

Allegato PTOF 2019/2020-2021-2022

Virtutem forma decorat



Creativi si diventa!

Latina, viale G. Cesare, 20

Tel. 0773/691347 Fax 0773/664521

www.liceoartisticolatina.edu.it





Parte I: Carta d'identità del Liceo Artistico

Finalità e obiettivi specifici

La formazione liceale artistica ha lo scopo di favorire la formazione generale dello studente, coltivandone l'attitudine allo studio e alla ricerca, agevolandone l'acquisizione di metodologie utili alla gestione e all'organizzazione del proprio lavoro. In particolare si individuano le seguenti finalità generali:

Formazione di una coscienza civile che:

induca a vivere consapevolmente, nella dimensione pubblica, i doveri in quanto necessario completamento dei diritti;

induca al rispetto delle istituzioni ed educi alla legalità;

consenta agli alunni di comprendere i valori democratici e li renda capaci di contribuire alla loro salvaguardia e alla loro crescita.

Sviluppo delle capacità critiche indispensabili per:

operare scelte consapevoli e riflesse;

mettere in atto comportamenti responsabili;

attuare la formazione completa del soggetto come individuo e come membro della collettività ;

porsi come soggetti attivi e propositivi nel mondo del lavoro.

Promozione e sviluppo di una educazione che sia:

informata ai principi della solidarietà sociale, della tolleranza:

fondamentale passo verso l'accettazione delle diversità di cultura, di costumi,

di religione e di condizione (anche fisica);

capace di valorizzare l'interscambio e le reciproche relazioni fra persone, popoli, culture e di promuovere una cultura dell'integrazione.

Promozione di una cultura incentrata sul rispetto e sulla tutela dell'ambiente e dei beni artistici e culturali:

capacità di apprezzare l'arte in tutte le sue forme.

cogliere il valore culturale generale dell'arte.

Formazione di una coscienza e concezione del lavoro, inteso come strumento di autorealizzazione e di crescita del benessere sociale.

OBIETTIVI CULTURALI SPECIFICI DEL LICEO ARTISTICO

- avere una conoscenza complessiva delle attività creative e professionali che possano svilupparsi con le competenze acquisite;
- individuare finalità e modalità di un percorso progettuale legato alla produzione;
- saper identificare gli elementi costitutivi di vari tipi di prodotti che caratterizzano particolari attività artigianali e industriali;
- elaborare le procedure utili per la realizzazione di elementi plastici, pittorici, architettonici, grafici e scenografici, utilizzando concetti e strumenti operativi acquisiti nell'ambito delle discipline teorico-pratiche.



COMPETENZE

Una cultura flessibile e aperta ai mutamenti delle richieste che vengono dal mondo del lavoro, in grado di operare adattamenti e proposte innovative, ma che non rinunci alla dimensione progettuale necessaria alla crescita individuale, deve essere fondata su competenze sicure, ossia sulla capacità di utilizzare, in situazioni nuove, conoscenze e strumenti di lettura precedentemente acquisiti.

In particolare lo studente deve acquisire:

- ◆ capacità, competenze, abilità, conoscenze nei vari ambiti disciplinari
- ◆ capacità e abilità di elaborazione, nonché capacità progettuali
- ◆ competenze trasversali: decisionali, collaborative, documentative, cooperative ecc.
- ◆ capacità operative e risolutive di problemi complessi
- ◆ padronanza d'uso di strumenti, procedure, processi



<http://www.laciotola.org/p/8-competenze-chiave-le-otto-competenze.html>



<http://www.campuslab.eu/piccvcv-imm0014-01>



Il primo BIENNIO del Liceo Artistico

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

I Dipartimenti hanno predisposto le programmazioni didattiche e disciplinari degli insegnamenti, considerando i risultati di apprendimento attesi dall'entrata in vigore della Riforma e gli obiettivi specifici di apprendimento preposti per ogni disciplina.

Le programmazioni sono redatte con riferimento agli obiettivi, ai contenuti, agli strumenti e ai criteri di valutazione, secondo una metodologia di insegnamento, per ciascun livello di classe, cui si rinvia.

Gli insegnamenti consistono principalmente nel rinforzare la funzione orientativa che il laboratorio artistico svolge verso i vari indirizzi attivati dal terzo anno e che nella nostra scuola sono cinque. L'obiettivo è quello di favorire l'approfondimento tematico e pratico delle diverse attività e tecniche artistiche.

Le attività vengono svolte con una scansione MODULARE quadrimestrale nell'arco del biennio e consistono nella pratica delle tecniche operative specifiche delle diverse materie di indirizzo.

Incaricati dell'insegnamento sono i docenti di: Discipline pittoriche, Discipline plastiche, Discipline geometriche , Discipline grafiche e Discipline audiovisive, con la seguente dicitura:

Laboratorio artistico di ARCHITETTURA E AMBIENTE

Laboratorio artistico di ARTI FIGURATIVE

Laboratorio artistico di DESIGN

Laboratorio artistico di GRAFICA

Laboratorio artistico di SCENOGRAFIA

Laboratorio artistico di DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

Sulla base delle Indicazioni nazionali seguono tabelle esemplificative delle discipline caratterizzanti il primo Biennio del Liceo artistico, recepite dalle programmazioni dipartimentali. Per le altre relative al secondo Biennio e Monoennio, si rimanda alle programmazioni dipartimentali agli atti della scuola.

Tali schemi nella loro formulazione tengono conto della certificazione delle competenze da redigere al termine del 1° biennio obbligatorio, così come stabilito dal DPR n. 122/2009 e dalle linee guida sull'obbligo di istruzione.

Testo della Riforma

Il Laboratorio Artistico ha prevalentemente una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi del terzo anno e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisive e multimediali.

QUADRO ORARIO 1° BIENNIO	PRIMA	SECONDA
Lingua e letteratura italiana	4	4
Lingua straniera	3	3
Storia e geografia	3	3
Matematica (con Informatica)	3	3
Scienze naturali	2	2
Storia dell' arte	3	3
Discipline grafiche e pittoriche	4	4
Discipline geometriche	3	3
Discipline plastiche e scultoree	3	3
Laboratorio artistico	3	3
Scienze motorie e sportive	2	2
Religione cattolica o Attività alternative	1	1
TOTALI ORE SETTIMANALI	34	34





Parte I: Carta d'identità del Liceo Artistico

Gli indirizzi del Liceo Artistico— Quadri orari

Arti figurative (curvatura grafico-pittorica e curvatura plastico-pittorica)

Architettura e Ambiente

Grafica

Design

Scenografia

Audiovisivo e multimediale

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

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

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

LICEO ARTISTICO STATALE LATINA

- PTOF -



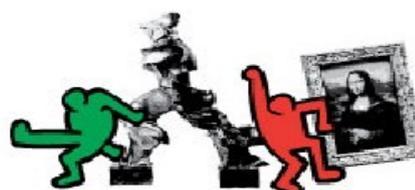
2015-2018

Latina, Via G. Cesare, 20 - tel. 0773.691347 - fax 0773.664521

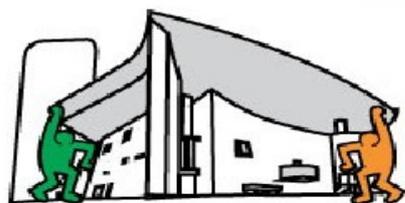
Piano triennale dell'offerta formativa 2015-2018 modificato e integrato



Scenografia



Arti Figurative



Architettura
e Ambiente



Audiovisivo
e Multimedia



Design



Grafica

Creativi si diventa!

Cambiare intestazione indicando il triennio 2019-2022

Parte I: Carta d'identità del Liceo Artistico

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

<i>QUADRO ORARIO</i> <i>Arti Figurative</i> [*]	1° BIENNIO		2° BIENNIO		5° ANNO
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
LINGUA E CULTURA STRANIERA	3	3	3	3	3
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2			
CHIMICA			2	2	
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	2	2	2	2	2
RELIGIONE CATTOLICA/ ATTIVITÀ ALTERNATIVE	1	1	1	1	1
TOTALE ORE	34	34	23	23	21
ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO					
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE			6	6	8
DISCIPLINE PITTORICHE E DISCIPLINE PLASTICHE E			6	6	6
TOTALE ORE			12	12	14
TOTALE COMPLESSIVO ORE	34	34	35	35	35

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

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

Parte I: Carta d'identità del Liceo Artistico

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

<i>QUADRO ORARIO</i> <i>Architettura e Ambiente</i>	1° BIENNIO		2° BIENNIO		5° ANNO
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
LINGUA E CULTURA STRANIERA	3	3	3	3	3
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2			
CHIMICA			2	2	
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	2	2	2	2	2
RELIGIONE CATTOLICA/ ATTIVITÀ ALTERNATIVE	1	1	1	1	1
TOTALE ORE	34	34	23	23	21
ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO					
LABORATORIO DI ARCHITETTURA			6	6	8
DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE			6	6	6
TOTALE ORE			12	12	14
TOTALE COMPLESSIVO ORE	34	34	35	35	35

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

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

Parte I: Carta d'identità del Liceo Artistico

INDIRIZZO DESIGN

<i>QUADRO ORARIO</i> <i>Design</i>	1° BIENNIO		2° BIENNIO		5° ANNO
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
LINGUA E CULTURA STRANIERA	3	3	3	3	3
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2			
CHIMICA			2	2	
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	2	2	2	2	2
RELIGIONE CATTOLICA/ ATTIVITÀ ALTERNATIVE	1	1	1	1	1
TOTALE ORE	34	34	23	23	21
ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO					
LABORATORIO DEL DESIGN			6	6	8
DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN			6	6	6
TOTALE ORE			12	12	14
TOTALE COMPLESSIVO ORE	34	34	35	35	35

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

- ◆ *conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma;*
- ◆ *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;*
- ◆ *saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità contesto, nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione;*
- ◆ *saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale;*
- ◆ *conoscere il patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate;*
- ◆ *conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma.*

Parte I: Carta d'identità del Liceo Artistico

INDIRIZZO GRAFICA

<i>QUADRO ORARIO</i> <i>Grafica</i>	1° BIENNIO		2° BIENNIO		5° ANNO
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
LINGUA E CULTURA STRANIERA	3	3	3	3	3
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2	2	2	
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	2	2	2	2	2
RELIGIONE CATTOLICA/ ATTIVITÀ ALTERNATIVE	1	1	1	1	1
TOTALE ORE	34	34	23	23	21
ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO					
LABORATORIO DI GRAFICA			6	6	8
DISCIPLINE GRAFICHE			6	6	6
TOTALE ORE			12	12	14
TOTALE COMPLESSIVO ORE	34	34	35	35	35

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

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

Parte I: Carta d'identità del Liceo Artistico

INDIRIZZO SCENOGRAFIA

<i>QUADRO ORARIO</i> <i>Scenografia</i>	1° BIENNIO		2° BIENNIO		5° ANNO
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
LINGUA E CULTURA STRANIERA	3	3	3	3	3
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2			
CHIMICA			2	2	
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	2	2	2	2	2
RELIGIONE CATTOLICA/ ATTIVITÀ ALTERNATIVE	1	1	1	1	1
TOTALE ORE	34	34	23	23	21
ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO					
LABORATORIO DI SCENOGRAFIA			5	5	7
DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENO- TECNICHE			2	2	2
DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGR- AFICHE			5	5	5
TOTALE ORE			12	12	14
TOTALE COMPLESSIVO ORE	34	34	35	35	35

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

- ◆ *conoscere gli elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema;*
- ◆ *—avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica;*
- ◆ *saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo-regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione;*
- ◆ *saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici;*
- ◆ *saper individuare le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali, etc);*
- ◆ *conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico.*

Parte I: Carta d'identità del Liceo Artistico

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

<i>QUADRO ORARIO</i> <i>Scenografia</i>	1° BIENNIO		2° BIENNIO		5° ANNO
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
LINGUA E CULTURA STRANIERA	3	3	3	3	3
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2	2	2	
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	2	2	2	2	2
RELIGIONE CATTOLICA/ ATTIVITÀ ALTERNATIVE	1	1	1	1	1
TOTALE ORE	34	34	23	23	21
ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO					
LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE			6	6	8
DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI			6	6	6
TOTALE ORE			12	12	14
TOTALE COMPLESSIVO ORE	34	34	35	35	35

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

⇒ conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva.

⇒ Pertanto, conosceranno e saranno in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffusi; comprenderanno e applicheranno i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

⇒ Gli studenti avranno inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o elaborata, fissa o in divenire, analogica o digitale, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Saranno altresì capaci di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato.

⇒ Gli studenti possiederanno altresì le competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie, e saranno in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare.

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

⇒ Saranno in grado, infine, di gestire l'iter progettuale di un'opera audiovisiva, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post-produzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

Il Curricolo del Liceo Artistico di Latina tiene conto di una lettura delle Indicazioni Nazionali che è stata calibrata in stretta correlazione con il Profilo educativo, culturale e professionale dello studente liceale, di cui alla Delibera n. 2041 del 13.12.2010, Parte B, Licei-Linee guida.

