



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO D'ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE
"A. MANZONI - F. JUVARA"**

**LICEO DELLE SCIENZE UMANE –LICEO ECONOMICO SOCIALE – LICEO MUSICALE
LICEO ARTISTICO: Architettura e Ambiente - Design - Scenografia - Arti Figurative Corso
DIURNO e per ADULTI**

Viale Trieste n. 169 - 93100 Caltanissetta tel. 0934/598909

Via Belvedere sn - San Cataldo (CL) – tel. 0934/571740

E mail clis01400a@istruzione.it - clis01400a@pec.istruzione.it

**Sito web www.liceimanzonijuvara.edu.it - C.F. 80004710853 - CM. CLIS01400A- C.U.:
UFN1NM**

PROGRAMMAZIONE

DIPARTIMENTO ARTISTICO - PROGETTUALE

A,s. 2024-2025

DOCENTI	DISCIPLINE
Prof, Barba Calogero	Discipline grafiche e pittoriche - Discipline pittoriche - Laboratorio della figurazione pittorica
Prof.ssa Barranco Rosa	Discipline progettuali Design del Tessuto e della Moda
Prof.ssa Capobianco Letizia	Laboratorio di Design del Tessuto e della Moda
Prof. Di Salvo Luigi	Laboratorio artistico - Discipline progettuali Architettura e ambiente -
Prof.ssa Gentile Ivana	Discipline pittoriche - Laboratorio della figurazione pittorica
Prof. Ligotti Salvatore	Discipline plastiche- scultoree
Prof.ssa Lo Celso Sabrina	Laboratorio artistico - Discipline Geometriche - Laboratorio di Design Industriale - Laboratorio di Architettura
Prof.ssa Lo Monaco Agata	Discipline Geometriche (serale)
Prof.ssa Marino Serena	Discipline pittoriche (serale)
Prof.ssa Riggi Maria Giuseppa	Discipline plastiche e scultoree - Laboratorio della figurazione plastica - Laboratorio Artistico
Prof.ssa Rio Rosaria	Discipline plastiche e scultoree - Laboratorio della figurazione plastica - Laboratorio Artistico
Prof.ssa Russo Giuseppa M.G	Laboratorio artistico - Discipline Geometriche - Laboratorio di Design Industriale - Laboratorio di Architettura

INDICE

SEZ. 1 - PROGRAMMAZIONE PER ASSI CULTURALI - CURRICOLI VERTICALI		Pag. 4
PRIMO BIENNIO		
Discipline		
Discipline Grafiche E Pittoriche		Pag. 5
Discipline Geometriche		Pag. 7
Discipline Plastiche E Scultoree		Pag. 10
Laboratorio Artistico		Pag. 12
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO BIENNIO		Pag. 14
SECONDO BIENNIO		
Indirizzi		Pag.15
ARCHITETTURA E AMBIENTE	Discipline progettuali Architettura e Ambiente	Pag. 16
	Laboratorio di Architettura	Pag. 18
ARTI FIGURATIVE	Discipline Pittoriche	Pag. 20
	Discipline Plastiche e Scultoree	Pag. 23
	Laboratorio della Figurazione Pittorica	Pag. 26
	Laboratorio della Figurazione Plastica	Pag. 28
DESIGN INDUSTRIALE DESIGN MODA	Discipline progettuali Design Industriale	Pag. 30
	Discipline progettuali Design della Moda	Pag. 32
	Laboratorio di Design Industriale	Pag. 34
	Laboratorio di Design della moda	Pag. 36
QUINTO ANNO		
ARCHITETTURA E AMBIENTE	Discipline progettuali Architettura e Ambiente	Pag. 38
	Laboratorio di Architettura	Pag. 40
ARTI FIGURATIVE	Discipline pittoriche	Pag. 41
	Discipline plastiche e scultoree	Pag. 42
	Laboratorio della figurazione pittorica	Pag. 44
	Laboratorio della figurazione plastica	Pag. 45
DESIGN INDUSTRIALE DESIGN MODA	Discipline progettuali Design Industriale	Pag. 46
	Discipline progettuali Design della Moda	Pag. 48
	Laboratorio di Design della Moda	Pag. 50

SEZ.II	Obiettivi minimi di apprendimento Primo Biennio	Pag. 51	
	Obiettivi minimi di apprendimento. Secondo Biennio	Pag. 52	
	Quinto anno	Pag. 54	
SEZ.III	Educazione Civica	classe prima	Pag. 57
	Educazione Civica	classe seconda	Pag. 60
	Educazione Civica	classe terza	Pag. 63
	Educazione Civica	classe quarta	Pag. 66
	Educazione Civica	classe quinta	Pag. 69
SEZ IV	Attività curricolari ed Extracurricolari	Pag. 74	
	PCTO - quadro sinottico	Pag. 74	
	Visite guidate e Viaggi di Istruzione	Pag. 75	
SEZ. V - GRIGLIE DI VALUTAZIONE		Pag. 76	
Prove scritto- grafiche e pratiche		Pag. 78	
Tabella di corrispondenza tra voti e giudizi		Pag. 79	
Griglia per la valutazione seconda prova Esami di Stato		Pag. 80	
Tabella di valutazione prova orale		Pag. 81	
Griglia per la valutazione PCTO		Pag. 82	

PRIMO BIENNIO

SEZ I - PROGRAMMAZIONE PER ASSI CULTURALI

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE

DISCIPLINE GEOMETRICHE

DISCIPLINE PLASTICHE PITTORICHE

LABORATORIO ARTISTICO

DISCIPLINE GRAFICHE PITTORICHE

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.

I ANNO

MOD. 1	Elementi costitutivi del disegno		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Acquisire una valida metodologia operativa sia controllata che intuitiva.	Capacità di controllo del movimento per acquisire la giusta gestualità per disegnare e tratteggiare correttamente.	Conoscere gli strumenti più indicati per il disegno (matite, penne, pastelli) e i supporti come carta e cartoncino.	
Saper valorizzare con ombre e luci immagini o riproduzioni.	Capacità di analizzare l'immagine e riprodurla graficamente.	Conoscere i procedimenti tecnici specifici.	
Saper bilanciare i toni d'ombra con i toni di luce.			
Acquisire un'abilità strumentale.			
MOD. 2	Imparare ad osservare disegnando		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Acquisire una maggiore consapevolezza nell'uso del potenziale espressivo e comunicativo del disegno.	Saper organizzare lo spazio di lavoro in rapporto agli strumenti e alle tecniche da utilizzare.	Conoscere le tecniche di rappresentazione grafica.	
Acquisire una maggiore autonomia procedurale e la terminologia specifica della disciplina.	Saper analizzare un'immagine e saperla riprodurre con le tecniche del disegno guidato e mediante l'osservazione.	Conoscere i materiali grafici e il loro utilizzo e approfondimento.	
Acquisire un miglioramento tecnico-grafico.			
MOD. 3	Forma e colore		

Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Miglioramento dei propri mezzi conoscitivi e comunicativi del linguaggio non verbale attraverso la riproduzione grafica.	Saper organizzare il lavoro grafico nel rispetto dei tempi stabiliti.	Conoscere le principali teorie del colore.
Saper comporre e ricavare una tinta.	Essere capaci di comunicare sensazioni attraverso il colore.	Conoscere le principali tecniche pittoriche in riferimento ai supporti materiali e strumenti
MOD. 4	Rappresentazione della figura umana nell'arte antica	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire le competenze di base nell'uso di strumenti e tecniche grafico-pittoriche.	Sviluppare la capacità di vedere ed osservare	Conoscere i musei della propria città.
Acquisire l'abitudine ad osservare l'ambiente circostante con metodo analitico.	Saper organizzare il proprio spazio di lavoro. Saper usare le tecniche adeguate.	Conoscere le tecniche adeguate per interpretare la realtà tridimensionale.

II ANNO

MOD. 1	Disegno dal vero con approfondimento della tecnica delle ombre	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare i metodi e le procedure della rappresentazione dal vero e della riproduzione da un'immagine fotografica e saperne cogliere le differenze. Saper osservare e applicare le ombre reali.	Essere in grado di rappresentare un'opera grafica dall'osservazione di elementi dal vero; riprodurre un'immagine fotografica. Rappresentare al meglio le ombre giuste nella giusta situazione.	Conoscere i metodi e le procedure della rappresentazione dal vero e della riproduzione da un'immagine fotografica. Conoscere nelle linee essenziali il concetto della teoria delle ombre.
MOD. 2	Le matite colorate nell'applicazione della copia d'arte	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare la teoria del colore nell'uso delle matite colorate e con la tecnica grafica e coloristica più appropriata.	Saper rappresentare graficamente e coloristicamente la copia di un'immagine di un maestro del passato e cogliere gli aspetti della forma e del colore.	Conoscere i colori e la loro struttura; metodi e tecnica di rappresentazione nell'uso delle matite colorate.
MOD. 3	Disegno della figura da calchi in gesso	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Saper applicare i metodi e le procedure per la rappresentazione grafica dal vero. Individuare la struttura portante di una forma e le sue proporzioni.	Saper rappresentare la forma osservata cogliendone la struttura portante e le sue proporzioni nel suo carattere essenziale e totale.	Conoscere i metodi e le procedure per la rappresentazione grafica dal vero. La struttura portante di una forma e le sue proporzioni.
Saper applicare il metodo di rappresentazione spaziale del soggetto e il suo volume.	Saper rappresentare graficamente un calco in gesso e cogliere gli aspetti della forma, del volume e della spazialità.	Conoscere nelle linee essenziali i metodi della rappresentazione dello spazio e dei volumi
MOD. 3	Disegno della figura da calchi in gesso	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare i metodi e le procedure per la rappresentazione pittorica. Saper individuare le differenze tra pittura da cavalletto e pittura murale.	Essere in grado di rappresentare pittoricamente con una tecnica pittorica precisa. Essere in grado di cogliere le differenze tra le tecniche pittoriche utilizzate dagli artisti.	Conoscere le metodologie operative delle varie tecniche grafiche e pittoriche. Conoscere nelle linee essenziali i caratteri fondamentali delle tecniche pittoriche.

DISCIPLINE GEOMETRICHE

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 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 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.

I ANNO

MOD. 1	Il disegno come forma di comunicazione	
Competenze	Capacità	Conoscenze
<p>Utilizzare mezzi e strumenti del disegno tecnico con ordine formale e logico.</p> <p>Applicazione delle norme e delle convenzioni per consentire un'esatta interpretazione del disegno.</p> <p>Acquisire autonomia operativa attraverso la pratica dell'osservazione e dell'esercizio.</p> <p>Realizzare composizioni geometriche più o meno complesse, operando su un reticolo di base.</p>	<p>Riconoscere le principali tipologie di disegno.</p> <p>Utilizzare in modo corretto gli strumenti di base per il disegno geometrico</p> <p>Riconoscere i termini ed i significati geometrici</p> <p>Utilizzare la terminologia appropriata.</p>	<p>Conoscere i vari tipi di disegno</p> <p>Conoscere gli strumenti tecnici</p> <p>Conoscere la modalità di utilizzo manutenzione degli strumenti</p> <p>Conoscere le norme, le convenzioni e il linguaggio della disciplina.</p>
MOD. 2	Costruzioni geometriche	
Competenze	Capacità	Conoscenze
<p>Applicare le costruzioni geometriche fondamentali nella rappresentazione grafica</p> <p>Realizzare composizioni geometriche sulle strutture portanti e modulari</p> <p>Comprendere la struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione</p>	<p>Saper risolvere graficamente i problemi geometrici fondamentali</p> <p>Utilizzare in modo corretto gli strumenti di base per il disegno geometrico</p> <p>Saper interpretare e leggere nella realtà le forme geometriche degli oggetti</p> <p>Riprodurre e creare elementi geometrici ornamentali</p> <p>Eseguire schizzi di rosoni e archi</p>	<p>Definizioni e simbologia della geometria piana</p> <p>Conoscere le principali costruzioni piane e i procedimenti operativi</p> <p>Geometria del triangolo, dei quadrilateri, dei poligoni regolari.</p> <p>Conoscere la geometria nell'arte</p> <p>Conoscere le principali trasformazioni geometriche piane</p> <p>Costruzione di simmetrie e tassellazioni del piano</p> <p>Conoscere la geometria delle curve piane</p> <p>Conoscere il sistema archivoltato</p> <p>Conoscere tangenti e raccordi</p> <p>Conoscere il cerchio nell'arte e curve celebri</p>
MOD. 3	Le Proiezioni Ortogonali	
Competenze	Capacità	Conoscenze

Acquisire competenze nell'applicazione del metodo delle proiezioni ortogonali delle figure piane	Saper rappresentare, col metodo delle proiezioni ortogonali, figure piane e solide.	Il metodo delle proiezioni ortogonali: principi e regole generali
Sviluppare capacità di intuizione, riflessione e memorizzazione	Sviluppare abilità pratiche per un uso corretto e sempre più autonomo di strumenti e materiali	
Acquisire competenze tecniche per applicare semplici principi, regole e procedimenti attinenti alle discipline geometriche.	Sapersi esprimere in modo adeguato adoperando la terminologia ed i codici linguistici specifici delle discipline geometriche	

II ANNO

Le Proiezioni Ortogonali e la sezione		
MOD. 1	Capacità	Capacità
Competenze	Capacità	Capacità
Acquisire competenze nell'applicazione del metodo delle proiezioni ortogonali delle figure solide	Rappresentare graficamente figure geometriche, oggetti ed elementi architettonici, usando il metodo delle proiezioni ortogonali.	Recupero e approfondimento sulle proiezioni ortogonali
Acquisire competenze nell'applicazione delle regole fondamentali di sezione e compenetrazione di solidi	Rappresentare graficamente sezioni e sviluppo di oggetti	Conoscere le regole principali dei metodi di rappresentazione per disegnare i solidi sezionati e compenetrati
Le proiezioni assonometriche		
MOD. 2	Capacità	Conoscenze
Competenze	Capacità	Conoscenze
Applicare le regole della assonometria alla rappresentazione di figure geometriche, oggetti semplici e architetture	Saper riconoscere i diversi tipi di assonometria Saper rappresentare figure geometriche e oggetti in assonometria Saper scegliere la vista assonometrica più adatta	Conoscere la storia delle rappresentazioni assonometriche Conoscere le tipologie dell'assonometria Conoscere spaccati ed esplosi assonometria
Le proiezioni prospettiche		
MOD. 3	Capacità	Conoscenze
Competenze	Capacità	Conoscenze
Applica correttamente i procedimenti operativi .	Saper utilizzare i vari sistemi di risoluzione prospettica.	Le regole geometriche della prospettiva
Essere in grado di riconoscere tutti gli elementi che concorrono alla formazione dei vari tipi di prospettiva.	Saper relazionare il punto di vista, il quadro prospettico e l'oggetto per eseguire correttamente la prospettiva desiderata.	Conoscere i vari tipi di prospettiva
Applicare correttamente le regole della prospettiva alla rappresentazione di figure geometriche, oggetti semplici e architetture	Saper scegliere la vista prospettica più adatta	Conoscere i sistemi prospettici del punto principale e punti di distanza; punti di fuga e punto principale; taglio dei raggi visuali.

MOD. 4	La Teoria delle Ombre	
Applicare la teoria delle ombre alla rappresentazione di figure geometriche, oggetti semplici e architetture	Saper riconoscere gli elementi che costituiscono e differenziano i vari tipi di ombre. Saper utilizzare la teoria delle ombre per evidenziare gli effetti tridimensionali di una rappresentazione grafica.	Conoscere i concetti su cui si fonda la teoria delle ombre: ombra propria, portata e autoportata. Conoscere la funzione delle ombre nella rappresentazione grafica

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

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 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 superficie, nonché delle procedure di riproduzione tramite formatura, alla conoscenza delle interazioni tra la forma tridimensionale e lo spazio circostante. In questa disciplina lo studente affronterà i principi fondanti della forma tridimensionale intesa sia come linguaggio a sé, sia come strumento 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 la scultura è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale, e che essa 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.

