIFICI
MATERIALI DIDATTICI	CRITERI DI VALUTAZIONE	METODOLOGIE DIDATTICHE

Quartu Sant'Elena

Prof.