Le finalità principali del quadro sinottico di riferimento contempla:

- ⇒ la piena valorizzazione di tutti gli aspetti del lavoro scolastico;
- ⇒ lo studio delle discipline in una prospettiva sistematica, storica e critica; la pratica dei metodi di indagine propri dei diversi ambiti disciplinari;
- ⇒ l'esercizio di lettura, analisi, traduzione di testi letterari, filosofici, storici, scientifici, saggistici e di interpretazione di opere d'arte;
- ⇒ l'uso costante del laboratorio per l'insegnamento di tutte le discipline; la pratica dell'argomentazione e del confronto;
- ⇒ la cura di una modalità espositiva scritta e orale corretta, pertinente, efficace e personale; l'uso degli strumenti multimediali a supporto dello studio e della ricerca.

La declinazione in competenze, conoscenze e abilità, proposta dalle Indicazioni aumenta la possibilità di sviluppare percorsi personalizzati adeguati ai contesti reali su cui agiscono. Consente, inoltre, di muovere un importante passo verso la comparabilità di titoli e la loro maggiore spendibilità, oltre che delle certificazioni acquisite nel più ampio terreno dell'Unione, anche in esperienze di mobilità nazionale e internazionale.

Negli anni la scuola ha dedicato massima attenzione alla delineazione e definizione dei curricula all'interno del lavoro dei dipartimenti, in stretta correlazione con i cambiamenti della società e con i ritmi di apprendimento degli studenti che fluttuano in stretta concomitanza con il progresso tecnologico.

Nelle pagine che seguono vengono mostrati gli esiti sommari di tale pianificazione che potrà maggiormente essere verificata accedendo direttamente, dal sito dell'Istituto, alle programmazioni di ogni singolo Dipartimento.

In particolare, nel secondo biennio, gli aspetti linguistici, filosofici, storici, scientifici, economico-sociali, tecnologici sviluppati in sinergia con le discipline d'indirizzo assumono le connotazioni specifiche relative al settore di riferimento. Le discipline, nella loro reciproca interazione, promuovono l'acquisizione progressiva delle abilità e competenze culturali e professionali. L'adozione di metodologie condivise, l'attenzione ai modelli e ai linguaggi specifici, le attività laboratoriali contribuiscono a far cogliere la concreta interdipendenza tra le discipline apprese, in un quadro unitario della conoscenza. Il quinto anno si caratterizza per essere il segmento del percorso formativo in cui si compie l'affinamento della preparazione culturale, scientifica e tecnologica che fornisce allo studente gli strumenti idonei ad affrontare le scelte per il proprio futuro di studio o di lavoro. In questo senso, lo sviluppo delle competenze si realizza attraverso un collegamento forte con le istituzioni formative post-diploma e con la realtà produttiva locale, nazionale o internazionale. Nel secondo biennio, in particolare, sarà possibile approfondire, anche mediante attività di mobilità studentesca, di stage o di tirocinio, nuclei tematici funzionali all'orientamento e quindi alla prosecuzione degli studi o all'entrata nel mondo del lavoro.

Parte II: Carta operativa della scuola

Raccordo tra le discipline dell'Area generale e delle Aree di indirizzo

L'Area di istruzione generale, più ampia nel primo biennio, decresce nel secondo biennio e nel quinto anno, in quanto il consolidamento delle competenze culturali è comunque assicurato dalle Aree di indirizzo.

L'Area di istruzione generale e le Aree di indirizzo sono, infatti, in un rapporto di dinamica integrazione. Conoscenze e abilità delle discipline generali e di indirizzo vengono ulteriormente sviluppate e potenziate attraverso la reciproca valorizzazione della loro dimensione teorico-culturale e pratico-funzionale.

I risultati di apprendimento dell'Area di istruzione generale, in continuità con quelli del primo biennio, si correlano con le discipline di indirizzo in modo da fornire ai giovani una preparazione complessiva in cui interagiscono conoscenze - teoriche e applicative - e abilità - cognitive e pratiche - relative ai differenti settori e indirizzi.

Le discipline che afferiscono all'Area di istruzione generale - Lingua e Letteratura Italiana, Storia dell'arte, Lingua Inglese, Storia e Filosofia, Matematica, Fisica e Scienze, Scienze motorie e sportive, Religione cattolica o attività alternative - mirano non solo a consolidare e potenziare le competenze culturali generali, ma anche ad assicurare lo sviluppo della dimensione teorico-culturale delle conoscenze e abilità proprie delle discipline di indirizzo, promuovendo un atteggiamento critico costante.

Anche nel secondo biennio e nel quinto anno gli strumenti indispensabili per l'integrazione tra Area di istruzione generale e Aree di indirizzo sono costituiti dalla didattica laboratoriale, dalle esperienze di studio svolte in contesti reali e dai percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento.

Sono i contesti in cui competenze, conoscenze e abilità afferenti a discipline diverse possono essere agite in maniera integrata.

Tale metodologia consente di cogliere l'interdipendenza tra dimensione teorica e dimensione operativa della conoscenza, cultura professionale e tecnologie; di acquisire concretamente saperi e competenze; di organizzare i concetti portanti in modo articolato, flessibile e adeguato all'innovazione, al cambiamento, alle esigenze del mondo del lavoro.

La didattica di tipo laboratoriale deve applicarsi anche nelle discipline di carattere umanistico, favorendo il protagonismo degli studenti, li stimola alla soluzione dei problemi e richiede la loro costante partecipazione al processo di apprendimento, grazie alla co-costruzione dello stesso.



IL CURRICOLO D'ISTITUTO
DIPARTIMENTO LABORATORI ARTISTICI 1° BIENNIO

PROGETTO PER I LABORATORI ARTISTICI DI TUTTI GLI INDIRIZZI

DISTINTI IN DUE MACROAREE

1 Figurativo Pittorico, Plastico-Pittorico, Grafica.

2 Architettura e Ambiente, Design, Scenografia.

INDICAZIONI MINISTERIALI DI RIFERIMENTO

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Il Dipartimento disciplinare si riunisce obbligatoriamente all'inizio dell'anno, per la programmazione annuale e nel corso dell'anno, per la formulazione di proposte, adozione dei libri di testo e di acquisto di materiali particolari per l'espletamento della didattica. È basato su una didattica di tipo laboratoriale interdisciplinare che coinvolge le materie dell'area di base e che declina le sei discipline portanti secondo gli indirizzi attivati al triennio, spaziando dall'ambito della figurazione e della modellazione, a quello dell'architettura e del design, della scenografia e della comunicazione multimediale.

FINALITÀ:

Il laboratorio artistico è un “**Contenitore**” di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi. 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 nel nostro Liceo:

Figurativo Pittorico

Plastico-Pittorico

Grafica

Architettura e Ambiente

Design Industriale

Scenografia

Al fine di favorire una scelta consapevole dell'indirizzo da parte dello studente, il **Dipartimento del laboratorio artistico del 1° biennio utilizza** le linee guida ministeriali a cui tutti i docenti per l'insegnamento della materia “**Laboratorio Artistico**” si attengono, per la compilazione delle programmazioni e per le linee generali da seguire nelle “**Unità Didattiche**” di classe. Garantita la funzione orientativa, il laboratorio artistico potrà essere utilizzato anche per insegnamenti mirati all'approfondimento tematico di determinate tecniche trasversali nelle varie discipline.

OBIETTIVI

A. Acquisire conoscenze e competenze di base nell'uso degli strumenti e delle tecniche operative specifiche dei laboratori attivati;

B. Uso degli strumenti e conoscenza delle tecniche operative per le discipline pittoriche e scultoree e competenze di base;

C. Conoscenza dei programmi informatici;

D. Acquisire competenze 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, disegno assistito (CAD) se disponibili attrezzature e spazi idonei e realizzazione di modelli grafico-geometrici e fisici.

E. Sviluppare la capacità di utilizzare le pratiche operative acquisite nell'ambito di tutte le discipline artistiche.

Parte II: Carta operativa della scuola

OBIETTIVI COMUNI MINIMI PER IL 1° E 2° ANNO

OBIETTIVI del Dipartimento dei laboratori artistici del I° biennio:

- *Acquisire conoscenze e competenze di base nell'uso degli strumenti e delle tecniche operative specifiche dei laboratori attivati;*
- *Acquisire competenze 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, disegno assistito (CAD, se disponibili attrezzature e spazi idonei) e realizzazione di modelli grafici e modelli fisici .*
- *Sviluppare la capacità di utilizzare le pratiche operative acquisite nell'ambito di tutti gli indirizzi attivi nel liceo.*

PREREQUISITI COMUNI MINIMI ESSENZIALI

Le forme geometriche di base e la loro costruzione, con la minima conoscenza e uso degli strumenti tecnici inerenti le discipline di indirizzo.

Disegno e misura delle forme.

Definizione dei nuclei e degli elementi fondanti della disciplina. conoscenza del disegno a mano libera e del disegno con le squadrette e compasso.

OBIETTIVI COMUNI E SPECIFICI MINIMI ESSENZIALI

L'allievo attraverso l'esperienza pratica di laboratorio deve acquisire un metodo e una conoscenza sull'uso di tecniche grafiche- pittoriche- plastiche e costruire forme attraverso la geometria; dimostrare impegno verso la ricerca di soluzioni in base agli argomenti svolti relativamente ai moduli didattici proposti nel corso del quadri-mestre (si rimandano gli obiettivi minimi agli argomenti della programmazione annuale specifica dell'insegnante che disporrà gli argomenti trattati in maniera semplificata).

Le forme geometriche e la loro costruzione. Avere una conoscenza di base della progettazione, della rappresentazione e dei significati fondanti della disciplina di indirizzo.

Lo studio dei colori , l'interazione e accostamento, la forma e il cromatismo.

Capacità di creare forme grafiche, pittoriche, plastiche, la progettazione e la costruzione di forme semplici e complesse con l'uso dei materiali messi a disposizione per la realizzazione di prototipi e manufatti.

Architettura, Design e Scenografia: misura e rappresentazione dello spazio attraverso modelli grafici con strumenti tradizionali/digitali e/o realizzazione di modelli fisici con cartoncino, legno, balsa, poliplat e altri materiali.

Discipline Plastico-pittoriche: superficie bidimensionale e spazio tridimensionale, argilla e gesso, colori acrilici.

Discipline Pittoriche: Studio strutturale, proporzionale e plastico volumetrico completo di chiaroscuri eseguiti a tutto effetto.

Grafica: Rapporto insieme - parti, ritmo visivo, immaginazione.

IL CURRICOLO D'ISTITUTO
DIPARTIMENTO LABORATORI ARTISTICI 1° BIENNIO

PROGETTO PER I LABORATORI ARTISTICI

MACROAREA DI
"FIGURATIVO PITTORICO"
"PLASTICO-PITTORICO "
"GRAFICA"

(primo e secondo anno del primo biennio)

I docenti del Dipartimento di "Discipline Pittoriche e Plastiche (Misto) e Grafica" titolari nell'a.s. 2018/2019 dell'insegnamento di *Laboratorio artistico* del primo biennio elaborano il presente progetto specificando finalità, obiettivi, piano di lavoro, percorsi disciplinari e contenuti.

FINALITÀ:

Il laboratorio artistico è un "contenitore" di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno. Gli insegnamenti, svolti con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio, consistono nella pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi attivati di DISCIPLINE PITTORICHE, PLASTICO-PITTORICHE" (per entrambe le curvature dell'indirizzo Arti Figurative) e GRAFICA, 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 trasversali.

OBIETTIVI:

- A. Acquisire conoscenze e competenze di base nell'uso degli strumenti e delle tecniche operative specifiche dei laboratori attivati;
- B. Acquisire competenze trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecniche esecutive, comprensione della terminologia artistica e del linguaggio visivo, disegno a mano libera e con squadre, riga e compasso (se disponibili attrezzature e spazi idonei).
- C. Sviluppare la capacità di utilizzare le pratiche operative acquisite nell'ambito di tutte le discipline artistiche. Conoscere in modo approfondito le tematiche generali delle specifiche discipline progettuali.

PROGETTO PER I LABORATORI ARTISTICI

MACROAREA DI
"ARCHITETTURA E AMBIENTE", "DESIGN" E "SCENOGRAFIA"
(primo e secondo anno del primo biennio)

I docenti del Dipartimento di "Architettura e Ambiente, Design e Scenografia" titolari nell'a.s. 2018/2019 dell'insegnamento di *Laboratorio artistico* del primo biennio elaborano il presente progetto specificando finalità, obiettivi, piano di lavoro, percorsi disciplinari e contenuti.

FINALITÀ:

Il laboratorio artistico è un "contenitore" di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno. Gli insegnamenti, svolti con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio, consistono nella pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi attivati di ARCHITETTURA E AMBIENTE, DESIGN, 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 trasversali.