PRIMO ANNO

MOD. 1	Elementi costitutivi della scultura e sue applicazioni		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Acquisire consapevolezza degli elementi rappresentati e dare loro la giusta interpretazione.	Essere capaci di distinguere gli elementi che costituiscono la scultura anche con esercizi plastici semplici.	Conoscere gli elementi fondanti della scultura, i materiali della modellazione e gli strumenti più indicati per essa.	
Acquisire l'uso delle tecniche di modellazione e una semplice e valida metodologia operativa.	Essere capaci di organizzare il proprio lavoro nell'uso di un materiale plasmabile come l'argilla.	Conoscere le tecniche più semplici di manipolazione dell'argilla.	
Acquisire una terminologia tecnica essenziale.	Essere capaci di usare un linguaggio appropriato.	Conoscere la terminologia specifica.	

MOD. 2	Il rilievo e la rappresentazione delle forme	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire consapevolezza del potenziale espressivo e comunicativo del rilievo e delle sue varianti plastiche.	Saper organizzare lo spazio di rappresentazione in rapporto agli elementi della composizione.	Conoscere le varie tipologie del rilievo e sue caratteristiche plastiche.
Avere autonomia nella definizione e nel metodo di lavoro. Usare una terminologia specifica.	Essere in grado di ottenere un risultato compiuto nella produzione del proprio elaborato. Essere capaci di usare un linguaggio appropriato.	Conoscere le tecniche di rappresentazione nel gioco dei piani in progressione e il rapporto con lo spazio circostante. Conoscere la terminologia specifica
MOD. 3	La forma, il pieno e il vuoto, la luce e l'ombra – Cenni di formatura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire consapevolezza dei volumi nel gioco di piani plastici e dei suoi equilibri.	Essere capaci di rappresentare anche con forme astratte e organizzare gli elementi di una composizione plastica.	Conoscere le principali regole costruttive delle forme e quelle della composizione in un campo dato.
Acquisire la sensibilità e il significato dell'espressione plastica nei suoi aspetti strettamente formali.	Essere capaci di comunicare sensazioni attraverso una composizione plastica.	Conoscere le principali tecniche plastiche in riferimento ai supporti, ai materiali ed agli strumenti.
Acquisire procedure semplici di riproduzione con la formatura.	Riprodurre una forma plastica con la tecnica della formatura.	Conoscere una modalità semplice di riproduzione con la formatura.
MOD. 4	Approccio alla rappresentazione della figura umana	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire l'abitudine ad osservare le forme e l'ambiente circostante con metodo analitico.	Sviluppare la capacità di vedere ed osservare le forme al fine di rappresentarle.	Cenni sulla rappresentazione della figura nell'arte primitiva a rilievo e/o a tutt'ondo.
Acquisire metodologie tecniche operative e di rappresentazione.	Saper organizzare il proprio lavoro nella giusta lettura formale.	Conoscere la forma da riprodurre in tutte le sue parti.
Acquisire consapevolezza di una certa autonomia nell'uso di strumenti e tecniche plastiche scultoree.	Saper usare le tecniche e adeguarle alla definizione del proprio lavoro.	Conoscere le tecniche adeguate per realizzare la figura presa a modello.

II ANNO

MOD. 1	La modellazione a rilievo da calco in gesso	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare le forme e i volumi e riprodurli copiandoli. Saper usare gli strumenti e rifinire i piani plastici.	Essere in grado di realizzare l'elaborato corrispondente al modello nell'armonia delle sue forme e volumi.	Conoscere strumenti di lavoro e metodi operativi per la realizzazione di un'opera plastica a rilievo.
MOD. 2	La modellazione a tuttotondo a tema figurato	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper abbozzare i volumi nella sintesi della loro forma e definire i particolari e la superficie per una organicità formale.	Essere in grado di realizzare l'elaborato corrispondente al tema nella definizione organica delle sue forme.	Conoscere strumenti di lavoro e metodi operativi per la realizzazione di un'opera plastica a tuttotondo.
MOD. 3	Progettualità e modellazione	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper attraversare tutti i passaggi progettuali nella consapevolezza di seguire un metodo appropriato.	Essere in grado di fare un progetto, corrispondente al tema originario.	Conoscere le procedure della progettualità.
MOD. 4	Elementi di formatura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper capire la giusta soluzione di formatura per ogni situazione e forma plastica specifica.	Essere in grado di realizzare la formatura di un elemento plastico a rilievo e a tuttotondo.	Conoscere i metodi e le tecniche di base della formatura.

LABORATORIO ARTISTICO

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Il laboratorio artistico è un “contenitore” di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno. Gli insegnamenti sono svolti con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio e consistono nella pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi attivati (pittura, scultura, architettura, design industriale e della moda, scenografia), 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.).

PROGRAMMAZIONE BIENNALE

Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Acquisire competenze propedeutiche alle conoscenze nel disegno artistico/grafico, geometrico e plastico.	Utilizzo consapevole dei materiali e supporti propri dei vari indirizzi.	Conoscenza di strumenti, materiali e supporti in relazione alle discipline di indirizzo.
	Saper controllare e migliorare i propri elaborati.	
Acquisire metodologie appropriate e consapevoli del linguaggio grafico/pittorico, geometrico/progettuale, plastico/spaziale.	Sviluppare consapevolezza e abilità nel proprio fare.	Struttura delle forme geometriche elementari - Il modulo.
	Capacità di analizzare le caratteristiche formali di un manufatto artistico in relazione alla sua forma geometrica	La simmetria assiale, rotatoria, traslatoria.
		Reticoli e griglie modulari su modulo quadrato, triangolare, circolare.
		Studio di semplici modelli tridimensionali.
Saper costruire il disegno sulla base di un attento esame della struttura e delle proporzioni di modelli e/o oggetti osservati dal vero.	Comunicazione visiva.	Lo schizzo a mano libera.
		Rapporti proporzionali.
		Approfondimento delle tecniche grafico-cromatiche.
		La rappresentazione grafica: disegno strumentale e disegno dal vero.
		Software applicativi di supporto alle discipline grafiche.
		Conoscere le modalità operative delle tecniche basilari dei vari indirizzi.

Sperimentare la trasversalità dei linguaggi che, attraverso il laboratorio artistico, sappiano interagire con le forme dell'espressione pittorica/geometrica/plastico-tridimensionale.	Sapere utilizzare in modo consapevole lo specifico linguaggio per la lettura del processo progettuale relativo al singolo indirizzo.	Il linguaggio specifico delle discipline d'indirizzo.
Strutturare il vedere come conoscenza critica e consapevole della complessità del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurarlo.	Configurazione e strutturazione d'insieme dell'elaborato o manufatto prodotto in relazione ai vari indirizzi.	Il prodotto artistico: dal concept alla sua rappresentazione.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO BIENNIO

COMPETENZE	ABILITÀ - CAPACITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico	Riconoscere e apprezzare le opere d'arte Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio.	Elementi fondamentali per la lettura/ascolto di un'opera d'arte (pittura, architettura, scultura, oggetto di design o di moda, ecc.); Principali forme di espressione artistica.
Utilizzare e produrre testi multimediali	Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali.	Principali componenti strutturali ed espressive di un prodotto audiovisivo Semplici applicazioni per la elaborazione audio e video; Uso essenziale della comunicazione telematica.
Confrontare ed analizzare figure geometriche individuando invarianti e relazioni	Riconoscere i principali enti, figure e luoghi geometrici e descriverli con linguaggio naturale Individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete Disegnare figure geometriche con semplici tecniche grafiche e operative	Nozioni fondamentali di geometria del piano e dello spazio Il piano euclideo: relazioni tra rette, congruenza di figure, poligoni e loro proprietà; Trasformazioni geometriche e loro invarianti.

Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi	Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe Utilizzare i procedimenti logici, operativi per la risoluzione di un problema grafico.	Procedimenti esecutivi per la rappresentazione della geometria piana Metodi di grafica bidimensionale e tridimensionale.
Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico	Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati Rappresentare classi di dati mediante istogrammi e diagrammi a torta Leggere e interpretare grafici in termini di corrispondenze fra elementi di due insiemi.	· Metodi di rappresentazione grafica di dati statistici.

SECONDO BIENNIO

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

INDIRIZZO DESIGN : INDUSTRIALE E MODA

DISCIPLINE PROGETTUALI

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso dei metodi proiettivi del disegno tecnico orientandolo verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale, nonché dell'elaborazione progettuale della forma architettonica. Nell'approccio al processo della composizione architettonica è opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con quelle strutturali, i principi funzionali della distribuzione, con quelli basilari della statica, imparando a conoscere, orientare e sistematizzarne sia i dati quantitativi e qualitativi, sia i caratteri invarianti. Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla realizzazione di opere architettoniche esistenti o ideate su tema assegnato, attraverso elaborati grafici, e rappresentazioni con ausilio del disegno bidimensionale e tridimensionale CAD; sarà pertanto indispensabile proseguire e ampliare lo studio dei principi proiettivi, acquisire la conoscenza e l'esercizio delle proiezioni prospettiche e della teoria delle ombre, delle tecniche grafiche finalizzate all'elaborazione progettuale. Utilizzando supporti di riproduzione fotografica, cartografica e grafica, multimediale, modelli tridimensionali è necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare opere architettoniche antiche, moderne e contemporanee, osservando le interazioni tra gli attributi stilistici, tecnologici, d'uso e le relazioni con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico. Nell'esercizio di analisi di un'opera o nel processo ideativo, su un tema assegnato, lo studente verificherà i significati di modularità, simmetria, asimmetria, proporzione, riconoscendo procedure operabili sui volumi; i significati di schema distributivo e di tipologia; imparerà a scegliere e saper utilizzare, i materiali, gli elementi della costruzione, i differenti sistemi strutturali. È altresì importante che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati alla descrizione degli aspetti formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione di disegni di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.

TERZO ANNO

Architettura	discipline progettuali
CONOSCENZE	
MOD 1 La rappresentazione grafica	<ul style="list-style-type: none">• Avere le conoscenze di base del disegno tecnico• Conoscere le regole delle proiezioni ortogonali, assonometrie e prospettiche.
MOD. 2 Metodologia progettuale : le fasi del progetto architettonico	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le fasi l'iter progettuale:• Piccolo vademecum• Schizzi progettuali• Planimetrie• Piante , prospetti e sezioni• Viste tridimensionali• Particolari costruttivi• Modelli e relazioni• Conoscere gli strumenti per sviluppare le capacità creative nell'approccio al progetto con esercitazioni progettuali sul tema dell'abitare.

MOD. 3 L'unita' abitativa	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la normativa e gli standard abitativi • Conoscere le misure antropometriche • Conoscere la simbologia e gli spazi di relazione e movimento • Conoscere il concetto di abitare nel tempo
MOD. 4 Studio ed analisi dei maestri dell'architettura	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi di periodi e architetti fondamentali per la storia dell'architettura: la tradizione del moderno in relazione al tema dell'abitare.
Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, analizzare e rappresentare graficamente manufatti architettonici di piccola scala, individuando le caratteristiche funzionali, formali, tipologiche e strutturali. • Interpretare i disegni relativi agli edifici (piante, prospetti ecc.) e successivamente restituirli nelle scale adeguate. • Saper comporre forme in relazione ai differenti scopi estetico-funzionali, schizzare e redigere un progetto preliminare. • Individuare e comprendere la struttura formale e spaziale del manufatto architettonico, l'organizzazione e le regole compositive degli stessi. 	
Abilita'	
<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere elaborati di progetti architettonici: sapere passare dalla lettura volumetrica a quella bidimensionale e viceversa. • Rappresentare graficamente a mano libera volumi e spazi architettonici. • Rappresentare graficamente in scala adeguata spazi e volumi architettonici, applicando i metodi di rappresentazione grafica della geometria descrittiva. • Scomporre un'opera architettonica nelle sue diverse parti individuando elementi costitutivi e tecniche costruttive. • Organizzare tempi, spazi e materiale di lavoro. • Seguire le procedure strutturate di una metodologia progettuale. • Applicare i principi della composizione formale 	

QUARTO ANNO

Architettura	discipline progettuali
Conoscenze	
MOD. 1 Le tipologie residenziali	<ul style="list-style-type: none"> • Casa a schiera • Casa a torre • Casa in linea • Casa a ballatoio
MOD. 2 Edifici a carattere pubblico e ad uso collettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Padiglione espositivo • Museo dell'illustrazione per l'infanzia

MOD. 3 Ambiente e Sostenibilità	<ul style="list-style-type: none"> Principi di ecologia ed ecosostenibilità
MOD. 4 Uno sguardo su l'architettura contemporanea	<ul style="list-style-type: none"> Analisi di periodi e architetti fondamentali per la storia dell'architettura: la tradizione del moderno, il periodo tra le due guerre e l'architettura dei maestri
Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> Saper analizzare, mettere in relazione e utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione di un tema architettonico relativo a: edifici residenziali e strutture architettoniche per la collettività. Conoscere gli elementi della metodologia progettuale con grado di complessità crescente e dal punto di vista funzionale, morfologico e dei materiali impiegati. Esercitazioni progettuali relative agli spazi non residenziali (spazio collettivo e pubblico, l'architettura nel contesto urbano) Avere consapevolezza delle radici storiche dell'architettura moderna, saper leggere e analizzare oggetti significativi della storia dell'architettura della tradizione del moderno 	
Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> Lettura e analisi delle principali tipologie residenziali e a carattere pubblico. Lettura degli aspetti competitivi e progettuali di un manufatto moderno o contemporaneo Capacità di elaborazione personale e di organizzazione di un iter progettuale. Capacità descrittiva e qualità del disegno a mano libera con schizzi descrittivi del progetto. Saper usare in modo più approfondito gli strumenti informatici proposti. 	

LABORATORIO DI ARCHITETTURA

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.

TERZO E QUARTO ANNO

Architettura.	laboratorio architettura
Conoscenze	
MOD 1 Il disegno architettonico: la rappresentazione grafica	<ul style="list-style-type: none"> • Aver le conoscenze di base del disegno tecnico • Conoscere le regole delle proiezioni ortogonali, per la definizione di piante prospetti e sezioni. • Conoscere la nomenclatura e le scale metriche di rappresentazione.
MOD. 2 il disegno digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tecnologie informatiche specifiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica di un progetto architettonico. • Conoscere li metodi e i processi di rappresentazione.
MOD. 3 LA FASE LABORATORIALE : I PLASTICI	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i diversi materiali e le tecniche di lavorazione per la realizzazione di modelli di studio o in scala. • Conoscere mezzi e strumenti. • Conoscere le norme di sicurezza e di comportamento.
MOD. 4 STUDIO ED ANALISI DEI MAESTRI DELL’ ARCHITETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi di periodi e architetti fondamentali per la storia dell'architettura: la tradizione del moderno in relazione al tema dell'abitare, edifici e architetti significativi.
Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo delle conoscenze riguardanti i software specifici • Utilizzo delle procedure per il raggiungimento della corretta rappresentazione grafica • Essere in grado di gestire ritmi, tempi e materiale di lavoro per la realizzazione di un modello di studio o in scala. • Saper lavorare sia in modalità collaborativa che autonoma e saper valutare criticamente i propri risultati motivando adeguatamente le scelte effettuate. • Saper realizzare la propria idea progettuale con materiali appropriati 	
Abilita’	
<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare in scala un disegno architettonico di un “elemento” assegnato: piante, prospetti, sezioni • Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale. • Conoscenza di base dei software specifici. • Applicare correttamente le procedure. • Saper utilizzare correttamente attrezzi e materiali presenti in laboratorio. • Utilizzare gli elaborati di progetto e le scale metriche più appropriate per la comunicazione tecnico/grafica e digitale del progetto. 	