OBIETTIVI:

- A. Acquisire conoscenze e competenze di base nell'uso degli strumenti e delle tecniche operative specifiche dei laboratori attivati;
- B. Acquisire competenze 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, disegno assistito (CAD, se disponibili attrezzature e spazi idonei) e realizzazione di modelli grafico geometrici e/o modelli fisici.
- C. Sviluppare la capacità di utilizzare le pratiche operative acquisite nell'ambito di tutte le discipline artistiche. Conoscere in modo approfondito le tematiche generali delle specifiche discipline progettuali, anche attraverso il contatto diretto con le classi del triennio che sono già inserite nel percorso didattico di indirizzo.

Parte II: Carta operativa della scuola

PERCORSI DISCIPLINARI E CONTENUTI DEL PRIMO ANNO:

⇒ LABORATORIO ARTISTICO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE:

- La comunicazione attraverso le immagini.*
- La comunicazione attraverso l'architettura: cenni di storia dell'architettura.*
- Strutture delle forme geometriche fondamentali.*
- Conoscenza degli strumenti e dei materiali.*
- Studio di modelli grafici, fisici e virtuali.*
- Analisi e studio di progetti architettonici o urbanistici.*

⇒ LABORATORIO ARTISTICO DI DESIGN:

- La comunicazione attraverso le immagini.*
- La comunicazione attraverso gli oggetti: cenni di storia del design*
- Strutture delle forme geometriche fondamentali.*
- Conoscenza degli strumenti e dei materiali.*
- Studio di modelli grafici, fisici e virtuali.*
- Analisi e studio di esempi di prodotti di industrial design.*

⇒ LABORATORIO ARTISTICO DI SCENOGRAFIA:

- La comunicazione attraverso il teatro: cenni storici di scenografia*
- Strutture delle forme geometriche fondamentali.*
- Conoscenza degli strumenti e dei materiali.*
- Studio di modelli grafici, fisici e virtuali.*
- Analisi e studio di esempi di scenografia.*

PERCORSI DISCIPLINARI E CONTENUTI DEL SECONDO ANNO:

• LABORATORIO ARTISTICO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE:

- La comunicazione attraverso le immagini.*
- La comunicazione attraverso l'architettura: cenni di storia dell'architettura.*
- Strutture delle forme geometriche fondamentali.*
- Conoscenza degli strumenti e dei materiali.*
- Studio di modelli grafici, fisici e virtuali.*
- Analisi e studio di progetti architettonici o urbanistici.*
- Percorsi di orientamento programmati con i docenti del triennio di indirizzo*

• LABORATORIO ARTISTICO DI DESIGN:

- La comunicazione attraverso le immagini.*
- La comunicazione attraverso gli oggetti: cenni di storia del design*
- Strutture delle forme geometriche fondamentali.*
- Conoscenza degli strumenti e dei materiali.*
- Studio di modelli grafici, fisici e virtuali.*
- Analisi e studio di esempi di prodotti di industrial design.*
- Percorsi di orientamento programmati con i docenti del triennio di indirizzo*

• LABORATORIO ARTISTICO DI SCENOGRAFIA:

- La comunicazione attraverso il teatro: cenni storici di scenografia*
- Strutture delle forme geometriche fondamentali.*
- Conoscenza degli strumenti e dei materiali.*
- Studio di modelli grafici, fisici e virtuali.*
- Analisi e studio di esempi di scenografia.*
- Percorsi di orientamento programmati con i docenti del triennio di indirizzo**

Nella valutazione saranno considerati prioritariamente l'interesse, l'impegno e la partecipazione con cui lo studente affronterà le esercitazioni proposte. Oggetto di valutazione saranno gli elaborati prodotti singolarmente o le parti di elaborati di gruppo.



IL CURRICOLO D'ISTITUTO

DIPARTIMENTO LABORATORI ARTISTICI 1° BIENNIO

COMPETENZE PER I LABORATORI ARTISTICI DEL BIENNIO

FORMULATO NELL'ANNO SCOLASTICO 2019/2020

- ⇒ Competenze di base nell'uso degli strumenti e delle tecniche operative specifiche dei laboratori attivati.
- ⇒ Competenze trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali), e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi attivati, corretto utilizzo degli strumenti, delle tecniche esecutive e delle tecnologie, comprensione della terminologia artistica e del linguaggio visivo, disegno a mano libera e con squadre, riga e compasso (se disponibili attrezzature e spazi idonei), uso appropriato del linguaggio tecnico (della terminologia e delle convenzioni), disegno assistito (CAD, se disponibili attrezzature e spazi idonei) e realizzazione di modelli grafici e/o modelli fisici.
- ⇒ Uso dei metodi proiettivi fondamentali necessari alla comprensione e costruzione della struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione.
- ⇒ Acquisire ed applicazione dei principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio con traduzione dei dati metrici e geometrici degli oggetti e dello spazio sul piano bidimensionale.
- ⇒ L'allievo attraverso l'esperienza pratica di laboratorio deve acquisire un metodo e una conoscenza sull'uso di tecniche grafiche- pittoriche- plastiche e costruire forme attraverso la geometria.
- ⇒ L'allievo maturerà la capacità di creare forme grafiche, pittoriche, plastiche, la progettazione e la costruzione di forme semplici e complesse con l'uso dei materiali messi a disposizione per la realizzazione di prototipi e manufatti.
- ⇒ Competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti tradizionali utilizzati nella produzione grafico-pittorica, plastico-scultorea e geometrico-spaziale, uso e all'applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno, il colore, lo volume e la riproduzione tramite formatura, alla conoscenza delle interazioni tra la forma tridimensionale e lo spazio circostante e la composizione di forme e oggetti disegnati e assemblati.
- ⇒ Nel laboratorio artistico lo studente affronterà lo studio dei principi fondanti del disegno sia come linguaggio a sé, sia come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi.
- ⇒ Lo studente dovrà inoltre acquisire le metodologie appropriate, essere in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata acquisendo sempre più autonomia operativa attraverso la pratica dell'osservazione, dell'esercizio e della pratica laboratoriale.
- ⇒ Attraverso l'elaborazione di manufatti eseguiti con tecniche grafiche (mine, graphos, pennarelli, spruzzo, stencil), pittoriche (acquerello, tempera, acrilico, inchiostri), scultoree (stiacciato, bassorilievo, altorilievo, tuttotondo di piccola dimensione in argilla, cera, plastilina, gesso, etc), di design (tavole tecniche, modellazione, assemblaggio, rendering, stampa) e geometriche (proiezioni ortogonali, assonometrie, sezioni), affronterà la genesi della forma grafico-pittorica, plastico-scultorea, geometrico-spaziale tramite l'esercizio dell'osservazione, lo studio dei parametri visivi e plastico-spaziali e l'analisi dei rapporti linea/forma, chiaro/scuro, figura/fondo, tinta/luminosità/saturazione, di contrasti, texture, spazio/forma, pieno/vuoto, segno/traccia, positivo/negativo, etc, secondo i principi della composizione.
- ⇒ Una volta acquisite le conoscenze essenziali relative ai sistemi di rappresentazione (a mano libera o guidato, dal vero o da immagine, ingrandimento/riduzione, etc.), occorrerà condurre lo studente al pieno possesso delle tecniche principali di restituzione grafica e pittorica e plastico-scultorea e geometrica e all'acquisizione dell'autonomia operativa, analizzando ed elaborando figure geometriche, fitomorfe, umane ed animali; sarà pertanto necessario concentrarsi sulle principali teorie compositive, della proporzione, del colore, dell'anatomia umana e quelle essenziali della percezione visiva.
- ⇒ Il laboratorio artistico può essere sfruttato anche come approfondimento tematico di determinate tecniche artistiche.
- ⇒ Sarebbe opportuno indirizzare gli studenti anche all'uso di mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.

Parte II: Carta operativa della scuola



DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE PITTORICHE,
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE—LABORATORIO ARTISTICO

Percorsi disciplinari LICEO ARTISTICO

1° Biennio PRIMO ANNO

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE</p>	<p>Conoscere il significato del concetto di “proporzione”. Conoscere il valore del punto di vista e della distanza dal soggetto. Conoscere l'importanza dell'illuminazione, delle fonti luminose e dell'incidenza della luce. Conoscere gli indizi di profondità. Conoscere i materiali e i supporti basilari propri del disegno (dalla matita, alla carta, al computer). Conoscere le modalità d'organizzazione d'insieme di un elaborato. Conoscere la strutturazione dei segni nel “campo”: la configurazione e le sue regole. Conoscere le funzioni espressive dell'inquadratura e le fondamentali regole della composizione grafico - pittorica.</p>	<p>Saper impostare correttamente un'immagine sul foglio, nel rispetto delle regole del codice visuale. Saper realizzare un elaborato grafico-pittorico utilizzando materiali, tecniche e strumenti appropriati. Utilizzare consapevolmente materiali e supporti convenzionali e non. Saper controllare e variare il grado di definizione dell'immagine disegnata. Disegno: saper disegnare a mano libera e in modo guidato. Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa dei linguaggi artistici in vari contesti. Saper riconoscere e utilizzare i codici e le tecniche del linguaggio espressivo-visuale.</p>
<p>LABORATORIO ARTISTICO DELLA FIGURAZIONE</p>	<p>Conoscere la tecnica per disegnare dal vero e a mano libera forme e volumi di vario genere. Conoscere i diversi sistemi di rappresentazione (disegno a mano libera o guidato, dal vero o da immagine, ingrandimento/riduzione). Conoscere le tecniche principali di restituzione grafica e pittorica. Conoscere il modo di riprodurre un'immagine bi-tridimensionale semplice. Conoscere le tecniche grafico-pittorico di base (grafite, sanguigna, carboncino, pastelli, inchiostri). Conoscere il modo per raffigurare, in maniera autonoma e con adeguata metodologia, composizioni libere. Conoscere il modo per creare una composizione di elementi decorativi dati dall'analisi di forme naturali (foglie, conchiglie, etc.), di forme geometriche e solidi semplici.</p>	<p>Saper disegnare dal vero, a mano libera, forme e volumi di vario genere. Saper applicare le conoscenze essenziali relative ai sistemi di rappresentazione (a mano libera o guidato, dal vero o da immagine, ingrandimento/riduzione). Saper applicare le tecniche principali di restituzione grafica e pittorica. Saper analizzare e riprodurre un'immagine bi-tridimensionale semplice. Saper utilizzare le tecniche grafico-pittorico di base (grafite, sanguigna, carboncino, pastelli, inchiostri). Saper raffigurare, in maniera autonoma e con adeguata metodologia, composizioni libere. Saper rendere la forma in senso tridimensionale attraverso le diverse tipologie di chiaroscuro: sfumato, tratteggio unidirezionale, tratteggio incrociato. Saper creare una composizione di elementi decorativi dati dall'analisi di forme naturali (foglie, conchiglie, etc.), di forme geometriche e solidi semplici.</p>
<p>DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE LABORATORIO ARTISTICO</p>	<p>OBIETTIVI TRASVERSALI I contenuti specifici della materia intendono approfondire l'aspetto calato nella pratica artistica e trovano collegamento nelle tematiche connesse alla materia di Discipline Plastiche e Discipline Geometriche. Essi sono finalizzati ad una maggiore comprensione e fruizione delle immagini, in special modo quelle studiate in “Storia dell'Arte”.</p>	

Le programmazioni nella loro formulazione tengono conto della certificazione delle competenze da redigere al termine del 1° biennio obbligatorio, così come stabilito dal DPR n. 122/2009 e dalle linee guida sull'obbligo di istruzione.

**DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE PITTORICHE,
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE—LABORATORIO ARTISTICO
Percorsi disciplinari LICEO ARTISTICO
1° Biennio SECONDO ANNO**

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITÀ
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	<p>Conoscere le varianti percettive: introduzione al fenomeno dei contrasti.</p> <p>Avere conoscenze di base nel campo della percezione visiva.</p> <p>Avere conoscenze di base del linguaggio visivo e dei suoi principali codici.</p> <p>Avere conoscenze di base delle principali tecniche grafiche e pittoriche.</p> <p>Conoscere le caratteristiche proprie degli elementi naturalistici e architettonici.</p> <p>Conoscere i principi fondanti del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento progettuale propedeutico alle diverse discipline.</p> <p>Avere consapevolezza 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.</p>	<p>Saper descrivere le fasi del percorso operativo facendo uso anche del linguaggio verbale.</p> <p>Saper organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata.</p> <p>Saper utilizzare testi multimediali per la catalogazione semplice del proprio lavoro.</p> <p>Acquisire le competenze necessarie per l'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione grafica e pittorica.</p> <p>Acquisire un uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e, soprattutto, comprensione e applicazione dei principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore. Utilizzare e produrre testi multimediali. Sviluppare il <i>vedere</i> come metodo di conoscenza del dato reale con il fine di rappresentarlo e/o trasfigurarlo.</p> <p>Saper utilizzare consapevolmente gli elementi fondamentali della grammatica visiva.</p> <p>Acquisire una corretta metodologia di analisi ed elaborazione grafica da utilizzare nei diversi campi di applicazione del disegno.</p>
LABORATORIO ARTISTICO	<p>Sa applicare i procedimenti tecnici di ogni singolo laboratorio utilizzando i materiali più appropriati. Sa utilizzare lo specifico linguaggio per la lettura del processo progettuale relativo al singolo indirizzo. Sa distinguere gli elementi essenziali che differenziano i relativi laboratori.</p>	
	<p>Conoscere la funzione dello schizzo, del bozzetto e del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico o pittorico, e cogliere il valore culturale di questi linguaggi.</p>	<p>di fonti. Comprendere la funzione dello schizzo, del bozzetto e del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico o pittorico, e cogliere il valore culturale di questi linguaggi.</p>

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA alla fine del secondo anno.

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	<p>Sviluppare l'osservazione come metodo di conoscenza del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurarlo.</p> <p>Saper utilizzare le conoscenze tecniche e procedurali relative ai diversi modi e funzioni del disegnare e del dipingere.</p> <p>Saper utilizzare consapevolmente gli elementi grammaticali di base della composizione visiva.</p>
---	---

DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE PLASTICHE,
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE—LABORATORIO ARTISTICO

Percorsi disciplinari LICEO ARTISTICO

1° Biennio PRIMO ANNO

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE</p>	<p>Conoscere gli elementi grammaticali del linguaggio plastico</p> <p>Conoscere i sistemi di rappresentazione grafica finalizzati al progetto tridimensionale.</p> <p>Conoscere i primi elementi visivi e percettivi del linguaggio plastico scultoreo.</p> <p>Conoscere le regole di composizione grafica e principi fondamentali della percezione visiva.</p> <p>Conoscere ed utilizzare materiali e strumenti per la modellazione plastico tridimensionale.</p> <p>Studio grafico e plastico delle forma plastica attraverso l'osservazione dal vero</p>	<p>Produrre semplici elaborati attraverso interventi di trasformazione della superficie: tagli, pieghe, strappi ecc. (carta, cartoncino).</p> <p>Produrre semplici elaborati attraverso interventi di trasformazione della superficie plastica impronte, tracce, stacciato, bassorilievo, altorilievo.</p> <p>Interpretazione dell'opera plastica attraverso la modellazione, l'intaglio e l'assemblaggio.</p> <p>Applicare e sperimentare le tecniche grafico-scultoree in un progetto complesso.</p> <p>Utilizzare i materiali, le tecniche, gli strumenti e le tecnologie in maniera autonoma.</p>
<p>LABORATORIO ARTISTICO DELLA FIGURAZIONE</p>	<p>Conoscere le principali tecniche di restituzione plastico-scultorea.</p> <p>Conoscere la terminologia tecnica essenziale.</p> <p>Conoscere ed applicare i principi che regolano la costruzione della forma tridimensionale e lo spazio circostante.</p> <p>Conoscere le metodologie appropriate per la realizzazione di opere plastico scultoree.</p>	<p>Saper realizzare elaborati grafici attraverso studio d'immagini.</p> <p>Saper realizzare manufatti plastico tridimensionali in argilla o altri materiali (stacciato, bassorilievo e altorilievo tuttotondo).</p> <p>Saper realizzare progetti grafico/plastici</p> <p>Saper realizzare elaborati plastico tridimensionali.</p> <p>Saper utilizzare i materiali plastici</p> <p>Saper organizzare i tempi ed il proprio spazio di lavoro</p>
<p>DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE LABORATORIO ARTISTICO</p>	<p>OBIETTIVI TRASVERSALI</p> <p>I contenuti specifici della materia intendono approfondire l'aspetto calato nella pratica artistica e trovano collegamento nelle tematiche connesse alla materia di Discipline Plastiche e Discipline Geometriche. Essi sono finalizzati ad una maggiore comprensione e fruizione delle immagini, in special modo quelle studiate in "Storia dell'Arte".</p>	

Le programmazioni nella loro formulazione tengono conto della certificazione delle competenze da redigere al termine del 1° biennio obbligatorio, così come stabilito dal DPR n. 122/2009 e dalle linee guida sull'obbligo di istruzione.

**DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE PLASTICHE,
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE—LABORATORIO ARTISTICO
Percorsi disciplinari LICEO ARTISTICO
1° Biennio SECONDO ANNO**

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITÀ
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	<p>Conoscere il metodo progettuale funzionale all'ideazione di una forma tridimensionale.</p> <p>Conoscere le principali evoluzioni stilistiche e tecniche della scultura.</p> <p>Conoscere le principali tecniche di conservazione e restauro di opere Plastico scultoree.</p> <p>Conoscere la figura umana attraverso lo studio grafico dal vero dato dall'osservazione di calchi in gesso di diverse epoche storiche.</p> <p>Conoscere l'anatomia della figura umana attraverso lo studio grafico e l'osservazione dal vero.</p> <p>Conoscere i principali metodi e tecnologie atti alla realizzazione di opere plastico tridimensionali a tema Figurativo, decorativo di ambientazione e di ricerca artistica.</p>	<p>Saper produrre elaborati tridimensionali attraverso interventi di trasformazione della materia plastica.</p> <p>Saper realizzare ed Interpretare un opera plastica attraverso l'acquisizione delle tecniche di modellazione, d'intaglio e di assemblaggio.</p> <p>Saper applicare e sperimentare le tecniche grafico-scultoree in un progetto complesso.</p> <p>Saper analizzare, rappresentare ed interpretare l'opera plastica in funzione del progetto.</p> <p>Saper individuare le interazioni tra la realtà e la scultura tra i diversi linguaggi artistici.</p> <p>Saper applicare le regole compositive e i principi fondamentali della percezione visiva nell'elaborazione del progetto plastico tridimensionale.</p> <p>Conoscere le principali tecniche di conservazione e restauro di opere plastico scultoree.</p>
LABORATORIO ARTISTICO DELLA FIGURAZIONE	<p>Conoscere la forma plastica attraverso lo studio grafico e plastico realizzativo dal vero</p> <p>Conoscere i principali sistemi di restituzione geometrica e proiettiva finalizzata alla realizzazione plastico tridimensionale</p> <p>Conoscere tecniche e metodologie atte alla realizzazione grafico pittorica e plastico scultorea della forma tridimensionale attraverso la modellazione in altorilievo e tuttotondo e per installazione.</p> <p>Conoscere il percorso storico e stilistico della scultura Conoscenza delle possibilità espressive dei materiali nella rappresentazione plastica</p>	<p>Saper realizzare manufatti grafico pittorici e plastico scultorei attraverso lo studio dal vero di opere classiche e rinascimentali</p> <p>Saper realizzare progetti grafico plastico creativi</p> <p>Saper realizzare manufatti plastico scultorei in diversi materiali</p> <p>Saper realizzare elaborati plastico scultorei e scenoplastici</p> <p>Saper applicare correttamente tecniche e metodologie nella realizzazione di un progetto plastico complesso.</p>

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA alla fine del secondo anno.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	<p>Saper utilizzare e conoscere i materiali, le tecniche e gli strumenti della produzione plastico-scultorea.</p> <p>Saper applicare i principi che regolano la costruzione della forma plastica attraverso il volume e la superficie.</p> <p>Saper utilizzare le conoscenze e le procedure specifiche dei linguaggi plastico tridimensionali.</p> <p>Saper utilizzare consapevolmente i principi che regolano la costruzione della forma tridimensionale nello spazio.</p> <p>Saper cogliere il valore culturale del linguaggio plastico tridimensionale.</p>
LABORATORIO ARTISTICO	<p>Sa applicare i procedimenti tecnici di ogni singolo laboratorio utilizzando i materiali più appropriati.</p> <p>Sa utilizzare lo specifico linguaggio per la lettura del processo progettuale relativo al singolo indirizzo.</p> <p>Sa distinguere gli elementi essenziali che differenziano i relativi laboratori.</p>

PRIMO BIENNIO—PROGRAMMAZIONI DIPARTIMENTALI

DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE GEOMETRICHE, ARCHITETTURA E AMBIENTE, DESIGN E SCENOGRAFIA

Percorsi disciplinari LICEO ARTISTICO

1° Biennio PRIMO ANNO

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITÀ
DISCIPLINE GEOMETRICHE	<p>Costruzione geometrica degli elementi e delle figure fondamentali.</p> <p>Applicazione dei principi di proiezione e sezione.</p> <p>Proiezioni ortogonali. Schizzo a mano libera. Costruzione di semplici modelli tridimensionali per la simulazione dei fenomeni proiettivi.</p> <p>Uso dei mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati</p>	<p>Riconoscere, denominare e classificare gli elementi fondamentali della geometria euclidea.</p> <p>Conoscere e applicare le regole e le tecniche per rappresentare, secondo il metodo delle proiezioni ortogonali, gli oggetti collocati nello spazio.</p> <p>Comprendere che il disegno tecnico è un linguaggio universale basato su segni convenzionali e regole universali.</p>
LABORATORIO ARTISTICO DI SCENOGRAFIA	<p>Cenni storici di scenografia: il teatro Greco – Ellenico - Romano e del Medioevo. Come nasce la scenografia: ieri e oggi. Elementi di scenotecnica teatrale e televisiva.</p> <p>Prospettiva teatrale. Divisione prospettica di una spaccato. Costruzione di un modello architettonico di un palcoscenico a proscenio.</p> <p>Conoscere i metodi di rappresentazione progettuale di elementi scenoplastici bidimensionali e tridimensionali.</p> <p>Conoscere ed utilizzare le tecniche e gli strumenti artigianali e contemporanei più diffusi per la realizzazione di elementi scenoplastici teatrali, cinematografici, televisivi, espositivi e di ricerca artistica ,coniugando le esigenze estetiche concettuali e comunicative legate strettamente al tema assegnato.</p>	<p>Sapere individuare le differenze essenziali tra le varie tipologie del teatro nella storia.</p> <p>Conoscere le modalità operative delle tecniche basilari della scenografia.</p> <p>Conoscere le tecniche e i materiali per la realizzazione di un modello scenico.</p> <p>Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla realizzazione degli elementi scenoplastici nello spazio scenico</p> <p>Saper applicare le regole compositive e i principi fondamentali della percezione visiva nell'elaborazione del progetto.</p>
LABORATORIO ARTISTICO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE	<p>Strutture delle forme geometriche fondamentali.</p> <p>Strutture modulari a due e tre dimensioni. Composizioni tridimensionali su reticoli modulari. Conoscenza degli strumenti e dei materiali: esercitazione di taglio e incisione. Studio di modelli con nodi costruttivi piani.</p> <p>Studio di un "Metaprogetto" razionalizzante utilizzando elementi geometrici.</p> <p>Leggere la città. Il sopralluogo. Impaginare una tavola.</p>	<p>Capacità di analizzare gli elementi costruttivi delle forme.</p> <p>Capacità di riconoscere, descrivere, rappresentare le caratteristiche formali, costruttive e storiche di un ambiente.</p>
LABORATORIO ARTISTICO DI DESIGN DELL'INDUSTRIA	<p>Strutture delle forme geometriche fondamentali.</p> <p>Strutture modulari a due e tre dimensioni. Composizioni tridimensionali su reticoli modulari. Conoscenza degli strumenti e dei materiali: esercitazione di taglio e incisione.</p> <p>Studio di modelli con nodi costruttivi piani. Studio di un "Metaprogetto" razionalizzante utilizzando elementi geometrici.</p> <p>Cenni di storia del design. Differenza tra artista e design. Analisi di una cellula abitativa: distribuzione, percorsi, arredi.</p>	<p>Capacità di analizzare gli elementi costruttivi delle forme.</p> <p>Capacità di riconoscere, descrivere, rappresentare le caratteristiche formali, costruttive di un manufatto di design.</p>

Le programmazioni nella loro formulazione tengono conto della certificazione delle competenze da redigere al termine del 1° biennio obbligatorio, così come stabilito dal DPR n. 122/2009 e dalle linee guida sull'obbligo di istruzione.

**DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE GEOMETRICHE,
ARCHITETTURA E AMBIENTE, DESIGN E SCENOGRAFIA**

Percorsi disciplinari LICEO ARTISTICO

1° Biennio SECONDO ANNO

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITÀ
DISCIPLINE GEOMETRICHE	Rappresentazione assonometrica: assonometrie ortogonali: isomerica, dimetrica e trimetrica; assonometria obliqua. Uso intuitivo della prospettiva. Schizzo a mano libera. Costruzioni prospettiche realizzate secondo i principi di geometria descrittiva di semplici oggetti nello spazio. Costruzione di semplici modelli tridimensionali per la simulazione dei fenomeni proiettivi. Uso dei mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati	Acquisire i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio. Conoscere le diversità intercorrenti tra proiezioni parallele e proiezioni centrali. Distinguere le proiezioni assonometriche ortogonali da quelle oblique. Utilizzare i diversi tipi di assonometria in funzione degli scopi del disegno. Rappresentare lo spazio mediante visioni prospettiche intuitive e costruite secondo i metodi della geometria descrittiva.
LABORATORIO ARTISTICO DI SCENOGRAFIA	Cenni storici di scenografia: il teatro Rinascimentale – Barocco- dell'Ottocento e Novecento. Lo scenario e l'allestimento scenico. Colori spettrali. Bozzetti-Modelli –Le Piante. Scenotecnica teatrale e cinematografica. Costruzione di un modello di scena. Cenni di storia della scenografia con particolare attenzione alla scenoplastica. Conoscere le principali tecniche-stilistiche plastico scenografiche nell'elaborazione e nella realizzazione di un progetto scenoplastico. Conoscere i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico inerente alla realizzazione di elementi scenoplastici.	Sapere individuare le differenze essenziali tra le varie tipologie del teatro nella storia. Acquisizione degli elementi costruttivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema. Saper realizzare elementi scenoplastici attraverso l'acquisizione di tecniche e metodologie. Saper realizzare un elemento scenoplastico attraverso le tecnologie della modellazione. Saper realizzare elementi scenoplastici inserendoli in un contesto scenografico complesso.
LABORATORIO ARTISTICO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE	Il cubo e la griglia come esercizio di architettura. I caratteri dell'edificio: scomposizione e ricomposizione. I caratteri del vuoto: "ideogramma di progetto: una piazza".	Capacità di riconoscere, descrivere, rappresentare le caratteristiche formali, costruttive di un manufatto architettonico.
LABORATORIO ARTISTICO DESIGN DELL'INDUSTRIA	Cenni di ergonomia e sua applicazione. Rilievo di un oggetto semplice: forma, funzione, meccanismi, rapporti con la persona. La costruzione dell'alloggio tipo. Analisi tipologiche ed evoluzione della cellula abitativa.	Capacità di riconoscere, descrivere, rappresentare le caratteristiche formali, costruttive di un manufatto di design.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA alla fine del secondo anno.

DISCIPLINE GEOMETRICHE	Saper formalizzare secondo convenzioni proprie della geometria descrittiva la rappresentazione grafica di oggetti. Viceversa, data la rappresentazione grafica di un oggetto, essere in grado di descrivere verbalmente la sua forma e la sua collocazione nello spazio. Saper tradurre un disegno in proiezione ortogonale in un disegno assonometrico e viceversa. Saper tradurre un disegno in proiezione ortogonale in un disegno e viceversa. Saper ripercorrere, attraverso una adeguata documentazione grafica, le varie fasi attraverso le quali una idea progettuale prende forma fino a concretizzarsi in un oggetto.
LABORATORIO ARTISTICO	Sa applicare i procedimenti tecnici di ogni singolo laboratorio utilizzando i materiali più appropriati. Sa utilizzare lo specifico linguaggio per la lettura del processo progettuale relativo al singolo indirizzo. Sa distinguere gli elementi essenziali che differenziano i relativi laboratori.

PRIMO BIENNIO—PROGRAMMAZIONI DIPARTIMENTALI

Le programmazioni nella loro formulazione tengono conto della certificazione delle competenze da redigere al termine del 1° biennio obbligatorio, così come stabilito dal DPR n. 122/2009 e dalle linee guida sull'obbligo di istruzione.

DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE GRAFICHE
DISCIPLINE GRAFICHE —LABORATORIO ARTISTICO
Percorsi disciplinari LICEO ARTISTICO
1° Biennio

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITÀ
LABORATORIO ARTISTICO DI GRAFICA	<p>La grafica, i codici e le tecniche.</p> <p>La progettazione e i possibili settori in cui un “progettista” può intervenire in modo creativo.</p> <p>La grafica editoriale.</p> <p>Primo approccio alla progettazione della copertina di un libro per l’infanzia.</p> <p>La grafica e i possibili settori in cui un “progettista” può intervenire in modo creativo.</p> <p>Il manifesto pubblicitario.</p> <p>Primo approccio alla progettazione di un manifesto pubblicitario.</p>	<p>Anticipazione delle procedure e delle tecniche essenziali.</p> <p>Approfondimento tematico e di tecniche artistiche.</p> <p>Utilizzare software per l’impaginazione elettronica</p> <p>Conoscenza dei procedimenti e delle tecniche essenziali per l’ideazione di un progetto di grafica.</p> <p>Costruire un messaggio visivo realizzando un insieme di segni il cui significato sia funzionale a uno scopo comunicativo dato.</p>

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA alla fine del secondo anno.

LABORATORIO ARTISTICO DI GRAFICA	<p>Conoscenza e uso delle metodologie appropriate.</p> <p>Capacità di cogliere il ruolo ed il valore culturale e sociale della produzione grafico-visiva.</p> <p>Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica.</p> <p>Spirito di iniziativa e intraprendenza.</p> <p>Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.</p> <p>Risolvere problemi.</p> <p>Progettare .</p>
---	---

Alla luce degli esiti delle indagini OCSE-PISA e Invalsi sui livelli di competenza degli studenti italiani, sulla base della promozione dell'innalzamento del livello d'istruzione degli studenti del nostro Istituto e sulla base del recepimento delle programmazioni dipartimentali, si procede alla delineazione del curriculum d'istituto centrato sulle competenze, impostata sul metodo della ricerca-azione secondo le fasi di seguito riportate:

- ⇒ Riflessione sugli scenari relativi all'**elevamento dell'obbligo** e analisi degli orizzonti culturali (Quadro Europeo delle Qualifiche per l'apprendimento permanente, Strategia di Lisbona, Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue). Alfabetizzazione su conoscenze – abilità – competenze. Individuazione dei nodi strutturali dell'elaborazione di un curriculum per competenze. **Strutturazione dei dipartimenti** secondo quanto previsto dal D.M. 22 agosto 2007 n. 139.
- ⇒ Revisione del curriculum d'Istituto (biennio iniziale - secondo biennio - quinto anno) per assi ed elaborazione di un modello di **progettazione disciplinare per competenze che potrà fungere da** modello di **programmazione per competenze del Consiglio di Classe**.
- ⇒ Revisione delle competenze chiave di cittadinanza e trasversali relative al biennio iniziale, al secondo biennio e al quinto anno.



Parte II: Carta operativa della scuola

DIPARTIMENTO AREA UMANISTICA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA PRIMO BIENNIO

ITALIANO	<p>Saper utilizzare in modo semplice gli strumenti espressivi. Saper leggere e comprendere in modo essenziale i diversi testi scritti. Saper produrre in modo chiaro e semplice testi in relazione ai differenti scopi comunicativi.</p>
STORIA	<p>Sapersi orientare nello spazio e nel tempo. Conoscere il linguaggio specifico. Conoscere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche.</p>
CITTADINANZA E COSTITUZIONE	<p>Saper collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione. Saper costruire la propria identità personale.</p>
GEOGRAFIA	<p>Sapersi orientare nello spazio. Conoscere in modo essenziale i cambiamenti e le diversità del "Mondo globale".</p>
STORIA DELL'ARTE	<p>Saper collocare nello spazio e nel tempo gli autori e le opere d'arte; saper leggere un'opera d'arte nei suoi aspetti essenziali utilizzando il linguaggio specifico e la terminologia appropriata.</p>
INGLESE	<p>Utilizzare la lingua inglese per i principali scopi comunicativi. Produrre testi di vario tipo in relazione ai diversi scopi comunicativi.</p>
RELIGIONE	<p>Conoscere i principi fondamentali delle religioni non bibliche e delle tappe significative della storia d'Israele. Acquisire il linguaggio specifico.</p>

**DIPARTIMENTO AREA SCIENTIFICA
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA
PRIMO BIENNIO**

MATEMATICA

Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.

Tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio algebrico e viceversa.

Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.

Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti.

Individuare strategie appropriate per analizzare e risolvere un problema, utilizzando opportuni modelli matematici.

Utilizzare concetti e tecniche matematiche nell'ambito delle arti grafiche, pittoriche e architettoniche.

SCIENZE

Osservare, descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale sapendo riconoscere, nelle sue forme, i concetti di sistema e di complessità.

Analizzare, sia pur in modo molto semplice, qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di materia ed energia a partire da esperienze elementari da fare anche in classe.

**SCIENZE
MOTORIE E
SPORTIVE**

Aver acquisito padronanza motoria e capacità di relazionare.

Aver migliorato le grandi funzioni organiche.

SECONDO BIENNIO E MONOENNIO

Competenze da acquisire coerenti con gli obiettivi del profilo educativo, formativo e professionale dell'indirizzo di studi con specifico riferimento all'EQF:

Livello EQF : 3 / 4/			
	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><u>AREA</u> <u>DEI</u> <u>LINGUAGGI</u></p>	<p>Utilizza il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana adeguandolo all'ambito della comunicazione iconica e visiva.</p> <p>Analizza e interpreta diverse tipologie testuali con particolare riferimento alla letteratura di settore.</p> <p>Fruisce consapevolmente del patrimonio artistico anche ai fini della tutela e della valorizzazione</p>	<p>Comprende il messaggio contenuto in un testo orale e scritto cogliendo le relazioni logiche tra le varie componenti di un testo.</p> <p>Riconosce differenti registri comunicativi in un testo.</p> <p>Individuare il punto di vista dell'altro in contesti formali ed informali.</p> <p>Saper utilizzare differenti registri comunicativi in ambiti anche specialistici.</p> <p>Raccoglie e struttura informazioni anche in modo cooperativo.</p> <p>Intesse conversazioni tramite precise argomentazioni a carattere dialogico.</p> <p>Ascolta e dialoga con interlocutori esperti e confronta il proprio punto di vista con quello espresso da tecnici del settore.</p> <p>Distingue i caratteri e gli stili artistici rapportandoli alle epoche di produzione e agli autori.</p> <p>Si orienta nel quadro generale della produzione artistica italiana, europea, mondiale.</p> <p>Utilizza, sa ideare e realizzare prodotti multimediali in rapporto ad esigenze di studio professionali e personali.</p> <p>Comprendere le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale</p>	<p>Riconosce contesto scopo e destinatario della comunicazione.</p> <p>Conosce i codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale.</p> <p>Riconosce i principi di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo, iconico.</p>

SECONDO BIENNIO E MONOENNIO

Competenze da acquisire coerenti con gli obiettivi del profilo educativo, formativo e professionale dell'indirizzo di studi con specifico riferimento all'EQF:

Livello EQF : 3 / 4	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
AREA SCIENTIFICA	<p>È consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p>Riconosce il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società.</p> <p>Sa cogliere le interazioni tra esigenze di vita e processi tecnologici.</p> <p>Adotta semplici progetti per la risoluzione di problemi pratici.</p> <p>Sa spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi fisici e software.</p> <p>Utilizza le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare, catalogare informazioni, cercare informazioni e comunicare in rete.</p>	<p>Strutture concettuali di base del sapere tecnologico.</p> <p>Fasi di un processo tecnologico (sequenza delle operazioni: dall' "idea" all' "prodotto").</p> <p>Il metodo della progettazione. Architettura del computer</p> <p>Struttura di Internet</p> <p>Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti applicativi (tipologia di menù, operazioni di edizione, creazione e conservazione di documenti ecc.).</p> <p>Operazioni specifiche di base di alcuni dei programmi applicativi più comuni.</p>

SECONDO BIENNIO E MONOENNIO

Competenze da acquisire coerenti con gli obiettivi del profilo educativo, formativo e professionale dell'indirizzo di studi con specifico riferimento

Livello EQF : 3 / 4			
	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>AREA DI INDIRIZZO (TECNICO-PROFESSIONALIZZANTE)</p>	<p>Sapersi gestire autonomamente, nel quadro di istruzioni nel contesto di lavoro o di studio, di solito prevedibili, ma soggetti a cambiamenti.</p> <p>Sorvegliare il lavoro di routine di altri, assumendo una certa responsabilità per la valutazione e il miglioramento di attività lavorative o di studio.</p> <p>Lo studente progetta studi architettonici/di design, grafici e pittorici, scultorei, scenografici nei rispettivi ambiti di riferimento applicativi.</p>	<p>Riconosce una gamma di abilità cognitive e pratiche necessarie a risolvere problemi specifici nel campo di lavoro o di studio.</p> <p>Lo studente sa utilizzare con padronanza elementi, materiali e sistemi che strutturano e articolano un oggetto architettonico / di design / di editing per la componente legata all'illustrazione e/o per quella legata alla narrazione scritta / alla figurazione pittorica e plastica / alla rappresentazione scenotecnica.</p> <p>Lo studente sa elaborare e relazionare correttamente tra loro le singole fasi del progetto.</p> <p>Lo studente applica correttamente strumenti e tecniche necessari alla stesura delle singole fasi di progetto, dalla ideazione alla sua presentazione, gestione e realizzazione</p>	<p>Conoscenza pratica e teorica di contesti diversificati in ambito di lavoro o di studio.</p> <p>Lo studente conosce elementi, materiali e sistemi che strutturano e articolano un oggetto architettonico / di design / di grafica per la componente legata all'illustrazione e alla progettazione pubblicitaria e/o per quella legata alla narrazione scritta / alla figurazione pittorica e plastica / alla rappresentazione scenotecnica</p> <p>Lo studente conosce le varie fasi di un progetto dalla ideazione alla sua presentazione, gestione e realizzazione e le relazioni che intercorrono tra loro.</p> <p>Lo studente conosce strumenti e tecniche necessari alla stesura delle singole fasi di progetto, dalla ideazione alla sua presentazione, gestione e realizzazione</p>