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

DISCIPLINE PITTORICHE

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma pittorica – individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione – attraverso l'analisi e la gestione dello spazio compositivo, del disegno, della materia pittorica, del colore e della luce. È opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con i principi della chimica (proprietà, reazione e durata dei materiali usati: pigmenti, veicolanti, resine, ecc.).

Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere pittoriche ideate su tema assegnato: su ogni supporto (carta, tela, tavola, ecc.); a tempera, ad acrilico, ad olio, ecc.; da cavalletto, murale (affresco, mosaico, ecc.) o per installazione; è auspicabile inoltre contemplare le tipologie di elaborazione grafico-pittorica di tipo "narrativo" come il fumetto, l'illustrazione; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di rappresentazione prospettica (intuitiva e geometrica).

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

TERZO ANNO

MOD.1	Cenni di anatomia umana per la grafica e la pittura		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper contestualizzare le opere pittoriche in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
	Saper cogliere la struttura anatomica della figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione pittoricapersonale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.
MOD.2	Dall'idea al progetto : percorso progettuale per la pittura		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Saper riconoscere il ruolo dell'arte visiva in funzione della valorizzazione degli spazi in cui viene inserita.	Essere in grado di progettare un'opera pittorica.	Conoscere i metodi e le procedure della progettazione di un'opera pittorica e della sua rappresentazione grafica.
Saper sperimentare le tecniche pittoriche per l'espressione personale.	Essere in grado di individuare la tipologia di un progetto artistico.	Conoscere le modalità grafiche e pittoriche applicate alla progettazione.
MOD.3	Progetti per interventi urbani	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere consapevole del ruolo che l'artista visivo ha nei confronti della società.	Essere in grado di progettare un'opera pittorica adeguata allo spazio urbano proposto nel senso della valorizzazione dello stesso.	Conoscere le metodologie delle tecniche grafiche e pittoriche adeguate a opere per spazi urbani.
Saper sperimentare le tecniche pittoriche nella progettazione di spazi urbani.	Essere in grado di contestualizzare l'opera pittorica.	Conoscere le differenze tra pittura creativa e riproduzione.
MOD.4	La grafica d'arte e digitale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la tipologia di un'opera grafica.	Essere in grado di disegnare secondo la tradizione italiana della buona grafica. Saper individuare l'autore di una grafica d'arte.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri fondamentali della grafica d'arte (serigrafia, acquaforte, xilografia) e le possibilità divulgative della grafica digitale.
Saper cogliere le differenze tra una copia e un'opera grafica originale.	Saper riconoscere la tipologia della grafica d'arte e della grafica digitale.	Conoscere le metodologie tecniche della grafica d'arte e della grafica digitale.

QUARTO ANNO

MOD.1	La progettazione pittorica per l'arte pubblica e la rigenerazione	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Capire il ruolo dell'arte nella valorizzazione del patrimonio artistico del territorio.	Saper cogliere le differenze tra le tecniche pittoriche utilizzate dagli artisti.	Conoscere le metodologie delle tecniche grafiche e pittoriche per gli interventi in spazi urbani.
Essere in grado di contestualizzare le opere pittoriche.	Saper riconoscere gli interventi di riqualificazione urbana attraverso le opere artistiche.	Conoscere le differenze tra pittura creativa e riproduzione.

MOD.2	La progettazione pittorica per interventi artistici murali		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Capire il ruolo dell'arte nell'ambito degli interventi di pittura murale.	Sapere progettare opere pittoriche da realizzare in spazi murali.	Conoscere le tecniche murali e relativa applicazione in spazi interni ed esterni.	
Essere in grado di contestualizzare le opere di pittura murale.	Saper riconoscere il supporto murale per realizzare la relativa preparazione per ospitare un intervento pittorico.	Conoscere le principali teorie della pittura murale nel contemporaneo.	
MOD.3	Progettazione di elaborati digitali con l'uso delle nuove tecnologie		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper applicare le conoscenze digitali nella produzione di elaborati che attengono alla comunicazione di eventi e nella produzione personale di opere creative.	Essere in grado di progettare e realizzare elaborati digitali che attengono alla divulgazione di un evento.	Conoscere le tecnologie digitali e le regole essenziali che attengono alla qualità della comunicazione visiva.	
Saper contestualizzare le opere grafiche digitali in ambito artistico.	Saper realizzare opere creative artistiche con le tecnologie digitali.	Conoscere le espressioni digitali contemporanee.	
MOD.4	Presentazione del progetto grafico: impaginazione e relazione		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Avere la consapevolezza del ruolo della progettazione nell'ambito di realizzazioni istituzionali.	Essere in grado di progettare e realizzare progetti artistici sia con le tecniche di disegno tradizionali che con le nuove tecnologie digitali.	Conoscere e descrivere il progetto nelle sue articolazioni concettuali e tecniche.	
Essere in grado di rappresentare un'idea progettuale con una impaginazione efficace e professionale.	Sapere precisare lo schema migliore per la presentazione idonea di un progetto.	Conoscere nelle linee essenziali le modalità grafiche di presentazione di un progetto.	

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. È 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. È 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.

TERZO ANNO

MOD.1	Cenni di anatomia artistica per la scultura		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper contestualizzare le opere plastiche in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.	
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione plastica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.	
MOD.2	Dall'idea al progetto: percorso progettuale della scultura		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper riconoscere il ruolo dell'arte visiva in funzione della valorizzazione degli spazi in cui viene inserita	Essere in grado di progettare un'opera plastica.	Conoscere i metodi e le procedure della progettazione di un'opera plastica e della sua rappresentazione grafica	

Saper sperimentare nell'applicazione delle tecniche per un'acquisizione pittorica ed espressiva personale.	Essere in grado di individuare la tipologia di un progetto artistico.	Conoscere le modalità grafiche di rappresentazione applicate alla progettazione.
MOD.3	La scultura e i diversi materiali nell'arte contemporanea	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare una metodologia di ricerca grafica progettuale continua.	Essere in grado di progettare un'opera plastica modulare.	Conoscere la tipologia di opere plastiche che attiene alla geometria e all'astrazione.
Saper leggere il significato formale e plastico delle opere modulari.	Conoscere le metodologie delle tecniche plastiche adeguate a opere modulari.	Conoscere le metodologie delle tecniche plastiche adeguate a opere modulari.
MOD.4	Disegno ornamentale e il suo sviluppo plastico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione celebrativa.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali della scultura celebrativa nella medagliistica.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali della scultura celebrativa nella medagliistica.
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare.	Essere in grado di formulare un progetto celebrativo comprensivo di comunicazione informativa scritturale.	Conoscere le metodologie e le tecniche legate all'arte della medaglia.

QUARTO ANNO

MOD.1	Cenni di anatomia artistica per la scultura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper contestualizzare le opere plastiche in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione plastica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.
MOD.2	La progettazione scultorea per l'arte pubblica	

Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper riconoscere il ruolo dell'arte visiva in funzione della valorizzazione degli spazi in cui viene inserita.	Essere in grado di progettare un'opera plastica.	Conoscere i metodi e le procedure della progettazione di un'opera plastica e della sua rappresentazione volumetrica nello spazio.
Saper utilizzare le diverse tecniche volumetriche per acquisire una propria creatività.	Essere in grado di catalogare e distinguere uno o più elementi di un progetto scultoreo	Conoscere le modalità grafiche di rappresentazione applicate alla progettazione.
MOD.3	Nuove progettualità e nuovi materiali nella plastica contemporanea	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper applicare una metodologia di ricerca grafica progettuale continua.	Essere in grado di progettare un'opera plastica modulare.	Conoscere la tipologia di opere plastiche che attiene alla geometria e all'astrazione.
Saper leggere il significato formale e plastico delle opere modulari.	Essere in grado di connettere il progetto allo spazio in cui deve essere collocato.	Conoscere le metodologie delle tecniche plastiche adeguate a opere modulari.
MOD.4	Progettazione di elaborati con le diverse tecniche plastiche scultoree	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione volumetrica.	Essere in grado di progettare un elaborato plastico decorativo.	Conoscere i contenuti fondamentali delle tecniche esecutive.
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione utilizzare per una rappresentazione volumetrica	Essere in grado di creare un progetto nella sua completezza e con la sua relativa relazione tecnica illustrativa.	Conoscere le metodologie e le tecniche legate all'arte della plastica scultorea

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA

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

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

3°ANNO

MOD.1	La figura umana nella rappresentazione del mondo vivente		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper vedere le forme anatomiche nel modello vivente e rappresentarle nelle proprie opere.	Essere in grado di rappresentare la figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.	
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura nelle varie pose.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione pittorica personale.	Conoscere le parti anatomiche della figura umana.	
MOD.2	La rappresentazione della natura		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper leggere e strutturare le forme definendole nei loro particolari.	Essere in grado di rappresentare le forme della natura in modo personale.	Conoscere il metodo per leggere la struttura delle forme della natura	
Sapere interpretare la natura sia in forma grafica che pittorica	Essere in grado di cogliere i particolari delle forme e renderle significative.	Conoscere le rappresentazioni pittoriche del passato riguardo alla natura.	
MOD.3	Tecniche di preparazione dei supporti pittorici		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper organizzare il lavoro con il giusto metodo.	Essere in grado di preparare supporti pittorici per pitture di interni.	Conoscere i supporti pittorici usati nell'arte antica.	

Saper riconoscere i diversi supporti e la relativa preparazione.	Essere in grado di preparare supporti pittorici per pitture in spazi esterni.	Conoscere materiali e metodi di preparazione dei supporti pittorici.
MOD.4	La pittura come espressione del contemporaneo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper vedere la particolarità delle varie espressioni pittoriche.	Essere in grado di realizzare elaborati pittorici praticando le maniere delle varie tipologie.	Conoscere le espressioni dell'arte contemporanea.
Saper apprezzare la singolarità espressiva degli artisti.	Essere in grado di essere autonomo nel lavoro e nell'organizzazione del percorso tecnico.	Conoscere le tecniche di base e le nuove soluzioni..

4°ANNO

MOD.1	La figura umana nella rappresentazione da modello vivente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper contestualizzare le opere in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione grafica e pittorica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.
MOD.2	La ritrattistica nella grafica e nella pittura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare e riprodurre.	Essere in grado di rappresentare un ritratto nell'essenza delle sue forme.	Le parti strutturali della testa e del volto. La ritrattistica del passato.
Saper individuare i caratteri principali di un volto e le giuste mescolanze di colore.	Essere in grado di cogliere la fisionomia di un ritratto.	Le parti anatomiche della testa e del volto.
MOD.3	Aspetti compositivi della rappresentazione grafica e pittorica	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Saper individuare la giusta tavolozza.	Rappresentare aspetti paesaggistici e architettonici.	Conoscere i sistemi prospettici.
Saper trovare il giusto punto di vista per la composizione spaziale.	La rappresentazione tonale nell'architettura.	La prospettiva tonale.
MOD.4	La pittura su tavola e tela	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro con la giusta metodologia.	Essere in grado di realizzare opere con la tecnica ad olio.	Teoria e tecnica dei colori.
Saper individuare la giusta tavolozza.	Essere in grado di adottare tipologie pittoriche differenziate.	Le differenze tra i supporti pittorici.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA

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

Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette ed indirette per la realizzazione di forme grafiche, plastico-scultoree ed installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. La modellazione (argille, cere, stucco, materie sintetiche mono e bicomponenti, etc.), l'intaglio (rocce, legni, polistirolo, etc.), l'assemblaggio, la fusione (bronzo, metalli vari), la formatura (gesso, gomme, resine), la policromia (pittura, doratura, smaltatura) e l'installazione, sono le tecniche principali che lo studente impiegherà per l'elaborazione di un'opera autonoma o integrante l'architettura, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, negli effetti speciali, nell'animatronix, etc.

TERZO ANNO

MOD.1	La figura umana nella rappresentazione del modello vivente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro nei suoi aspetti tecnici e formali.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e le proporzioni della figura.	Conoscere le proporzioni della figura umana.
Saper vedere le forme e i volumi.	Essere in grado di rappresentare a rilievo e a tutt'ondo la figura da modello vivente.	Conoscere strumenti e modalità tecniche di rappresentazione.
MOD.2	La rappresentazione della natura nella scultura decorativa	

Competenze		Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare le forme e leggere le linee strutturali di esse.		Essere in grado di rappresentare a rilievo e a tuttotondo le forme naturali.	Conoscere il metodo per leggere la struttura delle forme degli elementi della natura.
Saper cogliere l'essenzialità delle forme per una sintesi plastica.		Essere in grado di rendere armoniche le forme.	Conoscere le rappresentazioni plastiche del passato che riguardano la natura.
MOD.3	Tecniche rappresentative dell'arte contemporanea		
Competenze		Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione celebrativa.		Essere in grado di realizzare una medaglia celebrativa con la tecnica di modellazione.	Conoscere le espressioni di artisti del passato e contemporanei nel campo della medaglistica.
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare per la realizzazione di possibili multipli.		Essere in grado di realizzare un elaborato che abbia valore comunicativo e informativo.	Conoscere le metodologie e le tecniche legate all'arte della medaglia
MOD.4	Tecniche di riproduzione: del disegno ornamentale		
Competenze		Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la tecnica di formatura più adeguata rispetto al rilievo tuttotondo di riferimento.		Essere in grado di realizzare letecniche di formatura di base: aformapersaèaforma buona.	Conoscere la formatura e le possibilità di riproduzione in riferimento ai materiali.
4° ANNO			
MOD.1	La figura umana nella modellazione da modello vivente		
Competenze		Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro nei suoi aspetti tecnici e formali.		Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e le proporzioni della figura.	Conoscere le parti anatomiche e le proporzioni della figura umana.
Saper vedere le forme e i volumi.		Essere in grado di rappresentare a rilievo e a tuttotondo la figura da modello vivente.	Conoscere strumenti e modalità tecniche di rappresentazione.
MOD.2	Studio del volto e i suoi diversi atteggiamenti		
Competenze		Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare le linee strutturali delle forme.		Essere in grado di rappresentare il ritratto a rilievo e a tuttotondo.	Conoscere la struttura della testa e del viso.

Saper osservare l'essenza della figura per giungere ad una sintesi espressiva.	Essere in grado di rendere riconoscibile la fisionomia della figura rappresentata.	Conoscere la ritrattistica plastica del passato e contemporanea.
MOD.3	Aspetti compositivi e prospettici nella rappresentazione a rilievo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare il giusto punto di vista per la rappresentazione.	Essere in grado di realizzare un basso, medio e alto rilievo nella rappresentazione prospettica dello spazio.	Conoscere le rappresentazioni del passato e contemporanee.
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare per la realizzazione di possibili multipli.	Essere in grado di rappresentare la spazialità sia con figure che con elementi architettonici.	Conoscere la prospettiva centrale e accidentale nei suoi aspetti essenziali.
MOD.4	La scultura nell'arte contemporanea	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la tecnica e i materiali più idonei per lo sviluppo tridimensionale.	Essere in grado di realizzare un elaborato tridimensionale.	Conoscere le varie tecniche scultoree di riproduzione in riferimento ai materiali.