SECONDO BIENNIO E MONOENNIO

Competenze da acquisire coerenti con gli obiettivi del profilo educativo, formativo e professionale dell'indirizzo di studi con specifico riferimento

Livello EQF : 3 / 4			
	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>AREA DI CITTADINANZA</p>	<p>Sa utilizzare gli strumenti concettuali per analizzare e comprendere le società complesse con riferimento all'interculturalità, ai servizi alla persona e alla protezione sociale.</p> <p>Coglie le implicazioni storiche, etiche, sociali, produttive ed economiche ed ambientali dell'innovazione scientifico-tecnologica e, in particolare, il loro impatto sul mondo del lavoro e sulle dinamiche occupazionali</p>	<p>Interpretare fatti e processi della vita sociale e professionale con l'aiuto dei fondamentali concetti e teorie economico – giuridiche.</p> <p>Saper individuare le opportunità offerte alla persona, alla scuola e agli ambiti territoriali di riferimento dalle istituzioni locali, nazionali, europee e dagli organismi internazionali</p> <p>Saper riconoscere le implicazioni e l'utilizzo della proprietà intellettuale</p>	<p>Riconosce l'esistenza di un insieme di regole nel contesto sociale ed il loro significato rispetto a sé ed agli altri.</p> <p>Coglie il fondamento delle norme giuridiche ed essere consapevoli delle responsabilità e delle conseguenze.</p> <p>Coglie le responsabilità del cittadino nei confronti della vita sociale e dell'ambiente.</p> <p>Analizza/valuta gli aspetti di innovazione e di problematicità (in base a diversi criteri) dello sviluppo tecnico-scientifico.</p> <p>Riconosce le strutture del mercato del lavoro locale/globale e/o settoriale in funzione della propria progettualità personale sviluppando modalità e strategie per proporsi sul mercato del lavoro</p>



COMPETENZE TRASVERSALI

SONO DI SEGUITO INDICATE LE COMPETENZE TRASVERSALI DA ACQUISIRE ALLA FINE DEL PERCORSO LICEALE, COERENTI CON GLI OBIETTIVI FORMATIVI DEL CURRICOLO E LA SPECIFICITÀ DEGLI INDIRIZZI DI STUDIO:

1. Essere in grado di raggiungere gli obiettivi individuali e di contribuire a quelli di gruppo, anche in presenza di ostacoli, adattando in modo flessibile ed efficiente le risorse disponibili, ottimizzando costi e benefici nel rispetto dei tempi e della qualità attesa (orientamento al risultato)
2. Essere in grado di strutturare le attività, le risorse possedute, il tempo disponibile per il raggiungimento di un obiettivo (organizzazione/programmazione)
3. Essere in grado di individuare e risolvere i problemi analizzandoli e giungendo rapidamente alla proposta di soluzioni efficaci e coerenti, mantenendo una visione integrata di tutte le variabili presenti (economiche, aziendali, umane, tecniche e di contesto)
4. Conoscere i processi “caratteristici” della funzione “progettazione” e le interazioni con il mondo del lavoro
5. Essere in grado di utilizzare metodologie e strumenti relativi alla soddisfazione del cliente in un contesto lavorativo
6. Approccio relazionale per la gestione della comunicazione
7. Creatività e acume intuitivo per individuare opportunità del settore
8. Attitudine a gestire in modo ottimale il proprio tempo, le proprie emozioni e quelle altrui
9. Capacità di decisione e di resistenza all’insuccesso iniziale

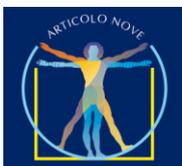


COMPETENZE TRASVERSALI

1. Competenze disciplinari trasversali:
2. saper applicare i vari metodi della rappresentazione architettonica e del design/ pittorica e scultorea / scenotecnica funzionalmente alle varie fasi del progetto strutturale
3. saper organizzare uno spazio architettonico, con particolare attenzione all'integrazione dell'arredo nelle strutture edilizie
4. saper coordinare correttamente tra loro tutte le fasi del processo progettuale nell'ambito della comunicazione e dei linguaggi visivi.
5. consolidamento degli elementi fondamentali che riguardano le competenze nel campo della comunicazione visiva mediante l'ausilio di approfondimenti concettuali e pratici, finalizzati alla comprensione grafica artistica.
6. apprendere i rapporti che intercorrono tra immagine e comunicazione, le funzioni e i caratteri dell'immagine espressiva, emozionale ed estetica.
7. capire il linguaggio visivo e i suoi codici, il linguaggio e le tecniche della comunicazione pubblicitaria.
8. potenziare gli elementi fondamentali che riguardano le competenze nel campo della comunicazione multimediale e della comunicazione data dall'importanza del colore
9. utilizzazione di rappresentazioni concettuali e strumenti multimediali che portino alla realizzazione di elaborati personali accurati e pertinenti allo scopo voluto
10. saper creare una comunicazione espositiva e tecnica secondo forme personali

Competenze tecnico-operative (docenti delle discipline coinvolte, tutor aziendale, studenti):

1. saper analizzare i dati e i requisiti di base per lo sviluppo della progettazione: conoscere le tecnologie dei materiali utilizzati
2. saper utilizzare il mezzo informatico per la stesura della documentazione necessaria
3. saper usare la capacità creativa nei diversi ambiti applicativi di studio e di lavoro



CURRICOLO VERTICALE SAPERI MINIMI 1° BIENNIO

La normativa e il percorso dell'Istituto

Il curriculum per saperi minimi d'Istituto, frutto del lavoro dei Dipartimenti Disciplinari, dalla figura Strumentale area1 e dallo Staff di Presidenza, esprime la sintesi delle scelte didattiche e operative indicate dai docenti nei curricula di disciplina per saperi minimi utile per la preparazione degli esami integrativi e di idoneità degli studenti secondo le linee normative del D.P.R. n. 89 - 15 marzo 2010 I Nuovi Licei – Regolamento di revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei Licei, Decreto interministeriale n. 211/10 e del DECRETO LEGISLATIVO 13 aprile 2017, n. 62 sulla valutazione Esame I e II ciclo – inclusione e valutazione di prodotto e di processo e della Circolare 3050 del 04-10-2018 «Nuovo esame di stato per il II ciclo – prime indicazioni operative».

Nell'attività didattica i docenti si ispirano alle Indicazioni Nazionali riguardanti gli obiettivi specifici del Liceo Artistico, di seguito sono indicati i saperi essenziali che si intendono trasmettere agli studenti, stabiliti nei singoli Dipartimenti disciplinari.

SOMMARIO

Curricolo: Primo Biennio

Discipline comuni

Materia: Italiano	2
Materia: Storia e Geografia	5
Materia: Lingua straniera Inglese	7
Materia: Matematica	9
Materia: Storia dell'arte	11
Materia: Scienze naturali	13
Materia: Scienze Motorie e Sportive	17
Materia IRC	19

Discipline di indirizzo

Materia: Discipline pittoriche	20
Materia: Discipline geometriche	21
Materia Discipline plastiche e scultoree	22

Secondo Biennio e Quinto anno

Discipline comuni

Materia: Lingua e Letteratura Italiana	24
Materia: Storia	31
Materia: Storia dell'arte	34
Materia: Lingua e Civiltà Straniera Inglese	37
Materia: Filosofia	40
Materia: Matematica	42
Materia: Fisica	46
Materia: Scienze naturali	49
Materia: Chimica dei materiali	53
Materia: Scienze Motorie e Sportive	56
Materia IRC	59

Discipline di indirizzo

Architettura e Ambiente	62
Design	64
Scenografia	68
Arti Figurative	71
Grafica	77
Audiovisivo e multimediale	89

MATERIA: ITALIANO

CLASSE PRIMA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	LA MORFOLOGIA
<i>Contenuti</i>	NOME:Principali caratteristiche AGGETTIVI:Principali caratteristiche e tipi PRONOMI: personali,relativi,possessivi,indefiniti VERBI: Transitivi e intransitivi. Modi e Tempi e loro uso. Forma attiva,passiva e riflessiva.Verbi servili e fraseologici. AVVERBI: avverbi di modo,di tempo,di luogo,valutazione e quantità CONGIUNZIONI: coordinanti e subordinanti PREPOSIZIONI: proprie e improprie
<i>Competenze</i>	Riconoscere gli elementi della lingua con le loro principali caratteristiche
<i>Titolo</i>	ANALISI della FRASE SEMPLICE
<i>Contenuti</i>	Frase minima ed espansioni
<i>Competenze</i>	Conoscere il livello base della frase semplice
<i>Titolo</i>	TIPOLOGIE DI TESTI
<i>Contenuti</i>	Letterari:narrativi e poetici Non letterari:argomentativi,espositivi e regolativi
<i>Competenze</i>	Conoscere i vari tipi testi nella loro essenzialità.Saper distinguere una tipologia di testo dall'altra
<i>Titolo</i>	ANALISI LETTERARIA
<i>Contenuti</i>	Elementi del testo narrativo: Fabula e intreccio, Sistema dei personaggi,Caratterizzazione dei personaggi,SPAZIO nel testo narrativo, TEMPO e DURATA nei testi narrativi, Il Narratore, Il punto di vista nei testi narrativi
<i>Competenze</i>	Individuare gli elementi essenziali caratterizzanti i testi narrativi

MATERIA: ITALIANO

CLASSE SECONDA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	TESTO NARRATIVO
<i>Contenuti</i>	Narratore- Focalizzazione - Le Forme del Discorso (discorso diretto e diretto libero, discorso indiretto e indiretto libero) La divisione in sequenze e la loro titolazione. Principali figure retoriche di significato e di posizione.
<i>Competenze</i>	Saper effettuare corrette sintesi e divisione in sequenze dei testi. Elementi di BASE dell'Analisi dei Testi
<i>Titolo</i>	EPICA
<i>Contenuti</i>	Epica classica.Epica medioevale ed epica rinascimentale
<i>Competenze</i>	Comprensione dei testi epici attraverso corrette parafrasi e sintesi. Riconoscimenti delle caratteristiche formali (PRINCIPALI figure retoriche) dei testi Conoscenza dei principali caratteri dei poemi epici studiati
<i>Titolo</i>	TESTO POETICO
<i>Contenuti</i>	Caratteristiche del testo poetico. Parafrasi e sintesi dei testi poetici,. analisi del livello del significato delle poesie e analisi delle caratteristiche formali. Figure retoriche dei testi poetici
<i>Competenze</i>	Comprensione corretta del testo poetico.Individuazione dei livelli di significato ed individuazione delle caratteristiche formali
<i>Titolo</i>	LA FRASE SEMPLICE
<i>Contenuti</i>	Elementi della frase: soggetto,predicato,attributi,apposizioni,complementi diretti e indiretti
<i>Competenze</i>	Riconoscere gli elementi che compongono la frase e le loro funzioni all'interno della frase
<i>Titolo</i>	ANALISI DEL PERIODO
<i>Contenuti</i>	Il periodo e la sua composizione. Le proposizioni principali.Le proposizioni coordinate.Le proposizioni secondarie.
<i>Competenze</i>	Riconoscere la struttura del periodo e saper individuare la proposizione principale e sua tipologia, le coordinate e i vari tipi di proposizione secondaria

MATERIA: STORIA E GEOGRAFIA

CLASSE PRIMA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	PREISTORIA
<i>Contenuti</i>	Evoluzione Specie umane, Paleolitico caratteristiche, Mesolitico e Neolitico. Villaggi e città stato. Le civiltà dei grandi fiumi
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper esprimere/riferire le principali caratteristiche dei periodi storici (oralmente ed in forma scritta). Conoscere ed usare i termini storici. Collocare gli eventi nel tempo.

<i>Titolo</i>	PREISTORIA
<i>Contenuti</i>	Evoluzione Specie umane, Paleolitico caratteristiche, Mesolitico e Neolitico. Villaggi e città stato. Le civiltà dei grandi fiumi
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper esprimere/riferire le principali caratteristiche dei periodi storici (oralmente ed in forma scritta). Conoscere ed usare i termini storici. Collocare gli eventi nel tempo.
<i>Titolo</i>	STORIA ANTICA : PRIMECIVILTÀ
<i>Contenuti</i>	Civiltà sumera, civiltà Egiziana, Antico, Medio e Nuovo regno dell'Egitto, Civiltà Ebraica
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper esprimere/riferire le principali caratteristiche dei periodi storici (oralmente ed in forma scritta). Conoscere ed usare i termini storici. Collocare gli eventi nel tempo.