INDIRIZZO DESIGN

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN

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

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

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

DESIGN INDUSTRIALE

TERZO E QUARTO ANNO

MOD.1	Storia del Design: dalle Arts and Crafts al design contemporaneo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Comprendere lo sviluppo di un prodotto di design attraverso l'utilizzo di abilità e conoscenze dei mezzi di rappresentazione grafica tradizionali (disegno a mano libera e disegno tecnico) e informatici (Cad e render).	Saper analizzare un prodotto di design. Saper rappresentare graficamente un prodotto di design.	Storia del design. Caratteri specifici del prodotto di design. Metodi di rappresentazione grafica tradizionali e informatici. Tecniche di rilievo di un oggetto di design.
Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali attraverso la storia del disegno industriale.	Saper elaborare una scheda di analisi di un prodotto di design.	Radici storiche e linee di sviluppo del disegno industriale. Scheda di analisi di un prodotto di design.
MOD.2	Studio progettuale del prodotto di Design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sviluppare competenze metodologico-progettuali di base, accompagnate da abilità nell' rappresentazione grafica del prodotto di design.	Saper individuare, analizzare e gestire gli elementi che costituiscono forma e funzione considerando la struttura del prodotto.	Principi e regole della composizione Teorie essenziali della percezione visiva Tecniche di rappresentazione grafica
Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto.	Saper applicare le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design. Saper sperimentare tecniche progettuali.	Conoscere le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design.
MOD.3	Ergonomia per il Design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sviluppare la consapevolezza delle relazioni esistenti tra progetto, funzionalità, contesto nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione.	Saper applicare le regole ergonomiche di base nella progettazione di un oggetto di design.	Componenti dimensionali e riferimenti antropometrici. Antropometria statica e funzionale (dinamica). Ergonomia applicata al disegno industriale.
MOD.4	Studio dei materiali per il Design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Comprendere i concetti fondamentali relativi alla materia ed alla sua struttura. Saper descrivere ed utilizzare i diversi materiali studiati per valutare quale possa essere il più adatto per realizzare un determinato oggetto.	Saper utilizzare un materiale come generatore di forme.	Principali materiali utilizzati nel campo del design (legno, carta e cartoni, fibre tessili, vetro, pietre, metalli, ceramiche, materie plastiche ed elastomeri, ecc.). • Riciclo dei materiali.
---	---	--

DESIGN DELLA MODA

TERZO ANNO

MOD.1	La figura umana -Il figurino di moda		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper rappresentare sintesi grafiche della figura umana e dei suoi particolari.	Saper rappresentare graficamente la struttura del corpo umano. Saper applicare le proporzioni del figurino di moda.	Conoscere la struttura, le proporzioni e i metodi di rappresentazione del corpo umano. Conoscere ed applicare le proporzioni del figurino di moda.
MOD.2	Studio ed analisi di un capo di abbigliamento		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Riconoscere ed analizzare gli elementi ed i materiali in base alle proprietà e alle occasioni.	Saper ricercare ed utilizzare immagini/documento come supporto all'analisi di repertori tecnici e di tendenza.	Conoscere le trasformazioni dei capi di abbigliamento nell'evoluzione storica.
MOD.3	Colore e Moda		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Descrivere le atmosfere cromatiche in relazione ai temi progettuali trattati.	Riconoscere il significato comunicativo dei colori.	Conoscere le leggi e le relazioni dei colori, significato ed emozioni.
MOD.4	Il tessuto nel Design di Moda		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Saper distinguere gli elementi costitutivi del disegno tessile. Saper rappresentare graficamente un tessuto e/o la decorazione di esso.	Essere in grado di elaborare ed interpretare i concetti base del disegno, per progettare la decorazione di un tessuto d'abbigliamento.	Conoscere gli elementi costitutivi del disegno per un tessuto d'abbigliamento.
4° ANNO		
MOD.1	Dall'idea al progetto: Percorso ideativo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Riconoscere ed analizzare gli elementi base dei processi progettuali.	Saper ricercare ed utilizzare immagini-documento come supporto all'analisi di repertoritecnici, di tendenza e all'ideazione. Acquisire e approfondire un'adeguata educazione metodologica di studio.	Conoscere tessuti, materie prime e tipologie d'abbigliamento. Conoscere le fasi dell'Iter Progettuale.
MOD.2	Sperimentazione e Moda - Abiti alternativi	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper declinare le forme della tradizione con ricerche progettuali innovative	Saper rappresentare modelli, accessori progettati con tecniche grafiche e cromatiche sperimentali.	Conoscere la Moda nel suo contesto storico, sociale e artistico, per affrontare la progettazione di abiti alternativi. Conoscere le valenze estetiche e funzionali dell'accessorio nella progettazione di un abito alternativo.
MOD.3	Moda e Arte	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper progettare un capo di abbigliamento individuando ed utilizzando, in chiave contemporanea, gli stili artistici del passato.	Saper osservare opere d'arte di pittura, scultura e architettura del passato. Saper estrapolare immagini come supporto all'idea moda. Saper reinterpretare, in modo creativo e originale, le immagini selezionate.	Conoscere opere d'arte di pittura, scultura e architettura del passato.

MOD.4	Costume e Storia	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper elaborare percorsi di ricerca e attualizzazione dei capi di abbigliamento e accessori storici.	Saper ricercare ed utilizzare le fonti della documentazione.	Conoscere il contesto storico / sociale / artistico del periodo. Conoscere le tipologie dei singoli capi di abbigliamento.

LABORATORIO DI DESIGN INDUSTRIALE

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche e tecnologie, degli strumenti, dei materiali (distinti secondo il settore di produzione); si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione progettuale del prodotto di design -individuando la funzione, gli elementi estetici, comunicativi e commerciali -attraverso l'analisi e la gestione della forma, della materia, del colore e delle strutture geometriche e meccaniche. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con la componente strutturale. Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: tali progetti saranno cartacei, digitali (2D, 3D) e plastici; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio delle tecniche informatiche e grafiche, in particolare quelle geometriche e descrittive, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche di settore, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati. E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche ed industriali.

TERZO E QUARTO ANNO

MOD.1	Il disegno strumentale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Comprendere gli aspetti concettuali e sintattici della geometria descrittiva.	Utilizzo di norme e convenzioni grafiche per rappresentare un oggetto di design..	Norme e convenzioni grafiche nel disegno tecnico. Scale di rappresentazione grafica.
Saper organizzare razionalmente il lavoro grafico nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione per rappresentare un progetto di design.	Leggere un elaborato grafico di un progetto di design.	Lo schizzo. Elaborati grafici del disegno: Piante - Sezioni - Particolari costruttivi Viste tridimensionali Regole di impaginazione, quotatura, titolazione e rappresentazione dei disegni.

MOD.2	La rappresentazione grafica e la comunicazione del progetto di design		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Acquisire competenze adeguate nella presentazione di un progetto.	Saper cogliere la corrispondenza tra un oggetto e la sua rappresentazione grafica.	Conoscenza delle regole della percezione visiva.
	Saper gestire in modo autonomo e critico le fondamentali procedure progettuali del design.	Saper utilizzare i metodi della geometria descrittiva per la rappresentazione di un oggetto o di un'idea progettuale.	Conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica bi e tridimensionale.
MOD.3	Modellazione 3D e realtà virtuale		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper gestire in modo autonomo e personale dei software per la creazione di scene virtuali degli oggetti progettati.	Saper utilizzare i software di grafica 3D per la modellazione di oggetti. Saper utilizzare le competenze digitali acquisite per la restituzione virtuale di oggetti.	Conoscenza dei software di grafica 3D e realtà virtuale.
MOD.4	Il prototipo nel Design		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper gestire in modo autonomo e personale dei software per la creazione di scene virtuali degli oggetti progettati.	Saper utilizzare i principali materiali per la realizzazione di un prototipo. Saper utilizzare le competenze digitali acquisite per la restituzione virtuale di oggetti.	Conoscere i principali materiali per la realizzazione di un prototipo. Conoscere i procedimenti operativi per la realizzazione di un prototipo in relazione al materiale utilizzato.

LABORATORIO DESIGN DELLA MODA

TERZO ANNO

MOD.1	Le Tecniche di Stampa		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Riconoscere le varie macchine presenti nel laboratorio e il loro utilizzo.	Sapere utilizzare in modo appropriato le macchine e le tecniche in uso nel laboratorio.	Conoscere i colori e i pigmenti per creare le cromie perfette.	
MOD.2	Il Taglio Sartoriale		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Sapere rappresentare graficamente gli elementi che portano ad uno sviluppo di un cartamodello.	Riconoscere quali sono le parti che compongono un capo d'abbigliamento.	Conoscere gli strumenti che portano alla realizzazione di un abito.	
MOD.3	La Nobilitazione dei tessuti		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Sapere utilizzare gli strumenti base per il tessuto e il ricamo.	Sapere integrare il ricamo in un capo d'abbigliamento.	Conoscere le varie tecniche che portano a una nobilitazione di un tessuto.	
MOD.4	Dalla carta al formato digitale		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Essere in grado di produrre elaborati di moda scegliendo il metodo multimediale per una produzione libera e compiuta.	Essere in grado di produrre elaborati di moda scegliendo il metodo multimediale per una produzione libera e compiuta.	Conoscere le fasi e la metodologia operativa che porta all'esecuzione di un elaborato.	

QUARTO ANNO

MOD.1	Le stampe dei Tessuti		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Riconoscere le varie macchine presenti nel laboratorio e il loro utilizzo.	Sapere utilizzare in modo appropriato le macchine e le tecniche in uso nel laboratorio	Conoscere i colori e i pigmenti per creare le cromie perfette.	
MOD.2	Il Taglio Sartoriale		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	

Sapere rappresentare graficamente gli elementi che portano ad uno sviluppo di un cartamodello.	Riconoscere quali sono le parti che compongono un capo d'abbigliamento.	Conoscere gli strumenti che portano alla realizzazione di un abito.
MOD.3	I Tessuti e la loro Nobilitazione	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Sapere utilizzare gli strumenti base per il tessuto e il ricamo.	Sapere integrare il ricamo in un capo d'abbigliamento.	Conoscere le varie tecniche che portano a una nobilitazione di un tessuto.
MOD.4	Dalla Carta al Formato Digitale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di produrre elaborati di moda scegliendo il metodo multimediale per una produzione libera e compiuta.	Essere in grado di applicare in forma autonoma le tecniche specifiche usando gli strumenti multimediali.	Conoscere le fasi e la metodologia operativa che porta all'esecuzione di un elaborato.

QUINTO ANNO

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

INDIRIZZO DESIGN : INDUSTRIALE E MODA

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

DISCIPLINE PROGETTUALI

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative inerenti all'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.

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'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.

MOD. 1	Le tipologie edilizie e studio compositivo - progettuale di edifici a carattere pubblico e ad uso collettivo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper analizzare, mettere in relazione e utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico anche a scala urbana.	Saper leggere ed analizzare le principali tipologie edilizie a carattere pubblico. Saper utilizzare gli elementi che concorrono all'elaborazione di un tema architettonico.	Tipologie edilizie a carattere pubblico: <ul style="list-style-type: none">· Padiglione espositivo· Architettura museale· Biblioteca – mediateca· Spazi per la musica· Architettura sacra.
Saper rappresentare graficamente un progetto di architettura.	Utilizzo della teoria geometrico-descrittiva per rappresentare graficamente il progetto.	Metodologie di presentazione di un progetto: <ul style="list-style-type: none">· tavole grafiche· modelli virtuali· modelli tridimensionali.

MOD. 2	L'architettura moderna e contemporanea: studio ed analisi delle opere più significative dei principali protagonisti		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper analizzare gli elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli.	Lettura degli aspetti compositivi e progettuali di un manufatto architettonico.	Conoscere gli elementi costitutivi la morfologia, la struttura, la tipologia, la tecnica costruttiva e le caratteristiche spaziali di esempi architettonici notevoli desunti dal periodo storico che va dal Movimento Moderno all'Architettura contemporanea.
	Saper strutturare, in maniera "trasversale" collegamenti con diversi saperi disciplinari.	Saper riconoscere le diverse forme di espressione architettonica associandole alle rispettive correnti e personalità che l'hanno prodotta.	Conoscere i principali architetti del Movimento moderno e contemporaneo e le opere architettoniche a carattere pubblico da loro prodotte, in relazione ai temi progettuali proposti.
MOD. 3	Ambiente e sostenibilità in architettura		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper analizzare, mettere in relazione ed utilizzare gli elementi necessari che concorrono all'elaborazione progettuale di un edificio ecosostenibile. Saper distinguere e utilizzare le fonti energetiche rinnovabili ed i materiali ecocompatibili.	Utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un edificio ecosostenibile. Utilizzo delle fonti energetiche rinnovabili e dei materiali ecocompatibili.	Architettura sostenibile. Architettura organica. Bioarchitettura e materiali bio. Il microclima interno. Architettura bioclimatica.
MOD. 4	La progettazione ambientale		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Essere in grado di sviluppare un'osservazione attenta della realtà dei luoghi in cui vive.	Saper applicare il metodo progettuale nella pianificazione di una porzione di territorio urbano.	Conoscere le principali problematiche legate alla progettazione ambientale.

Essere in grado di sviluppare un pensiero critico ai fini della progettazione ambientale.	Saper impostare correttamente un progetto riguardante una porzione di territorio, nel rispetto della normativa vigente e delle finalità ad esso connesse.	Conoscere gli strumenti di pianificazione urbanistica per progettare il territorio con le relative infrastrutture.
---	---	--

LABORATORIO DI ARCHITETTURA

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

MOD. 1	La progettazione ambientale		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Essere in grado di produrre gli elaborati grafici inerenti alla progettazione ambientale.	Saper leggere gli elaborati grafici inerenti alla progettazione ambientale di una porzione di territorio. Essere in grado di produrre gli elaborati grafici inerenti alla progettazione ambientale.	Conoscere le principali carte planimetriche con relative simbologie grafiche. Conoscere le scale metriche di rappresentazione utilizzate nella progettazione ambientale.	
MOD. 2	Le tipologie edilizie e studio compositivo - progettuale di edifici a carattere pubblico e ad uso collettivo		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper progettare tenendo conto delle diverse espressioni architettoniche associandole alla tipologia del manufatto.	Essere in grado elaborare attraverso la progettazione assistita Cad un progetto a carattere pubblico e collettivo in tutte le sue fasi.	Conoscere le principali tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica.	
MOD. 3	L'architettura moderna e contemporanea: studio ed analisi delle opere più significative dei principali protagonisti		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Essere in grado di gestire il progetto architettonico attraverso il corretto utilizzo delle conoscenze ed abilità acquisite nell'ambito del disegno informatizzato.	Utilizzare correttamente attrezzi e materiali dell'attività laboratoriale e modellistica.	Conoscere i diversi materiali e le tecniche di lavorazione laboratoriali per la realizzazione di un modello architettonico o urbanistico.	
MOD. 4	Il modello architettonico e urbano		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	

Essere in grado di gestire ritmi, tempi e materiale di lavoro per la realizzazione di un modello architettonico o urbano.	Saper utilizzare gli elaborati grafici relativi ad un progetto architettonico o urbano ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale. Saper utilizzare correttamente attrezzi e materiali dell'attività laboratoriale e modellistica.	Conoscere i diversi materiali e le tecniche di lavorazione laboratoriali per la realizzazione di un modello architettonico o urbano.
---	--	--

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

DISCIPLINE PITTORICHE

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della pittura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca pittorica. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro; pertanto, 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: taccuino, carpenta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, "slideshow", video, etc.

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

MOD. 1	Progetti artistici per interventi urbani	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Capire il ruolo dell'arte nella valorizzazione del patrimonio artistico del territorio.	Sapere cogliere le differenze tra le tecniche pittoriche utilizzate dagli artisti.	Conoscere le metodologie delle tecniche grafiche e pittoriche per gli interventi in spazi urbani.
Essere in grado di contestualizzare le opere pittoriche.	Saper riconoscere gli interventi di riqualificazione urbana attraverso le opere artistiche.	Conoscere le differenze tra pittura creativa e riproduzione.

MOD. 2	La progettazione pittorica per interventi murali		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Capire il ruolo dell'arte nell'ambito degli interventi di pittura murale.	Sapere progettare opere pittoriche da realizzare in spazi murali.	Conoscere le tecniche murali e relativa applicazione in spazi interni ed esterni.	
Essere in grado di contestualizzare le opere di pitturamurale.	Saper riconoscere il supporto murale per realizzare la relativa preparazione per ospitare un'intervento pittorico.	Conoscere le principali teorie della pittura murale nel contemporaneo.	
MOD. 3	Progettazione di elaborati digitali con l'uso delle nuove tecnologie		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper applicare le conoscenze digitali nella produzione di elaborati che attengono alla comunicazione di eventi e nella produzione personale di opere creative. Saper contestualizzare le opere grafiche digitali in ambito artistico.	Essere in grado di progettare e realizzare elaborati digitali che attengono alla divulgazione di un evento. Saper realizzare opere creative artistiche con le tecnologie digitali.	Conoscere le tecnologie digitali e le regole essenziali che attengono alla qualità della comunicazione visiva. Conoscere le espressioni digitali contemporanee.	
MOD. 4	Presentazione del progetto grafico: impaginazione e relazione		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Avere la consapevolezza del ruolo della progettazione nell'ambito di realizzazioni istituzionali. Essere in grado di rappresentare un'idea progettuale con una impaginazione efficace e professionale.	Esse in grado di progettare e realizzare progetti artistici sia con le tecniche di disegno tradizionali che con le nuove tecnologie digitali. Sapere precisare lo schema migliore per la presentazione idonea di un progetto.	Conoscere e descrivere il progetto nelle sue articolazioni concettuali e tecniche. Conoscere nelle linee essenziali le modalità grafiche di presentazione di un progetto.	

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della plastica e della scultura, prestando articolare 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; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, "slideshow", video, etc.

MOD. 1	Cenni di anatomia artistica per la scultura		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper contestualizzare le opere plastiche in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e i muscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.
	Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione plastica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.
MOD. 2	La progettazione della scultura per grandi spazi		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper riconoscere il ruolo dell'arte visiva in funzione della valorizzazione degli spazi in cui viene inserita.	Essere in grado di progettare un'opera plastica.	Conoscere i metodi e le procedure della progettazione di un'opera plastica e della sua rappresentazione grafica.
	Saper sperimentare nell'applicazione delle tecniche per un'acquisizione grafico- pittorica ed espressiva personale.	Essere in grado di individuare la tipologia di un progetto artistico.	Conoscere le modalità grafiche di rappresentazione applicate alla progettazione.
MOD. 3	Nuove progettualità e nuovi materiali nella plastica contemporanea		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper applicare una metodologia di ricerca grafica progettuale.	Essere in grado di progettare un'opera plastica modulare.	Conoscere la tipologia di opere plastiche che attiene alla geometria e all'astrazione.
	Saper leggere il significato formale e plastico delle opere modulari.	Essere in grado di connettere il progetto allo spazio in cui deve essere collocato.	Conoscere le metodologie delle tecniche plastiche adeguate a opere modulari.
MOD. 4	Presentazione del progetto: impaginazione e relazione		
	Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
	Saper individuare la giusta tipologia di rappresentazione celebrativa.	Essere in grado di progettare una medaglia celebrativa.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali della scultura celebrativa nella medaglistica.

Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare.	Essere in grado di formulare un progetto celebrativo comprensivo di comunicazione informativa scritturale.	Conoscere le metodologie e le tecniche legate all'arte della medaglia.
---	--	--

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA

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 alla materia e i supporti pittorici. È tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

MOD. 1	La figura umana nella rappresentazione da modello vivente		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper contestualizzare le opere in rapporto all'anatomia artistica.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e imuscoli principali della figura umana.	Conoscere nelle linee essenziali i contenuti fondamentali dell'anatomia artistica.	
Saper cogliere la struttura anatomica di una figura.	Essere in grado di cogliere la tipologia di un corpo umano nella rappresentazione grafica e pittorica personale.	Conoscere nelle linee essenziali i caratteri formali della rappresentazione dei muscoli.	
MOD. 2	La ritrattistica nella grafica e nella pittura		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper osservare e riprodurre.	Essere in grado di rappresentare un ritratto nell'essenza delle sue forme.	Le parti strutturali della testa e del volto. La ritrattistica del passato.	
Saper individuare i caratteri principali di un volto e le giuste mescolanze di colore.	Essere in grado di cogliere la fisionomia di un ritratto.	Le parti anatomiche della testa e del volto.	
MOD. 3	Aspetti compositivi e prospettici nella rappresentazione grafica e pittorica		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper individuare la giusta tavolozza.	Rappresentare aspetti paesaggistici e architettonici.	Conoscere i sistemi prospettici.	

Saper trovare il giusto punto divista per la composizione spaziale.	La rappresentazione tonale nell'architettura.	La prospettiva tonale.
MOD. 4	La pittura su tavola e tela	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro con la giusta metodologia.	Essere in grado di realizzare opere con la tecnica ad olio.	Teoria e tecnica dei colori.
Saper individuare la giusta tavolozza.	Essere in grado di adottare tipologie pittoriche differenziate.	Le differenze tra i supporti pittorici.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICA

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.

MOD. 1	La figura umana nella modellazione da modello vivente	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper organizzare il lavoro nei suoi aspetti tecnici e formali.	Essere in grado di riconoscere le parti anatomiche e le proporzioni della figura.	Conoscere le parti anatomiche e le proporzioni della figura umana.
Saper vedere le forme e i volumi.	Essere in grado di rappresentare a rilievo e a tuttotondo la figura da modello vivente.	Conoscere strumenti e modalità tecniche di rappresentazione.
MOD. 2	La ritrattistica nella grafica e nella pittura	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper osservare le forme e leggere le linee strutturali di esse.	Essere in grado di rappresentare il ritratto a rilievo e a tuttotondo.	Conoscere la struttura della testa e del viso.
Saper cogliere l'essenzialità della figura per una sintesi plastica efficace.	Essere in grado di rendere riconoscibile la fisionomia della figura rappresentata.	Conoscere la ritrattistica plastica del passato e contemporanea.
MOD. 3	Aspetti compositivi e prospettici nella rappresentazione a rilievo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Saper individuare il giusto punto di vista per la rappresentazione.	Essere in grado di realizzare un basso, medio e alto rilievo nella rappresentazione prospettica dello spazio.	Conoscere le rappresentazioni del passato e contemporanee.
Saper capire quale tipologia e quale tecnica di riproduzione usare per la realizzazione di possibili multipli.	Essere in grado di rappresentare la spazialità sia con figure che con elementi architettonici.	Conoscere la prospettiva centrale e accidentale nei suoi aspetti essenziali.
MOD. 4	Forme plastiche nella concezione della contemporaneità dei materiali	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Saper individuare la tecnica di formatura più adeguata rispetto al rilievo o tutt'otondo di riferimento.	Essere in grado di realizzare le tecniche di formatura di base: a forma persa e a forma buona.	Conoscere la formatura e le possibilità di riproduzione in riferimento ai materiali.

INDIRIZZO DESIGN

DISCIPLINE PROGETTUALI

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche progettuali; è indispensabile, pertanto, che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori di produzione del design e delle altre forme di produzione artistiche.

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

DESIGN INDUSTRIALE

MOD. 1	Evoluzione storica del design: studio ed analisi dei prodotti più significativi dei principali designer	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie del design e delle altre forme di produzione artistica.	Saper analizzare un prodotto di design anche attraverso l'elaborazione di una scheda di analisi. Saper eseguire il rilievo di un oggetto di design per elaborarne l'analisi grafica.	Lo sviluppo del disegno industriale anche in relazione ad altre forme di produzione artistica. Scheda di analisi di un prodotto di design.

Avere consapevolezza delle interazioni tra i settori di produzione del design e le altre forme di produzione artistiche.	Saper rappresentare graficamente un oggetto di design per cogliere i processi progettuali che lo hanno prodotto.	Tecniche di rilievo di un oggetto Metodi di rappresentazione grafica
MOD. 2	L'elaborazione progettuale del prodotto di design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario. Sviluppare la consapevolezza delle relazioni esistenti tra progetto, funzionalità, contesto nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione. Comprendere i concetti fondamentali relativi alla materia ed alla sua struttura. Saper descrivere ed utilizzare i diversi materiali studiati per valutare quale possa essere il più adatto per realizzare un determinato oggetto.	Saper individuare, analizzare e gestire gli elementi che costituiscono forma e funzione considerando la struttura del prodotto. Saper applicare i principi e le regole della composizione ed ergonomiche nella progettazione dei seguenti temi proposti: · Elementi per allestimenti espositivi destinati ad un museo o al nostro Istituto · Chaise longue, mobile trasformista salvaspazio · Elemento di arredo urbano per attrezzare l'area esterna di pertinenza del nostro Istituto	· Principi e regole della composizione · Procedure necessarie alla progettazione di oggetti di design · Teorie essenziali della percezione visiva · Componenti dimensionali e riferimenti antropometrici. · Antropometria statica e funzionale (dinamica). · Ergonomia applicata al disegno industriale. · Principali materiali utilizzati nel campo del design (legno, carta e cartoni, fibre tessili, vetro, pietre, metalli, ceramiche, materie plastiche ed elastomeri, ecc.). · Riciclo dei materiali.
MOD. 3	Gli elaborati e la presentazione del progetto grafico	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Padronanza delle tecniche grafiche ed informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive, finalizzate alle elaborazioni progettuali proposte.	Saper utilizzare i metodi della geometria descrittiva per la rappresentazione di un oggetto o di un'idea progettuale. Saper esporre - sia graficamente (disegno strumentale, digitale) o verbalmente - il proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione.	· Conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica bi e tridimensionale manuale e digitale; · Metodologie di presentazione del progetto di design: ➢ taccuino, ➢ carpetta con tavole, ➢ "book" cartaceo e digitale, ➢ modelli tridimensionali, ➢ "slideshow" e visualizzazioni 3D
MOD. 4	Il prototipo nel design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze

Saper gestire in modo autonomo la realizzazione di un prototipo di design attraverso la scelta opportuna di materiali, processi di realizzazione e scala di rappresentazione.	Saper utilizzare con consapevolezza i principali materiali per la realizzazione di un prototipo.	Conoscere i principali materiali per la realizzazione di un prototipo.
---	--	--

DESIGN DELLA MODA

MOD. 1	Moda e Design: Progettare una Collezione	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere competenze sartoriali.	Capacità di utilizzare gli elementi stilistici per ideare proposte originali in campo progettuale e tecnico sartoriale.	Conoscere le macchine e le tecnologie sartoriali.
MOD. 2	Moda e Arte del novecento	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere competenza di disegnare graficamente linee - forme e colori di un'opera d'arte del Novecento.	Capacità di utilizzare gli elementi stilistici per ideare proposte originali in campo progettuale e sartoriale.	Conoscere i meccanismi della percezione visiva.
MOD. 3	La costumista teatrale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere competenze sartoriali per fare una verifica tecnico-operativa e progettuale.	Saper progettare e rappresentare graficamente e tridimensionalmente un bozzetto teatrale.	Conoscere la tipologia dei tessuti e la tipologia d'abbigliamento. Conoscere il taglio sartoriale per affrontare la progettazione di un costume teatrale.
MOD. 4	Abiti alternativi: Le quattro stagioni	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Avere le competenze tecniche operative per progettare una struttura di un tessuto con dei filati tessili artificiali e naturali e sperimentali.	Avere la capacità di progettare abiti, accessori con tessuti sperimentali, eseguiti con telai artigianali. Avere l'abilità operativa nel realizzare un tessuto. Avere capacità di progettare tipologie d'abbigliamento idonee alle quattro stagioni sia per i tessuti sia per il colore.	Conoscere la tipologia dei filati tessili artificiali e naturali. Conoscere i telai per la tessitura di un tessuto.

LABORATORIO DI DESIGN

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

MOD. 1	Evoluzione storica del design: studio ed analisi dei prodotti più significativi dei principali designer	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
<p>Avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie del design e delle altre forme di produzione artistica.</p> <p>Avere consapevolezza delle interazioni tra i settori di produzione del design e le altre forme di produzione artistiche.</p>	<p>Saper analizzare un prodotto di design anche attraverso l'elaborazione di una scheda di analisi.</p> <p>Saper eseguire il rilievo di un oggetto di design per elaborarne l'analisi grafica.</p> <p>Saper rappresentare graficamente un oggetto di design per cogliere i processi progettuali che lo hanno prodotto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Lo sviluppo del disegno industriale anche in relazione ad altre forme di produzione artistica. · Scheda di analisi di un prodotto di design. · Tecniche di rilievo di un oggetto di design. · Metodi di rappresentazione grafica tradizionali e digitale.
MOD. 2	L'elaborazione progettuale del prodotto di design	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
<p>Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario.</p> <p>Sviluppare la consapevolezza delle relazioni esistenti tra progetto, funzionalità, contesto nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione.</p> <p>Comprendere i concetti fondamentali relativi alla materia ed alla sua struttura.</p> <p>Saper descrivere ed utilizzare i diversi materiali studiati per valutare quale possa essere il più adatto per realizzare un determinato oggetto</p>	<p>Saper individuare, analizzare e gestire gli elementi che costituiscono forma e funzione considerando la struttura del prodotto.</p> <p>Saper applicare i principi e le regole della composizione ed ergonomiche nella progettazione dei seguenti temi proposti:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Chaise longue, mobile trasformista salvaspazio · Elementi per allestimenti espositivi destinati ad un museo o al nostro Istituto · Elemento di arredo urbano 	<p>Principi e regole della composizione</p> <ul style="list-style-type: none"> · Procedure necessarie alla progettazione di oggetti di design · Teorie essenziali della percezione visiva · Componenti dimensionali e riferimenti antropometrici. · Antropometria statica e funzionale (dinamica). · Ergonomia applicata al disegno industriale. · Principali materiali utilizzati nel campo del design (legno, carta e cartoni, fibre tessili, vetro, pietre, metalli, ceramiche, materie plastiche ed elastomeri, ecc.). · Riciclo dei materiali.

MOD. 3	Gli elaborati e la presentazione del progetto grafico		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Padronanza delle tecniche grafiche ed informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive, finalizzate alle elaborazioni progettuali proposte.	Saper utilizzare i metodi della geometria descrittiva per la rappresentazione di un oggetto o di un'idea progettuale. Saper esporre - sia graficamente (disegno strumentale, digitale) o verbalmente - il proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione.	<ul style="list-style-type: none"> · Conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica bi e tridimensionale manuale e digitale; · Metodologie di presentazione del progetto di design: <ul style="list-style-type: none"> > taccuino, > carpetta con tavole, > "book" cartaceo e digitale, > modelli tridimensionali, > "slideshow" 	
MOD. 4	Il prototipo nel design		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Saper gestire in modo autonomo la realizzazione di un prototipo di design attraverso la scelta opportuna di materiali, processi di realizzazione e scala di rappresentazione.	Saper utilizzare con consapevolezza i principali materiali per la realizzazione di un prototipo.	Conoscere i principali materiali per la realizzazione di un prototipo.	
	Saper utilizzare correttamente i procedimenti operativi per la realizzazione di un prototipo in relazione al materiale utilizzato.	Conoscere i procedimenti operativi per la realizzazione di un prototipo in relazione al materiale utilizzato.	

LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA

MOD. 1	La Tintura dei Tessuti		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Riconoscere le varie macchine presenti nel laboratorio e il loro utilizzo.	Sapere utilizzare in modo appropriato le macchine e le tecniche in uso nel laboratorio.	Conoscere i colori e i pigmenti per creare le cromie perfette.	
MOD. 2	Il Taglio Sartoriale		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Sapere rappresentare graficamente gli elementi che portano ad uno sviluppo di un cartamodello.	Riconoscere quali sono le parti che compongono un capo d'abbigliamento.	Conoscere gli strumenti che portano alla realizzazione di un abito.	
MOD. 3	La Nobilitazione dei Tessuti		
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze	
Sapere utilizzare gli strumenti base per il tessuto e il ricamo.	Sapere integrare il ricamo in un capo d'abbigliamento.	Conoscere le varie tecniche che portano a una nobilitazione di un tessuto.	

MOD. 4	Dalla Carta al Formato Digitale	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Essere in grado di produrre elaborati di moda scegliendo il metodo multimediale per una produzione libera e compiuta.	Essere in grado di applicare in forma autonoma le tecniche specifiche usando gli strumenti multimediali.	Conoscere le fasi e la metodologia operativa che porta all'esecuzione di un elaborato.

SEZ II

STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO

OBIETTIVI MINIMI PRIMO BIENNIO

<p>Discipline grafiche e pittoriche</p> <p>Sviluppare sufficienti capacità di osservazione Sapere leggere e rappresentare la forma. Sapere utilizzare : strumenti, tecniche e materiali artistici. Saper utilizzare in maniera semplice ma corretta le conoscenze acquisite Orientarsi nella rappresentazione grafica e pittorica Comprendere la struttura di una forma e orientarsi nella rappresentazione grafica e plastica</p>
<p>Discipline geometriche</p> <p>Possedere conoscenze minime ma corrette sulla simbologia, la terminologia, le regole teoriche e le definizioni. Saper cogliere aspetti essenziali anche se non approfonditi di: principi, regole e procedimenti. Saper applicare in modo adeguato tali sue conoscenze negli elaborati grafici assegnati, i quali non devono presentare errori di costruzione e di simbologia gravi, ma solo di distrazione. Saper utilizzare gli strumenti ed i materiali in modo corretto. Acquisire autonomia operativa attraverso la pratica dell'osservazione e dell'esercizio</p>
<p>Discipline plastiche e scultoree</p> <p>Saper distinguere gli elementi costitutivi della scultura. Saper utilizzare i codici dei vari linguaggi visivi e della percezione. Saper utilizzare le tecniche di modellazione e gli strumenti con la corretta metodologia. Saper utilizzare il linguaggio specifico in modo appropriato. Sapere organizzare spazi e tempi di lavoro. Saper rappresentare un rilievo e un tuttotondo.</p>

Laboratorio artistico

Conoscere e usare procedure operative semplici.
Acquisire abilità tecniche di base
Sviluppare idonee capacità di osservazione

OBIETTIVI MINIMI SECONDO BIENNIO**Architettura****Discipline progettuali**

Possedere le competenze adeguate e basilari nello sviluppo del progetto.
Saper utilizzare in maniera semplice ma corretta le conoscenze acquisite.
Conoscere il linguaggio specifico della disciplina.
Riuscire a svolgere in semi-autonomia un percorso progettuale con criterio metodologico.
Rappresentare a mano libera o con l'uso di strumenti , manufatti semplici in visione bidimensionale e tridimensionale.
Leggere e comprendere elaborati di progetti architettonici
Rappresentare graficamente a mano libera volumi e spazi architettonici
Rappresentare graficamente in scala adeguata spazi e volumi architettonici, applicando i metodi di rappresentazione grafica della geometria descrittiva.

Architettura**Laboratorio**

Sapere osservare, descrivere e restituire aspetti materici, funzionali e strutturali di semplici opere di architettura.
Conoscere e saper scegliere in modo appropriato materiali e sistemi costruttivi per il progetto di architettura.
Sapere realizzare semplici modelli tridimensionali con tecniche tradizionali e/o digitali.
Essere in grado di impostare correttamente anche se in maniera semplificata il lavoro grafico attraverso l'uso del computer.
Saper disegnare a “mano libera” volumi, spazi ed elementi architettonici.
Saper costruire un semplice modello in scala.

Design Industriale**Discipline progettuali**

Sapere utilizzare una corretta metodologia per affrontare e sviluppare un semplice tema progettuale di design.
Saper rappresentare la propria idea progettuale (anche con l'ausilio di programmi CAD) alle scale adeguate, nel rispetto delle convenzioni grafiche, sviluppando viste dall'alto, viste frontali, viste laterali, sezioni, assonometria e/o prospettiva e relazione descrittiva finale.

Design Industriale	Laboratorio
<p>Sapere osservare, descrivere e restituire aspetti materici, funzionali e strutturali di semplici opere di architettura.</p> <p>Conoscere e saper scegliere in modo appropriato materiali e sistemi costruttivi per il progetto di architettura.</p> <p>Sapere realizzare semplici modelli tridimensionali con tecniche tradizionali e/o digitali.</p>	

Design della Moda	Discipline progettuali
<p>Capacità di osservazione, comprensione, percezione, analisi e sintesi della forma e della struttura del figurino femminile e/o maschile.</p> <p>Capacità di sintesi della linea della silhouette femminile e/o maschile.</p> <p>Capacità percettiva e sensibilità cromatica.</p> <p>Capacità di osservazione, comprensione e percezione del prodotto moda e delle sue caratteristiche.</p> <p>Capacità logico-deduttive e grafico-creative nell'elaborazione di forme originali.</p> <p>Capacità e autonomia nell'utilizzo dei metodi di rappresentazione più appropriati.</p> <p>Capacità di proporre nuove idee moda.</p> <p>Capacità di comprendere e percepire lo stile dei capi d'abbigliamento nella storia.</p> <p>Capacità di utilizzare in modo corretto la terminologia e il linguaggio proprio della disciplina</p>	

Design della Moda	Laboratorio
<p>Comprendere gli aspetti concettuali e sintattici della materia</p> <p>Usare in modo appropriato le tecniche e gli strumenti.</p> <p>Saper organizzare razionalmente il lavoro di laboratorio nella scelta degli elaborati e nella loro esecuzione</p> <p>Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare in maniera essenziale.</p> <p>Saper rielaborare in maniera semplice ma personale i modelli artistici analizzati.</p>	

Discipline Plastiche e scultoree
<p>Conoscere gli elementi fondamentali del disegno e della rappresentazione grafica</p> <p>Conoscere il metodo progettuale.</p> <p>Saper organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Saper disegnare e usare gli strumenti del disegno.</p> <p>Saper rappresentare l'idea del progetto.</p>

Laboratorio della figurazione plastica

Conoscere gli elementi fondamentali del disegno e della rappresentazione grafica
 Conoscere il metodo progettuale.
 Saper organizzare il proprio lavoro.
 Saper disegnare e usare gli strumenti del disegno.
 Saper rappresentare l'idea del progetto.

Discipline Grafiche e Pittoriche

Aver acquisito sufficienti abilità nella elaborazione della forma grafica, pittorica.
 Orientarsi nella fase di rielaborazione dei soggetti e nelle fasi ideative
 Nozioni di base sulle teorie della percezione visiva
 Conoscere i materiali e gli strumenti ed utilizzarli in modo appropriato
 Illustrare correttamente le fasi progettuali e motivare in modo accettabile le scelte operate

Laboratorio della figurazione pittorica

Aver acquisito sufficienti abilità nella elaborazione della forma grafica, pittorica.
 Orientarsi nella fase di rielaborazione dei soggetti e nelle fasi ideative
 Nozioni di base sulle teorie della percezione visiva
 Conoscere i materiali e gli strumenti ed utilizzarli in modo appropriato
 Illustrare le fasi progettuali e motivare in modo accettabile le scelte operate

OBIETTIVI MINIMI QUINTO ANNO

Architettura

Discipline progettuali

Sapere utilizzare una corretta metodologia per affrontare e sviluppare un tema progettuale di architettura.
 Saper rappresentare la propria idea progettuale (anche con l'ausilio di programmi CAD) in scala, nel rispetto delle convenzioni grafiche, sviluppando piante, prospetti, sezioni, assonometria e/o prospettiva e relazione descrittiva finale.
 Riconoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti tipologici, funzionali, estetici e strutturali.
 Saper impaginare in modo ordinato ed efficace gli elaborati grafici.

Architettura

Laboratorio

Saper utilizzare e scegliere autonomamente gli strumenti più idonei alla rappresentazione architettonica per comunicare il proprio progetto (disegno con strumenti tradizionali, disegno CAD bidimensionale e tridimensionale, rendering).
 Conoscenza dei materiali e delle tecniche per la realizzazione di plastici di studio o in sala.
 Capacità manuale nella realizzazione di modelli.

Design Industriale	Discipline progettuali
<p>Sapere utilizzare una corretta metodologia per affrontare e sviluppare un semplice tema progettuale di design.</p> <p>Saper rappresentare la propria idea progettuale (anche con l'ausilio di programmi CAD) alle scale adeguate, nel rispetto delle convenzioni grafiche, sviluppando viste dall'alto, viste frontali, viste laterali, sezioni, assonometria e/o prospettiva e relazione descrittiva finale.</p>	
Design Industriale	Laboratorio
<p>Sapere osservare, descrivere e restituire in modo esaustivo aspetti materici, funzionali e strutturali di prodotti di design (oggetto/arredo e spazio arredato).</p> <p>Riconoscere gli elementi costitutivi del prodotto di design a partire dagli aspetti funzionali, estetici e strutturali.</p> <p>Conoscere e saper impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali per il progetto di design.</p> <p>Sapere realizzare modelli tridimensionali con tecniche tradizionali e/o digitali.</p>	
Design della Moda	Discipline progettuali
<p>Capacità di osservazione, comprensione, percezione, analisi e sintesi della forma e della struttura del figurino femminile e/o maschile.</p> <p>Capacità di sintesi della linea della silhouette femminile e/o maschile.</p> <p>Capacità percettiva e sensibilità cromatica.</p> <p>Capacità di osservazione, comprensione e percezione del prodotto moda e delle sue caratteristiche.</p> <p>Capacità logico-deduttive e grafico-creative nell'elaborazione di forme originali.</p> <p>Capacità e autonomia nell'utilizzo dei metodi di rappresentazione più appropriati.</p> <p>Capacità di proporre nuove idee moda.</p> <p>Capacità di comprendere e percepire lo stile dei capi d'abbigliamento nella storia. Capacità di utilizzare in modo corretto la terminologia e il linguaggio proprio della disciplina</p>	
Design della Moda	Laboratorio
<p>Conoscere la metodologia progettuale. Conoscere le macchine e le tecnologie sartoriali.</p> <p>Conoscere i meccanismi della percezione visiva.</p> <p>Conoscere la tipologia dei tessuti, degli stili e delle linee d'abbigliamento.</p> <p>Conoscere la modellistica e il taglio sartoriale, per progettare un capo d'abbigliamento.</p> <p>Conoscere la tipologia dei filati tessili naturali e artificiali.</p>	
Discipline Plastiche e scultoree	

Saper acquisire una valida metodologia operativa sia controllata che intuitiva.

Saper acquisire un'abilità tecnica e strumentale.

Saper acquisire una maggiore consapevolezza del potenziale espressivo e comunicativo ed essere in grado di utilizzare in maniera più consapevole gli strumenti operativi

Avere una maggiore autonomia procedurale, manuale e una terminologia appropriata e specifica della disciplina.

Saper comporre, riprodurre e progettare un elaborato grafico –pittorico e plastico con le diverse tecniche esecutive.

Saper acquisire le competenze nell'uso di strumenti e tecniche.

Laboratorio della figurazione plastica

Saper organizzare il lavoro nel rispetto dei tempi stabiliti.

Essere capaci di comunicare sensazioni attraverso l'elaborato

Sviluppare la capacità di osservare.

Conoscere, identificare e analizzare i principali obiettivi relativi alla rappresentazione.

Conoscere la rappresentazione dello spazio prospettico

Conoscere i metodi della rappresentazione progettuale

Discipline Grafiche e Pittoriche

Utilizzare tecniche di rappresentazione per una comunicazione efficace e completa con procedure relative all'elaborazione della forma pittorica.

Utilizzare il disegno e le tecniche di rappresentazione tradizionali e sperimentali, nelle varie fasi dell'ideazione e della realizzazione definitiva dell'opera.

Utilizzare audiovisivi e strumentazioni multimediali per la ricerca di fonti, per elaborazioni d'immagini e per l'archiviazione di elaborati.

Elaborare schemi operativi ed esplicitarli in modo chiaro e coerente anche con relazioni scritte.

Consolidare i sistemi di rappresentazione della prospettiva intuitiva.

Laboratorio della figurazione pittorica

Acquisire e consolidare la capacità di utilizzare diversi supporti.

Saper utilizzare con competenza le diverse tecniche artistiche.

Saper effettuare scelte iconografiche originali e coerenti per composizioni a tema.

Saper utilizzare immagini desunte ed anche tratte dal taccuino personale, per la realizzazione di un elaborato artistico.

Utilizzare gli strumenti e le strategie comunicative tradizionali e multimediali.

Analizzare ed interpretare la figura per la rappresentazione di modelli dal vero, in posizione statica e in movimento

SEZ III
EDUCAZIONE CIVICA
CLASSI PRIME

I° Quadrimestre

TEMATICA

La convivenza sociale e le regole

COSTITUZIONE-Competenza n. 1-3

-Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà, sulla importanza del lavoro

-Rispettare le regole e le norme che governano lo stato di diritto, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, nel mondo del lavoro al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Rispettare le regole e i patti assunti nella comunità, partecipare alle forme di rappresentanza a livello di classe, scuola, territorio (es. consigli di classe e di Istituto, Consulta degli studenti etc.)- Sostenere e supportare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, per l'inclusione e la solidarietà, sia all'interno della scuola, sia nella comunità (gruppi di lavoro, tutoraggio tra pari, supporto ad altri, iniziative di volontariato, azioni di solidarietà sociale e di utilità collettiva). Favorire l'ideazione di progetti di service learning a supporto del bene comune nei territori di appartenenza della scuola.

-Conoscere e osservare le disposizioni dei regolamenti scolastici, partecipare attraverso le proprie rappresentanze alla loro eventuale revisione; rispettare sé stessi, gli altri e i beni pubblici, a iniziare da quelli scolastici; esplicitare la relazione tra rispetto delle regole nell'ambiente di vita e comportamenti di legalità nella comunità più ampia; osservare le regole e le leggi di convivenza definite nell'ordinamento italiano e nell'etica collettiva.

- Individuare i fattori di rischio nell'ambiente scolastico, domestico, dei contesti di vita e di lavoro; conoscere e applicare le disposizioni a tutela della sicurezza e della salute nei contesti generali e negli ambienti di lavoro. Sviluppare la percezione del rischio anche come limite e come responsabilità. Partecipare alla gestione della sicurezza in ambiente scolastico, nelle forme previste dall'Istituzione.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' Competenza n. 7-9

-Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali

-Maturare scelte e condotte di contrasto alla illegalità.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Mettere in atto comportamenti a livello diretto (partecipazione pubblica, volontariato, ricerca) o indiretto(sostegno alle azioni di salvaguardia, diffusione dei temi in discussione, ecc.) a tutela dei beni pubblici.