<i>Titolo</i>	LA CIVILTÀ GRECA
<i>Contenuti</i>	Civiltà minoica, civiltà micenea, periodo arcaico, Sparta, Atene e sviluppo democratico: riforme di Solone e Clistene. Aspetti della società greca: religione e giochi panellenici. Sviluppo politico e culturale della Grecia classica. Filippo di Macedonia e conquiste di Alessandro Magno
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper esprimere/riferire le principali caratteristiche dei periodi storici (oralmente ed in forma scritta). Conoscere ed usare i termini storici. Collocare gli eventi nel tempo.
<i>Titolo</i>	CIVILTÀ ITALICHE e ROMA
<i>Contenuti</i>	Principali civiltà italiche, civiltà Etrusca, Le origini di Roma, Roma: dalla monarchia alla repubblica, conflitto tra patrizi e plebei, le Magistrature, Guerre di espansione nel Lazio e contro etruschi e sanniti, Guerra contro Pirro ed espansione nell'Italia meridionale. Organizzazione dei territori italici da parte di Roma
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper esprimere/riferire le principali caratteristiche dei periodi storici (oralmente ed in forma scritta). Conoscere ed usare i termini storici. Collocare gli eventi nel tempo.

<i>Titolo</i>	NOZIONI BASILARI DI GEOGRAFIA
<i>Contenuti</i>	Il Pianeta terra, Il sistema solare, Il reticolo geografico, Paralleli e meridiani, Punti cardinali. Fasce climatiche della Terra e principali Climi
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper riferire i concetti studiati. Sapersi orientare nello spazio
<i>Titolo</i>	CONOSCENZA del TERRITORIO
<i>Contenuti</i>	Il territorio pontino. L'Italia: caratteri fisici e politici
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper riferire i caratteri principali aspetti Fisici e politici del territorio e dell'Italia

MATERIA: STORIA E GEOGRAFIA

CLASSE SECONDA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	REPUBBLICA ROMANA: ORGANIZZAZIONE E CRISI
<i>Contenuti</i>	Organizzazione del dominio sull'Italia. Organizzazione del territori. Le Riforme dei Gracchi. La Riforma di Caio Mario. L'esercito romano. Cesare e la Conquista della Gallia. Il primo triumvirato. Conflitto tra Cesare e Pompeo. Riforme di Cesare e congiura de '44. II Triumvirato e sconfitta di Antonio.
<i>Competenze</i>	Conoscere nelle linee essenziali gli eventi e l'organizzazione statale di Roma Repubblicana.
<i>Titolo</i>	COSTITUZIONE e RAFFORZAMENTO dell'Impero ROMANO
<i>Contenuti</i>	Principato di Augusto. Dinastia Giulio-Claudia. I Flavi, Gli Imperatori Adottivi, Il Cristianesimo.
<i>Competenze</i>	Conoscere nelle linee essenziali gli eventi e l'organizzazione statale dell' Impero Romano e i successivi sviluppi con le dinastie dei Flavi e gli Imperatori Adottivi
<i>Titolo</i>	LA CRISI DELL'IMPERO ROMANO
<i>Contenuti</i>	L'Età dei Severi e la crisi del III sec., Diffusione di nuovi culti e persecuzione dei cristiani, Le minacce ai confini e la Restaurazione di Diocleziano Costantino, Successori di Costantino. Il nuovo ruolo della Chiesa, Il Sacco di Roma e la fine dell'Impero d'Occidente
<i>Competenze</i>	Conoscere le cause della crisi dell'Impero Romano e le importanti svolte impresse all'Impero dall'azione di Diocleziano e Costantino.

<i>Titolo</i>	ORIENTE E OCCIDENTE NELL'ALTO MEDIOEVO
<i>Contenuti</i>	Regni Romano Barbarici, L'Impero Bizantino, Italia Longobarda e Chiesa di Roma, Nascita dell'Islam e la civiltà arabo-islamica, I Franchi e il Sacro Romano Impero e il Feudalesimo
<i>Competenze</i>	Conoscere nelle linee essenziali le caratteristiche dei Regni Romano Barbarici. Conoscere la nuova struttura della società e dello stato diffusasi con il Sacro Impero Romano e la nascita del Feudalesimo.

GEOGRAFIA

<i>Titolo</i>	I CONTINENTI
<i>Contenuti</i>	Europa, Asia, Africa, America, Oceania. Aspetti fisici e politici dei continenti
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper esprimere/riferire i concetti relativi all'argomento

MATERIA: LINGUA STRANIERA INGLESE

CLASSE PRIMA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<p>Strutture morfosintattiche Pronomi personali soggetto e complemento Presente verbo be Aggettivi e pronomi possessivi Articoli a/an – the Numeri Plurale dei sostantivi Genitivo sassone Presente verbo have Presente semplice Preposizioni di tempo e di luogo Avverbi di frequenza Verbo can/ There is/ There are Some/Any/No Presente progressivo Aggettivi e pronomi dimostrativi A lot of/Much /Many/ Imperativo Verbo like Passato semplice dei verbi regolari e irregolari</p>
<i>Competenze</i>	<p>Funzioni comunicative Salutare e presentare persone Chiedere e dare informazioni personali Chiedere e parlare di ciò che si possiede Descrivere persone Descrivere una casa Dare indicazioni stradali Descrivere la vita quotidiana Parlare del tempo Chiedere e dire l'ora Chiedere e dire se si è capaci di fare qualcosa Chiedere e dire un prezzo Parlare di azioni in corso Parlare di possesso e quantità Offrire, accettare, rifiutare Ordinare cibo e bevande Saper raccontare semplici eventi al passato Fare domande e formulare risposte adeguate.</p>

MATERIA: LINGUA STRANIERA INGLESE**CLASSE** **SECONDA** **INDIRIZZO** /**OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Contenuti</i>	Strutture morfosintattiche le strutture grammaticali del primo anno Numeri ordinali Preposizioni di tempo Passato progressivo Comparativi e superlativi degli aggettivi Futuro con will Futuro con be going to Futuro con il presente progressivo Can-could Verbo should Must – mustn't Have to – don't have to Passato prossimo
<i>Competenze</i>	Funzioni comunicative Chiedere e dire la data Chiedere e parlare di avvenimenti passati Fare confronti Dare suggerimenti, accettare, rifiutare Chiedere, dare e rifiutare permessi Chiedere e parlare di azioni future Chiedere e dare consigli Esprimere obbligo e proibizione Chiedere e parlare di azioni recenti

MATERIA: MATEMATICA

CLASSE

PRIMA

INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo unità</i>	Numeri naturali, interi e razionali
<i>Contenuti</i>	Le operazioni con i numeri naturali, interi e razionali. Le potenze e le loro proprietà
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi con i numeri interi e razionali. Espressioni con le potenze
<i>Titolo unità</i>	Monomi
<i>Contenuti</i>	Addizione, moltiplicazione, divisione e potenza
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici espressioni con i monomi
<i>Titolo unità</i>	Polinomi
<i>Contenuti</i>	Addizione, moltiplicazione, prodotti notevoli
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici espressioni con i polinomi
<i>Titolo unità</i>	Equazioni e disequazioni
<i>Contenuti</i>	Equazioni di primo grado. Disequazioni di primo grado intere –fratte–sistemi
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi sulle equazioni e le disequazioni

MATERIA: MATEMATICA

CLASSE SECONDA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo unità</i>	Sistemi lineari
<i>Contenuti</i>	Metodo di sostituzione, di riduzione, di Cramer
<i>Competenze</i>	Applicare correttamente i vari metodi su semplici sistemi
<i>Titolo unità</i>	I radicali in R
<i>Contenuti</i>	Le quattro operazioni, razionalizzazione, radicali doppi, potenza di radice
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi con i radicali
<i>Titolo unità</i>	Piano cartesiano e retta
<i>Contenuti</i>	Punti e segmenti, rette, rette parallele e perpendicolari
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici problemi nel piano cartesiano
<i>Titolo unità</i>	Equazioni di secondo grado, parabola, disequazioni
<i>Contenuti</i>	Risoluzione di equazioni e disequazioni di secondo grado
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici equazioni e disequazioni di secondo grado

MATERIA: STORIA DELL'ARTE

CLASSE PRIMA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Dalla preistoria a Roma Imperiale
<i>Contenuti</i>	<p><i>L'arte della preistoria.</i> Le pitture rupestri. Le Veneri preistoriche. Menhir e dolmen.</p> <p><i>L'arte egizia.</i> Le mastabe e le piramidi. I templi.</p> <p><i>L'arte pre-ellenica.</i> Le città-palazzo cretesi (Cnosso). Le città-fortezza micenee (Micene).</p> <p><i>L'arte greca.</i> La polis. Il tempio (tipi e ordini architettonici). Il teatro La pittura vascolare. La statuaria arcaica: kouroi e korai. Il periodo severo (Bronzi di Riace). L'età classica. Policleto (Doriforo). Fidia: Acropoli di Atene (Partenone). La crisi della polis. Skopas (Menade danzante). Lisippo (Apoxyomenos). L'età ellenistica (Laocoonte, Ara di Pergamo).</p> <p><i>L'arte etrusca.</i> Architettura e sistemi costruttivi. Il tempio. Le necropoli. La scultura.</p> <p><i>L'arte romana arcaica e repubblicana.</i> Tecniche e materiali da costruzione. Infrastrutture e tipi edilizi. La casa. Il tempio. Il teatro. Le terme. La basilica. La città e il foro.</p> <p><i>L'arte romana dell'età imperiale.</i> I Fori Imperiali. Pantheon. Colosseo. Domus Aurea. Arco di Tito. Colonna Traiana. Colonna Antonina.</p> <p>Il ritratto ufficiale (Augusto di Prima Porta). Gli stili della pittura parietale (Affresco dalla Villa di Livia).</p>
<i>Competenze</i>	<p>Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio Artistico; Comprendere l'evoluzione e lo sviluppo dei linguaggi dell'arte in una dimensione sincronica e diacronica.</p>

MATERIA: STORIA DELL'ARTE

CLASSE

SECONDA

INDIRIZZO

/

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Dalla fine dell'Impero romano al Gotico Internazionale
<i>Contenuti</i>	<p><i>L'arte tardoromana.</i> I palazzi imperiali (Palazzo di Diocleziano a Spalato). La scultura celebrativa (Arco di Costantino).</p> <p><i>L'arte paleocristiana.</i> Le basiliche paleocristiane romane. Le basiliche di Ravenna. I mosaici di Sant'Apollinare Nuovo e di San Vitale.</p> <p><i>L'arte romanica.</i> Le tecniche ed elementi caratteristici dell'architettura romanica. Il Romanico lombardo (Sant'Ambrogio). Il Romanico padano (Duomo di Modena) Il Romanico veneziano (San Marco). Il Romanico toscano (Battistero di Firenze, Complesso di Pisa). Il Romanico meridionale (San Nicola di Bari, Cattedrale di Monreale). La scultura (i rilievi di Wiligelmo a Modena, la Deposizione di Benedetto Antelami a Parma). Croci dipinte.</p> <p><i>L'arte gotica.</i> Caratteri stilistici e strutturali dell'architettura gotica francese. Il gotico in Italia (Abbazia di Fossanova). Chiese e Cattedrali (San Francesco ad Assisi, duomo di Siena, duomo di Firenze). La scultura dei Pisano (pulpito del Battistero di Pisa e di Sant'Andrea a Pistoia). La pittura di Cimabue (Croce dipinta di Santa Croce). Giotto (Cicli di S.Francesco ad Assisi e della Cappella degli Scrovegni a Padova). La pittura senese. Duccio di Buoninsegna (Maestà del duomo di Siena). Simone Martini (Maestà del Palazzo Pubblico di Siena). Ambrogio Lorenzetti (Effetti del Buon Governo).</p>
<i>Competenze</i>	<p>Essere in grado di leggere e interpretare le opere d'arte individuandone i valori estetici, concettuali e funzionali;</p> <p>Comprendere il cambiamento e la diversità dei linguaggi artistici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra diverse aree geografiche e culturali;</p> <p>Cogliere i significati complessi delle opere d'arte per poterle apprezzare in modo consapevole.</p>