- Sviluppare il senso rispetto dei beni scolastici

CITTADINANZA DIGITALE- Competenza n. 10

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali. Distinguere i fatti dalle opinioni- Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile, applicando le diverse regole su copyright e licenze- Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate, applicando le prassi adeguate alla citazione delle fonti e attribuzione di titolarità. Utilizzare consapevolmente e lealmente i dispositivi tecnologici, dichiarando ciò che è prodotto dal programma e ciò che è realizzato dall'essere umano.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		20
II Quadrimestre		

TEMATICA**Educazione stradale e prevenzione dei rischi****COSTITUZIONE-Competenza n. 3**

Rispettare le regole e le norme che governano lo stato di diritto, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, nel mondo del lavoro al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere e adottare le norme di circolazione stradale come pedoni e conduttori di veicoli, rispettando la sicurezza e la salute propria e altrui e prevenendo possibili rischi. Analizzare il fenomeno dell'incidentalità stradale, con riferimento all'ambito nazionale ed europeo, al fine di identificare le principali cause, anche derivanti dal consumo di alcool e sostanze psicotrope e dall'uso del cellulare, individuare i relativi danni sociali e le ricadute penali.
- Individuare strumenti e modalità sancite da norme e regolamenti per la difesa dei diritti delle persone, della salute e della sicurezza, a protezione degli animali, dell'ambiente, dei beni culturali. Inoltre, a partire dall'esperienza, individuare modalità di partecipazione attiva.

CITTADINANZA DIGITALE- Competenza n. 10

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti		
PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE	13	

CLASSI SECONDE

I° Quadrimestre

TEMATICA

Uguaglianza, solidarietà, libertà nella Costituzione. Identità italiana.

COSTITUZIONE - Competenza n. 3

Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà, sulla importanza del lavoro, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani. Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Approfondire il concetto di Patria.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Analizzare e comparare il contenuto della Costituzione con altre Carte attuali o passate, anche in relazione al contesto storico in cui essa è nata, e ai grandi eventi della storia nazionale, europea e mondiale, operando ricerche ed effettuando riflessioni sullo stato di attuazione nella società e nel tempo dei principi presenti nella Costituzione, tenendo a riferimento l'esperienza e i comportamenti quotidiani, la cronaca e la vita politica, economica e sociale.

-Individuare nel testo della Costituzione i diritti fondamentali e i doveri delle persone e dei cittadini, evidenziando in particolare la concezione personalistica del nostro ordinamento costituzionale, i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà, per riconoscere nelle norme, negli istituti, nelle organizzazioni sociali, le garanzie a tutela dei diritti e dei principi, le forme di responsabilità e le conseguenze della loro mancata applicazione o violazione. Individuare nel nostro ordinamento applicazioni concrete del principio di responsabilità individuale. Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Individuare, anche con riferimento all'esperienza personale, simboli e fattori che contribuiscono ad alimentare il senso di appartenenza alla comunità locale e alla comunità nazionale. Ricostruire il percorso storico del formarsi della identità della nazione italiana, valorizzando anche la storia delle diverse comunità territoriali. Approfondire il concetto di Patria nelle fonti costituzionali; comprenderne le relazioni con i concetti di doveri e responsabilità.

COMPETENZA DIGITALE Competenza n. 12

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Mettere in atto comportamenti a livello diretto (partecipazione pubblica, volontariato, ricerca) o indiretto(sostegno alle azioni di salvaguardia, diffusione dei temi in discussione, ecc.) a tutela dei beni pubblici.

- Sviluppare il senso rispetto dei beni scolastici

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 10

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		15

II Quadrimestre**TEMATICA**

Benessere psicofisico e digitale. Contrasto alle dipendenze per sé e per l'altro.

COSTITUZIONE Competenza n. 3-4

-Esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.

-Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Contrastare ogni forma di violenza, bullismo e discriminazione verso qualsiasi persona e favorire il superamento di ogni pregiudizio.

-Individuare gli effetti dannosi derivanti dall'assunzione di sostanze illecite (ogni tipologia di droga, comprese le droghe sintetiche) o di comportamenti che inducono dipendenza (oltre alle droghe, il fumo, l'alcool, il doping, l'uso patologico del *web*, il *gaming*, il gioco d'azzardo), anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche; adottare conseguentemente condotte a tutela della propria e altrui salute.

-Riconoscere l'importanza della prevenzione contro ogni tossicodipendenza e assumere comportamenti che promuovano la salute e il benessere fisico e psicologico della persona. Conoscere le forme di criminalità legate al traffico di stupefacenti.

-Conoscere i disturbi alimentari e adottare comportamenti salutari e stili di vita positivi, anche attraverso una corretta alimentazione, una costante attività fisica e una pratica sportiva (cfr. articolo 33, comma 7 della Costituzione)-Partecipare a esperienze di volontariato nella assistenza sanitaria e sociale.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' - Competenza n. 8

Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Pianificare le spese, attuando strategie e strumenti di tutela e valorizzazione del proprio patrimonio.

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 12

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti idigitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni- Adottare soluzioni e strategie per proteggere sé stessi e gli altri da rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, anche legati a bullismo e cyberbullismo, utilizzando responsabilmente le tecnologie per il benessere e l'inclusione sociale- Individuare e spiegare gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo-Assumersi la responsabilità dei contenuti che si pubblicano nei social media, rispetto alla attendibilità delle informazioni, alla sicurezza dei dati e alla tutela dell'integrità, della riservatezza e del benessere delle persone.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
------------------	-------------------	-------------------

Tutti		
PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		18

CLASSI TERZE

I° Quadrimestre
<p>TEMATICA</p> <p>Tutela del patrimonio materiale e immateriale e sviluppo sostenibile.</p>
<p>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' - <u>Competenza n. 5 - 7</u></p> <p><i>-Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente</i></p> <p><i>-Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.</i></p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p>-Analizzare le politiche di sviluppo economico sostenibile messe in campo a livello locale e globale, come richiamato dall'articolo 9 della Costituzione.</p> <p>-Analizzare le normative sulla tutela dei beni paesaggistici, artistici e culturali italiani, europei e mondiali, per garantirne la protezione e la conservazione anche per fini di pubblica fruizione.</p> <p>Individuare progetti e azioni di salvaguardia e promozione del patrimonio ambientale, artistico e culturale del proprio territorio, anche attraverso tecnologie digitali e realtà virtuali.</p> <p>Mettere in atto comportamenti a livello diretto (partecipazione pubblica, volontariato, ricerca) o indiretto (sostegno alle azioni di salvaguardia, diffusione dei temi in discussione, ecc.) a tutela dei beni pubblici.</p>
<p>COSTITUZIONE <u>Competenza n. 1</u></p> <p><i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali</i></p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Mettere in atto comportamenti a livello diretto (partecipazione pubblica, volontariato, ricerca) o indiretto(sostegno alle azioni di salvaguardia, diffusione dei temi in discussione, ecc.) a tutela dei beni pubblici.

- Sviluppare il senso rispetto dei beni scolastici

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 1

Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Approfondire il concetto di Patria

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Individuare nel nostro ordinamento applicazioni concrete del principio di responsabilità individuale. Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Individuare, anche con riferimento all'esperienza personale, simboli e fattori che contribuiscono ad alimentare il senso di appartenenza alla comunità locale e alla comunità nazionale.

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 10-11

-Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole

-Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Acquisire, valutare criticamente e organizzare informazioni ricavate dalla lettura di "Open Data" Conoscere i principali documenti italiani ed europei per la regolamentazione dell'intelligenza artificiale

-Conoscere e applicare criticamente le norme comportamentali e le regole di corretto utilizzo degli strumenti e l'interazione con gli ambienti digitali, comprendendone le potenzialità per una comunicazione costruttiva ed efficace-Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità-Tenere conto delle diversità culturali e generazionali che caratterizzano le persone che accedono agli ambienti virtuali, adeguando di conseguenza le strategie di comunicazione.

INDIRIZZO**DISCIPLINA****N.
ORE**

PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		20
II Quadrimestre		
TEMATICA		
Contrasto alle mafie, alle forme di criminalità ed illegalità		
COSTITUZIONE <u>Competenza n. 1-3</u>		
<i>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà</i>		
<i>-Rispettare le regole e le norme che governano lo stato di diritto, la convivenza sociale e la vita quotidiana.</i>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
-Individuare nel testo della Costituzione i diritti fondamentali e i doveri delle persone e dei cittadini, evidenziando i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà, per riconoscere nelle norme, negli istituti, nelle organizzazioni sociali, le garanzie a tutela dei diritti e dei principi, le forme di responsabilità e le conseguenze della loro mancata applicazione o violazione.		
-Esplicitare la relazione tra rispetto delle regole nell'ambiente di vita e comportamenti di legalità nella comunità più ampia; osservare le regole e le leggi di convivenza definite nell'ordinamento italiano e nell'etica collettiva.		
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' - <u>Competenza n. 9</u>		
<i>Maturare scelte e condotte di contrasto alla illegalità</i>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
Analizzare la diffusione a livello territoriale delle varie forme di criminalità, in particolare di quelle contro la persona e i beni pubblici e privati. Analizzare, altresì, la diffusione della criminalità organizzata, i fattori storici e di contesto che possono avere favorito la nascita delle mafie e la loro successiva diffusione nonché riflettere sulle misure di contrasto alle varie mafie. Analizzare infine gli effetti della criminalità sullo sviluppo socio economico e sulla libertà e sicurezza delle persone. Sviluppare il senso del rispetto delle persone, delle libertà individuali, della proprietà privata, dei beni pubblici in quanto beni di tutti i cittadini.		

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 10-11

-Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole

-Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni- Adottare soluzioni e strategie per proteggere sé stessi e gli altri da rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, anche legati a bullismo e cyberbullismo, utilizzando responsabilmente le tecnologie per il benessere e l'inclusione sociale- Individuare e spiegare gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo-Assumersi la responsabilità dei contenuti che si pubblicano nei social media, rispetto alla attendibilità delle informazioni, alla sicurezza dei dati e alla tutela dell'integrità, della riservatezza e del benessere delle persone.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti		
PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		13

CLASSI QUARTE

I° Quadrimestre
TEMATICA Parità di genere, rispetto della persona e contrasto alla violenza
COSTITUZIONE <u>Competenza n. 3</u> <i>Rispettare le regole e le norme che governano lo stato di diritto, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, nel mondo del lavoro al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</i>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Conoscere e comprendere il principio di uguaglianza nel godimento dei diritti inviolabili e nell'adempimento dei doveri inderogabili, nel quale rientrano il principio di pari opportunità e non discriminazione ai sensi dell'articolo 3 della Costituzione. Particolare attenzione andrà riservata al contrasto alla violenza contro le donne, per educare a relazioni corrette e rispettose, al fine altresì di promuovere la parità fra uomo e donna e di far conoscere l'importanza della conciliazione vita-lavoro, dell'occupabilità e dell'imprenditorialità femminile.

-Analizzare, mediante opportuni strumenti critici desunti dalle discipline di studio, i livelli di uguaglianza tra uomo e donna nel proprio Paese e nella propria cultura, confrontandoli con le norme nazionali e internazionali, individuare e illustrare i diritti fondamentali delle donne. Analizzare il proprio ambiente di vita e stabilire una connessione con gli attori che operano per porre fine alla discriminazione e alla violenza contro le donne.

-Sviluppare la cultura del rispetto verso ogni persona.

-Contrastare ogni forma di violenza, bullismo e discriminazione verso qualsiasi persona e favorire il superamento di ogni pregiudizio.

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 11-12

-Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

-Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere e applicare criticamente le norme comportamentali e le regole di corretto utilizzo degli strumenti e l'interazione con gli ambienti digitali.

- Conoscere l'importanza del "Regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) che i servizi digitali predispongono per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti-Adottare soluzioni e strategie per proteggere sé stessi e gli altri da rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali - Assumersi la responsabilità dei contenuti che si pubblicano nei social media, rispetto alla attendibilità delle informazioni, alla sicurezza dei dati e alla tutela dell'integrità, della riservatezza e del benessere delle persone.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
------------------	-------------------	-------------------

PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		20
II Quadrimestre		
TEMATICA		
Istituzioni nazionali ed internazionali: relazioni e principi comuni		
COSTITUZIONE <u>Competenza n. 2</u>		
<i>Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle regioni e delle Autonomie locali.</i>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
<p>-Individuare la presenza delle Istituzioni e della normativa dell'Unione Europea e di Organismi internazionali nella vita sociale, culturale, economica, politica del nostro Paese, le relazioni tra istituzioni nazionali ed europee, anche alla luce del dettato costituzionale sui rapporti internazionali. Rintracciare le origini e le ragioni storico- politiche della costituzione degli Organismi sovranazionali e internazionali, con particolare riferimento al significato dell'appartenenza all'Unione europea, al suo processo di formazione, ai valori comuni su cui essa si fonda.</p> <p>- Individuare, attraverso l'analisi comparata della Costituzione italiana, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione europea, delle Carte Internazionali delle Nazioni Unite e di altri Organismi Internazionali (es. COE), i principi comuni di responsabilità, libertà, solidarietà, tutela dei diritti umani, della salute, della proprietà privata, della difesa dei beni culturali e artistici, degli animali e dell'ambiente. Rintracciare Organizzazioni e norme a livello nazionale e internazionale che se ne occupano. Partecipare indirettamente o direttamente con azioni alla propria portata.</p>		

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' - Competenza n. 5 - 6

-Comprendere l'importanza della crescita economica. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, degli ecosistemi e delle risorse naturali per uno sviluppo economico rispettoso dell'ambiente.

-Acquisire la consapevolezza delle situazioni di rischio del proprio territorio, delle potenzialità e dei limiti dello sviluppo e degli effetti delle attività umane sull'ambiente. Adottare comportamenti responsabili verso l'ambiente.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Conoscere in modo approfondito le condizioni che favoriscono la crescita economica. Comprenderne gli effetti anche ai fini del miglioramento della qualità della vita e della lotta alla povertà.

-Conoscere la situazione economica e sociale in Italia, nell'Unione europea e più in generale nei Paesi extraeuropei, anche attraverso l'analisi di dati e in una prospettiva storica. Analizzare le diverse politiche economiche e sociali dei vari Stati europei.

-Analizzare le problematiche ambientali e climatiche e le diverse politiche dei vari Stati europei.

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 11-12

Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

-Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti		
PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		13

CLASSI QUINTE

I° Quadrimestre
TEMATICA La Costituzione e l'Ordinamento dello Stato

COSTITUZIONE Competenza n. 2

Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle regioni e delle Autonomie locali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Individuare nel testo della Costituzione la regolamentazione dei rapporti tra Stato ed Autonomie regionali e locali

-Individuare, attraverso il testo costituzionale, il principio della sovranità popolare quale elemento caratterizzante il concetto di democrazia e la sua portata; i poteri dello Stato e gli Organi che li detengono, le loro funzioni e le forme della loro elezione o formazione.

Conoscere il meccanismo di formazione delle leggi, i casi di ricorso al referendum e le relative modalità di indizione, nonché la possibilità che le leggi dello Stato e delle Regioni siano dichiarate incostituzionali, sperimentando ed esercitando forme di partecipazione e di rappresentanza nella comunità.

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 11-12

-Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

-Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Mettere in atto comportamenti a livello diretto (partecipazione pubblica, volontariato, ricerca) o indiretto (sostegno alle azioni di salvaguardia, diffusione dei temi in discussione, ecc.) a tutela dei beni pubblici.

- Sviluppare il senso rispetto dei beni scolastici

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 1

Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Approfondire il concetto di Patria

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità.

-Tenere conto delle diversità culturali e generazionali che caratterizzano le persone che accedono agli ambienti virtuali, adeguando di conseguenza le strategie di comunicazione.

- Analizzare le problematiche connesse alla gestione delle identità digitali, ai diritti del cittadino digitale e alle politiche sulla tutela della riservatezza e sulla protezione dei dati personali riferite ai servizi digitali. Favorire il passaggio da consumatori passivi a consumatori critici e protagonisti responsabili- Conoscere e applicare le misure di sicurezza, protezione, tutela della riservatezza. Proteggere i dispositivi e i contenuti e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali-Conoscere l'importanza del "Regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) che i servizi digitali predispongono per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti-

Assumersi la responsabilità dei contenuti che si pubblicano nei social media, rispetto alla attendibilità delle informazioni, alla sicurezza dei dati e alla tutela dell'integrità, della riservatezza e del benessere delle persone.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		20
II Quadrimestre		
TEMATICA Lavoro, dignità e crescita economica		

COSTITUZIONE Competenza n. 1-2

- Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto verso ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e la solidarietà, sulla importanza del lavoro, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani. Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.
- Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle regioni e delle Autonomie locali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere il valore costituzionale del lavoro concepito come diritto ma anche come dovere. Assumere l'impegno, la diligenza e la dedizione nello studio e, più in generale, nel proprio operato, come momento etico di particolare significato sociale.
- Individuare le principali realtà economiche del territorio e le formazioni sociali e politiche, le forme di regolamentazione e di partecipazione (Partiti, Sindacati, Associazioni, organismi del terzo settore...).
- Analizzare le previsioni costituzionali di valorizzazione e tutela del lavoro e di particolari categorie di lavoratori individuando le principali norme presenti nell'ordinamento (tutela delle lavoratrici madri, tutela della sicurezza sul lavoro...) e spiegandone il senso. Individuare e commentare nel testo le norme a tutela della libertà di opinione. Analizzare le norme a tutela della libertà di iniziativa economica privata e della proprietà privata, anche considerando la nuova normativa della Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea che la collega al valore della libertà.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' - Competenza n. 5 - 8 - 9

- Comprendere l'importanza della crescita economica. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, degli ecosistemi e delle risorse naturali per uno sviluppo economico rispettoso dell'ambiente.
- Riconoscere il valore dell'impresa e dell'iniziativa economica privata.
- Maturare scelte e condotte di contrasto alla illegalità.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere in modo approfondito le condizioni che favoriscono la crescita economica. Comprenderne gli effetti anche ai fini del miglioramento della qualità della vita e della lotta alla povertà. Comprendere l'impatto positivo che la cultura del lavoro, della responsabilità individuale e dell'impegno hanno sullo sviluppo economico- Analizzare le politiche di sviluppo economico sostenibile messe in campo a livello locale e globale, come richiamato dall'articolo 9 della Costituzione-Individuare i vari contributi che le peculiarità dei territori possono dare allo sviluppo economico delle rispettive comunità- Riconoscere il valore dell'impresa individuale e incoraggiare l'iniziativa economica privata-Analizzare infine gli effetti della criminalità sullo sviluppo socioeconomico e sulla libertà e sicurezza delle persone.

CITTADINANZA DIGITALE Competenza n. 11-12

-Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

-Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni- Adottare soluzioni e strategie per proteggere sé stessi e gli altri da rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, anche legati a bullismo e cyberbullismo, utilizzando responsabilmente le tecnologie per il benessere e l'inclusione sociale- Individuare e spiegare gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo-Assumersi la responsabilità dei contenuti che si pubblicano nei social media, rispetto alla attendibilità delle informazioni, alla sicurezza dei dati e alla tutela dell'integrità, della riservatezza e del benessere delle persone.

INDIRIZZO	DISCIPLINA	N. ORE
Tutti		
PRODOTTO FINALE	A scelta dei singoli consigli di classe.	
TOT. ORE		13

SEZ IV

ATTIVITÀ CURRICOLARI ED EXTRACURRICOLARI

Progetti ed attività	Luogo	Periodo	Indirizzi e alunni coinvolti	Referenti
“Gessi tra i passi”	San Cataldo	Settembre/ Maggio	Tutti gli alunni del Liceo Artistico	Prof. Di Salvo
“Le cinesi” di Christoph W. Gluck	Caltanissetta San Cataldo	Ottobre/ Maggio	Alunni degli Indirizzi Musicale, Design Moda Corale Euterpe	Proff. Chiarello La Russa
“Il Segno/Inciso”	Caltanissetta San Cataldo	Dicembre	Alunni della V B Arti	Prof. Barba
Progetto di Democrazia partecipata: “La scaletta”	Caltanissetta	Settembre/ Maggio	Alunni Arti Figurative	Prof.ssa Raggi M.G. Prof.ssa Rio
V Biennale dei Licei Artistici	Roma	Ottobre	5 A Dis. Industriale	Prof.ssa Lo Celso

In merito ai progetti ed alle attività che verranno espletate durante il corrente anno scolastico si fa presente che la presente programmazione verrà, eventualmente, integrata con attività e progetti approvati durante il corso dell'anno. I docenti di Dipartimento si riservano, inoltre, l'opportunità di partecipare in itinere ad eventuali concorsi, seminari, dibattiti, conferenze, attività e/o manifestazioni culturali offerte dalla scuola e dal Territorio. La partecipazione a tali eventi sarà subordinata all'attinenza di quest'ultimi alle finalità ed obiettivi che si prefigge la scuola.

Il responsabile del Dipartimento farà pervenire, in tempo utile, ai docenti facenti parte dell'area artistica tutte le proposte di partecipazione che perverranno alla scuola.

PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO

In riferimento alle attività di PCTO iniziate negli anni scolastici precedenti e delle richieste pervenute al Nostro Istituto da parte di enti esterni per la realizzazione di percorsi, il Dipartimento Artistico predispone le bozze di progettazione da sottoporre ai vari Consigli di

Classe, al fine di progettare l'intero percorso con tutti i docenti interessati e definire in dettaglio tutte le attività connesse.

QUADRO SINOTTICO PCTO		
CLASSE	TITOLO	ENTE ESTERNO
3 A A.A.	Progetto di Rigenerazione Urbana	Comune di San Cataldo
	Apprendisti Ciceroni	FAI
3 B A.F.	Apprendisti Ciceroni	FAI
3 A D.M.	Da definire	
4 A A.A.	Progetto di Rigenerazione Urbana	Comune di San Cataldo
	Apprendisti Ciceroni	FAI
4 B A.F.	Apprendisti Ciceroni	FAI
4 A D.M.	Da definire	
5 C D.I.	Progetto di Rigenerazione Urbana	Comune di San Cataldo
5 D.M.	Da definire	Comune di Caltanissetta
5a B AF	Apprendisti Ciceroni	FAI

VISITE GUIDATE E VIAGGI DI ISTRUZIONE

DESTINAZIONE	CLASSI
Rappresentazioni classiche	Tutte le classi
La valle dei Templi	Classi prime
Palermo: itinerario arabo-normanno Taormina	Classi seconde
Palermo Gotico-Rinascimentale Sciacca : Visita della città - Miniera del Sale	Classi terze

Catania e la Val di Noto.	Classi quarte
Viaggi di Istruzione	
Firenze Roma	Classi terze Classi quarte e quinte

SEZ V

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

PROVE SCRITTO- GRAFICHE E PRATICHE									
DESCRITTORI	1-3	4	5	6	7	8	9	10	Valore parziale
Impegno, partecipazione e rispetto delle scadenze									
Conoscenza dei contenuti specifici									
Corretta attinenza al tema									
Capacità creative									
Conoscenza del linguaggio e della terminologia specifica									
Capacità di applicazione dei codici di rappresentazione									
Capacità tecnica, corretto uso degli strumenti e competenza nel percorso metodologico operativo									
Livello qualitativo formale dei disegni, dipinti, progetti, sculture e modelli									
Totale									
Media									
Voto									

TABELLA DI CORRISPONDENZA TRA VOTI, GIUDIZI E LIVELLI

TABELLA DI CORRISPONDENZA TRA VOTI, GIUDIZI E LIVELLI (da utilizzare per prove di ingresso e prove parallele)			
Livello	Voto	Obiettivi	Descrittori del livello di apprendimento
Avanzato	9/10	Conoscenze	Lo studente ha conoscenze progettuali complete, associate ad approfondimenti personali in relazione all'oggetto della ricerca.
		Abilità	Notevole la rielaborazione grafica di tutti gli aspetti disciplinari soggetti ad interpretazioni di contenuto.
		Competenze	L'allievo dimostra ampie competenze nell'organizzazione dei contenuti sa usare con padronanza e autonomia tutte le tecniche pratiche acquisite. Sa elaborare l'idea in forma espressiva e originale, dimostra ampie abilità grafico-pratiche.
Intermedio	8	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze complete ben evidenziate.
		Abilità	L'allievo dimostra di saper affrontare con sicurezza l'esercitazione grafico-pratiche proposte.
		Competenze	Riesce ad elaborare e ad usare con padronanza le conoscenze acquisite, senza errori, imprecisioni ed approssimazioni di metodo.
	7	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze complete ma poco approfondite.
		Abilità	L'esercitazione è discretamente corretta e appropriata.
		Competenze	L'allievo riesce ad affrontare discretamente l'esercitazione grafico - pratica richiesta, ma senza spiccate competenze di rielaborazione.
Base	6	Conoscenze	L'allievo ha una conoscenza base di quanto trattato.
		Abilità	L'alunno non commette errori metodologici nello svolgimento di semplici compiti.
		Competenze	La produzione grafico-pratica è debole nella elaborazione completa.
	5	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze frammentarie e limitate.
		Abilità	La produzione grafico-pratica è parziale ed imprecisa.
		Competenze	Non ha autonomia. L'alunno affronta i processi metodologici in modo parziale ed impreciso anche su semplici compiti.
Carente	4	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze insufficienti e marginali.
		Abilità	L'allievo commette gravi errori nella produzione grafico-pratica.
		Competenze	La metodologia è scorretta, confusa anche nell'esecuzione di una semplice prova.
	1/3	Conoscenze	L'allievo ha conoscenze quasi nulle.
		Abilità	L'allievo commette metodologicamente numerosi e gravi errori durante le varie fasi di esecuzione di semplici compiti.
		Competenze	L'allievo ha pressoché nulle le competenze grafico-pratiche relative alla gestione e alla produzione di elaborati grafici.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE OGGETTO DELLA SECONDA PROVA ESAMI DI STATO

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINE PROGETTUALI

Indicatori (correlati agli obiettivi della prova)	Livelli	Descrittori	Punti	Punteggio Prova
Correttezza dell'iter progettuale	I	Non conosce e non sa applicare le procedure progettuali, o le applica in modo scorretto ed errato.	0,25 - 2	
	II	Applica le procedure progettuali in modo parziale e non sempre appropriato. Sviluppa il progetto in modo incompleto.	2,5 - 3,5	
	III	Applica le procedure progettuali in modo generalmente corretto ed appropriato. Sviluppa il progetto in modo complessivamente coerente.	4 - 4,5	
	IV	Applica le procedure progettuali in maniera corretta e appropriata, con abilità e con elementi di originalità. Sviluppa il progetto in modo completo.	5 - 6	
Pertinenza e coerenza con la traccia	I	Non comprende le richieste e i dati forniti dalla traccia o li recepisce in maniera inesatta o gravemente incompleta.	0,25 - 1	
	II	Analizza ed interpreta le richieste e i dati forniti dalla traccia in maniera parziale e le recepisce in modo incompleto.	1,5 - 2	
	III	Analizza in modo adeguato le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti e recependoli in modo appropriato nella proposta progettuale.	2,5 - 3	
	IV	Analizza in modo approfondito le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti anche con spunti originali e recependoli in modo completo nella proposta progettuale.	3,5 - 4	
Autonomia e unicità della proposta progettuale e degli	I	Elabora una proposta progettuale priva di originalità, che denota scarsa autonomia operativa.	0,25 - 1	
	II	Elabora una proposta progettuale di limitata originalità, che denota parziale autonomia operativa.	1,5 - 2	
	III	Elabora una proposta progettuale originale, che denota	2,5 - 3	

elaborati		adeguata autonomia operativa.		
	IV	Elabora una proposta progettuale ricca di originalità, che denota spiccata autonomia operativa.	3,5 - 4	
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	I	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione in modo scorretto o errato.	0,25 - 0,5	
	II	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione in modo parzialmente corretto, con inesattezze e approssimazioni.	1	
	III	Usa in modo corretto e appropriato le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione.	1,5 - 2	
	IV	Usa in modo disinvolto e pienamente consapevole le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione.	2,5 - 3	
Efficacia comunicativa	I	Non riesce a comunicare le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo confuso e frammentario le scelte effettuate.	0,25 - 0,5	

	II	Riesce a comunicare solo in parte e non sempre efficacemente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo parziale le scelte effettuate.	1	
	III	Riesce a comunicare correttamente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo coerente le scelte effettuate.	1,5 - 2	
	IV	Riesce a comunicare in modo chiaro, completo e appropriato le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo completo e approfondito le scelte effettuate.	2,5 - 3	
PUNTEGGIO TOTALE DELLA PROVA				

TABELLA DI VALUTAZIONE PROVA ORALE

Indicatori	Livelli	Descrittori	Punti	Punteggio
Acquisizione dei contenuti edei metodi delle diverse discipline del curricolo, con particolare riferimento a quelle d'indirizzo	I	Non ha acquisito i contenuti e i metodi delle diverse discipline, o li ha acquisiti in modo estremamente frammentario e lacunoso.	0.50 - 1	
	II	Ha acquisito i contenuti e i metodi delle diverse discipline in modo parziale e incompleto, utilizzandoli in modo non sempre appropriato.	1.50 - 2.50	
	III	Ha acquisito i contenuti e utilizza i metodi delle diverse discipline in modo corretto e appropriato.	3 - 3.50	
	IV	Ha acquisito i contenuti delle diverse discipline in maniera completa e utilizza in modo consapevole i loro metodi.	4-4.50	
	V	Ha acquisito i contenuti delle diverse discipline in maniera completa e approfondita e utilizza con piena padronanza i loro metodi.	5	
Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite e di collegarle tra loro	I	Non è in grado di utilizzare e collegare le conoscenze acquisite o lo fa in modo del tutto inadeguato	0.50 - 1	
	II	È in grado di utilizzare e collegare le conoscenze acquisite con difficoltà e in modo stentato	1.50 - 2.50	
	III	È in grado di utilizzare correttamente le conoscenze acquisite, istituendo adeguati collegamenti tra le discipline	3-3.50	
	IV	È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite collegandole in una trattazione pluridisciplinare articolata	4-4.50	
	V	È in grado di utilizzare le conoscenze acquisite collegandole in una trattazione pluridisciplinare ampia e approfondita	5	

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DA UTILIZZARE PER PCTO

INDICATOR	INIZIALE (D)	BASE (C)	INTERMEDIO	AVANZATO (A)
Rubrica di processo (valuta la competenza agita in situazione)	Lo studente ha incontrato difficoltà nell'affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato	Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità	Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione-problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità	Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura

<p>Rubrica di processo</p> <p>(risultato dell'agire competente in termini di elaborato)</p>	<p>L'elaborato prodotto presenta varie imperfezioni, una struttura poco coerente e denota un basso livello di competenza da</p>	<p>L'elaborato prodotto risulta essere semplice, essenziale ed abbastanza corretto, perciò dimostra come l'alunno sia in grado di utilizzare le principali conoscenze e</p>	<p>L'elaborato prodotto risulta essere ben sviluppato ed in gran parte corretto, perciò dimostra come l'alunno abbia</p>	<p>L'elaborato prodotto risulta essere significativo ed originale, corretto e ben strutturato, perciò dimostra un'ottima padronanza</p>
<p>Rubrica di consapevolezza metacognitiva</p> <p>(risultato della relazione individuale dell'U.d.A. o dell'esposizione)</p>	<p>La relazione/esposizione mostra uno scarso livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione/illustrazione approssimata ed imprecisa dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con una</p>	<p>La relazione/esposizione mostra un discreto livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione semplice ed essenziale dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso basilare del linguaggio</p>	<p>La relazione/esposizione denota una buona capacità di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione precisa e abbastanza dettagliata</p>	<p>La relazione/esposizione denota un livello profondo di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione completa, ragionata e approfondita delle fasi e degli obiettivi del</p>