MATERIA: SCIENZE NATURALI

CLASSE PRIMA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Il sistema Terra
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Componenti del sistema Terra- Forma della Terra e i suoi punti di riferimento- Reticolato geografico
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Descrivere le sfere geochimiche e le loro interazioni- Descrivere la forma della Terra- Individuare i punti di riferimento
<i>Titolo</i>	La Terra nello spazio
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'Universo: generalità- Corpi del sistema solare- Leggi del moto dei pianeti, Il Sole, I pianeti del sistema solare- Caratteristiche della Luna, Fasi lunari, Moti della Luna- Moto di rotazione terrestre, Moto di rivoluzione terrestre
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Descrivere e conoscere le caratteristiche strutturali del Sole e l'organizzazione del sistema solare- Descrivere le leggi che regolano i moti dei pianeti- Confrontare le caratteristiche dei pianeti del sistema solare- Conoscere i moti della Luna e descrivere le fasi lunari- Analizzare le conseguenze della rotazione e rivoluzione terrestre
<i>Titolo</i>	L'atmosfera (cenni)
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Composizione dell'atmosfera, Gli strati dell'atmosfera- Il riscaldamento della Terra
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Descrivere le proprietà chimico-fisiche dell'acqua- Descrivere le caratteristiche delle acque dolci- Descrivere le caratteristiche chimiche e fisiche delle acque marine
<i>Titolo</i>	L'idrosfera (cenni)
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Caratteristiche dell'idrosfera- Proprietà chimico-fisiche dell'acqua- Caratteristiche delle acque dolci- Caratteristiche delle acque salate
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Descrivere le proprietà chimico-fisiche dell'acqua- Descrivere le caratteristiche delle acque dolci- Descrivere le caratteristiche chimiche e fisiche delle acque marine
<i>Titolo</i>	La litosfera
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Gli strati della Terra- Caratteristiche dei minerali- Struttura, origine e classificazione delle rocce ignee, sedimentarie e metamorfiche
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Descrivere la struttura interna della Terra- Descrivere i principali tipi di rocce

<i>Titolo</i>	Misure e rappresentazione di dati
<i>Contenuti</i>	- Il metodo sperimentale - Unità di misura fondamentali e derivate - Unità nel sistema internazionale
<i>Competenze</i>	Spiegare cosa sono le grandezze fisiche Utilizzare le unità di misura
<i>Titolo</i>	Le proprietà della materia
<i>Contenuti</i>	- Sostanze pure - Elementi - Composti - Miscele - Soluzioni; sospensioni - Proprietà fisiche della materia - Utilizzo delle proprietà fisiche - Osservare le proprietà chimiche - Riconoscere le trasformazioni chimiche
<i>Competenze</i>	- Distinguere tra elementi, composti, sostanze pure e miscele - Riconoscere le trasformazioni fisiche e chimiche
<i>Titolo</i>	Gli stati della materia
<i>Contenuti</i>	- Proprietà fisiche degli stati solido, liquido e gassoso - Teoria cinetica della materia - Caratteristiche dei passaggi di stato - Le leggi ponderali della chimica - Teoria atomica - Rappresentazione delle molecole
<i>Competenze</i>	- Classificare la materia in base al suo stato fisico - I passaggi di stato - Sapere che cosa sono le molecole e saper leggere ed interpretare le formule chimiche

MATERIA: SCIENZE NATURALI

CLASSE SECONDA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

BIOLOGIA

<i>Titolo</i>	Le basi della vita
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Caratteristiche dei viventi- Raggruppamenti dei viventi- I componenti chimici dei viventi- Proprietà chimico-fisiche dell'acqua- Le biomolecole- La teoria cellulare- Caratteristiche comuni delle cellule- Cellula procariote- Cellula eucariote
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Descrivere le caratteristiche degli esseri viventi e i relativi livelli di organizzazione- Saper distinguere tra piante ed animali;- Conoscere le proprietà dell'acqua ed individuare quelle che possono influire sulla vita dei viventi;- Saper la differenza tra un composto inorganico ed uno organico;- Conoscere le macromolecole biologiche;- Saper riconoscere molecole biologiche negli alimenti- Conoscere la struttura cellulare;- Saper distinguere una cellula procariote da una eucariote- Confrontare la struttura delle cellule eucariote animali e di quelle vegetali ed individuare analogie e differenze

<i>Titolo</i>	La vita della cellula
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Trasporto attraverso la membrana cellulare: diffusione semplice, diffusione facilitata, osmosi, trasporto passivo, endocitosi, esocitosi- La respirazione cellulare- Principali tappe della respirazione cellulare- Fermentazione- La fotosintesi- Fasi della fotosintesi: oscura e luminosa- Riproduzione cellulare- Mitosi- Meiosi
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere i meccanismi attraverso i quali le cellule scambiano materiali con l'esterno;- Definire il ruolo della membrana plasmatica nei flussi di materiali tra le cellule e l'ambiente esterno;- Riconoscere le formule dei principali dei composti che entrano nelle reazioni della respirazione cellulare e della fotosintesi;- Definire il metabolismo cellulare;- Conoscere le funzioni della respirazione cellulare e della fotosintesi- Descrivere le fasi del ciclo cellulare- Descrivere il processo mitotico e quello meiotico

CHIMICA

<i>Titolo</i>	Struttura dell'atomo
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Modello atomico di Bohr- Modello atomico a strati- Configurazione elettronica- Regole per il riempimento degli orbitali- Configurazione elettronica e tavola periodica- Proprietà della tavola periodica
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Essere capaci di comparare i vari modelli atomici- Illustrare il modello atomico di Bohr ad orbite- Saper spiegare il concetto di orbitale- Orientarsi sulla tavola periodica distinguendo gli elementi chimici (simboli, numero atomico, massa atomica)- Fare semplici configurazioni elettroniche- Saper rappresentare gli atomi e le molecole

MATERIA: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

CLASSE PRIMA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	IL SISTEMA SCHELETRICO
<i>Contenuti</i>	La funzione dello scheletro e la morfologia delle ossa; lo scheletro assiale: testa, la cassa toracica, la colonna vertebrale. Lo scheletro appendicolare: l'arto superiore, l'arto inferiore; I tipi di articolazioni; i movimenti articolari.
<i>Competenze</i>	Cittadinanza attiva: imparare a imparare, progettare, agire in modo autonomo e responsabile
<i>Titolo</i>	IL SISTEMA MUSCOLARE
<i>Contenuti</i>	La funzione del sistema muscolare in sintesi; i tipi muscoli; la composizione del muscolo, origine e inserzione del muscolo, le fibre muscolari.
<i>Competenze</i>	Cittadinanza attiva: imparare a imparare, progettare, agire in modo autonomo e responsabile
<i>Titolo</i>	L'ENERGIA MUSCOLARE
<i>Contenuti</i>	Il meccanismo di produzione energetica; l'ATP
<i>Competenze</i>	Cittadinanza attiva: imparare a imparare, progettare, agire in modo autonomo e responsabile
<i>Titolo</i>	ELEMENTI TECNICI / REGOLAMENTARI DI ALCUNI SPORT - FAIR PLAY
<i>Contenuti</i>	Conoscere ed applicare le regole di alcuni giochi sportivi e inventare varianti. Conoscere i principali elementi tecnici di alcune discipline sportive. Conoscere le regole di base degli sport individuali e di squadra praticati a scuola (con facoltà di scelta da parte del candidato); Che cos'è il fair play.
<i>Competenze</i>	Utilizzare le regole sportive come strumento di convivenza civile.

MATERIA: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**CLASSE** **SECONDA** **INDIRIZZO** /**OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Titolo</i>	L'APPARATO CARDIOCIRCOLATORIO
<i>Contenuti</i>	Il cuore; la circolazione sanguigna; il sangue; apparato circolatorio ed esercizio, rilevazione del battito cardiaco.
<i>Competenze</i>	Conoscere la teoria delle scienze motorie; agire in modo autonomo e responsabile.
<i>Titolo</i>	L'APPARATO RESPIRATORIO
<i>Contenuti</i>	Gli organi della respirazione, la respirazione, la respirazione durante l'esercizio.
<i>Competenze</i>	Conoscere la teoria delle scienze motorie; agire in modo autonomo e responsabile
<i>Titolo</i>	EFFETTI DELLE ATTIVITÀ MOTORIE E SPORTIVE PER IL BENESSERE DELLA PERSONA; LA PREVENZIONE.
<i>Contenuti</i>	Conoscenza del corpo umano; terminologia di base relativa agli apparati.
<i>Competenze</i>	Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute; riconoscere comportamenti e stili di vita salutistici.
<i>Titolo</i>	ELEMENTI TECNICI / REGOLAMENTARI DI ALCUNI SPORT - FAIR PLAY
<i>Contenuti</i>	Conoscere le regole di base degli sport individuali e di squadra praticati a scuola (con facoltà di scelta da parte del candidato); che cos'è il fair play.
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo e responsabile; utilizzare le regole sportive come strumento di convivenza civile.

MATERIA: RELIGIONE**CLASSE PRIMA INDIRIZZO /****OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Contenuti</i>	Lo studente - riconosce gli interrogativi universali dell'uomo: origine e futuro del mondo e dell'uomo, bene e male, senso della vita e della morte, speranze e paure dell'umanità, e si avvia ad individuare le risposte che il cristianesimo offre, confrontandosi anche con altre religioni; -si rende conto, alla luce della rivelazione cristiana, del valore delle relazioni interpersonali e dell'affettività; -riconosce nell'Ebraismo le radici della religione cristiana.
<i>Competenze</i>	Lo studente riflette sulle proprie esperienze personali e di relazione con gli altri: sentimenti, dubbi, speranze, relazioni, solitudine, incontro, condivisione, ponendo domande di senso nel confronto con le risposte offerte dalla tradizione cristiana; - riconosce il valore del linguaggio religioso, in particolare quello cristiano-cattolico; - dialoga con posizioni religiose e culturali diverse dalla propria in un clima di rispetto, confronto e arricchimento reciproco.

MATERIA: RELIGIONE**CLASSE SECONDA INDIRIZZO /****OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Contenuti</i>	Coglie l'importanza del cristianesimo per la nascita e lo sviluppo della cultura europea; -riconosce simboli e personaggi della tradizione giudaico-cristiana -riconosce il valore etico della vita umana come la dignità della persona, la libertà di coscienza, la responsabilità verso se stessi, gli altri e il mondo, la promozione della pace.
<i>Competenze</i>	Riconosce il valore del linguaggio religioso, in particolare quello cristiano-cattolico; - dialoga con posizioni religiose e culturali diverse dalla propria in un clima di rispetto, confronto e arricchimento reciproco; -riconosce l'origine e la natura della Chiesa e le forme del suo agire nel mondo; -legge, nelle forme di espressione artistica e della tradizione popolare, i segni del cristianesimo distinguendoli da quelli derivanti da altre identità religiose.

MATERIA: DISCIPLINE PITTORICHE

CLASSE	PRIMA	INDIRIZZO /
--------	-------	-------------

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Il concetto di proporzione;- L'illuminazione: fonti e incidenza;- Indizi di profondità;- La teoria della percezione e la psicologia della forma;- I materiali e i supporti basilari del disegnare;- L'organizzazione d'insieme dell'elaborato;- La strutturazione dei segni nel "campo";- Le fondamentali regole della composizione;- La teoria del colore: i principi fondamentali.
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Saper individuare la struttura di una forma o di un oggetto;- Saper individuare e rendere correttamente le proporzioni;- Saper individuare i rapporti spaziali e gli elementi di base della composizione visiva;- Saper utilizzare la modulazione del segno e del chiaroscuro;- Saper controllare e variare il grado di definizione dell'immagine;- Conoscere gli elementi di base della fenomenologia del colore (primarietà, complementarietà)..

MATERIA: DISCIPLINE PITTORICHE

CLASSE	SECONDA	INDIRIZZO /
--------	---------	-------------

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Il concetto di proporzione;- L'illuminazione: fonti e incidenza;- Indizi di profondità;- La teoria della percezione e la psicologia della forma;- I materiali e i supporti basilari del disegnare;- L'organizzazione d'insieme dell'elaborato;- La strutturazione dei segni nel "campo";- Le fondamentali regole della composizione;- La teoria del colore: i principi fondamentali.- Conoscenze di base di osteologia
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Saper individuare la struttura di una forma o di un oggetto;- Saper individuare e rendere correttamente le proporzioni;- Saper individuare i rapporti spaziali e gli elementi di base della composizione visiva;- Saper utilizzare la modulazione del segno e del chiaroscuro;- Saper controllare e variare il grado di definizione dell'immagine;- Conoscere gli elementi di base della fenomenologia del colore (primarietà, complementarietà);- Gli attributi del colore (tinta, saturazione e luminosità), e le varianti percettive: (il fenomeno dei contrasti);- Conoscere e saper rappresentare le principali ossa del corpo umano.

MATERIA: DISCIPLINE GEOMETRICHE

CLASSE PRIMA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Proiezioni ortogonali.
<i>Contenuti</i>	Principi generali delle proiezioni ortogonali. Proiezioni ortogonali di punti, rette, segmenti, piani. Proiezioni ortogonali di figure piane.
<i>Competenze</i>	Saper usare correttamente gli strumenti del disegno geometrico. Saper lavorare nel piano cartesiano. Saper rappresentare in proiezioni ortogonali figure piane, comunque orientate, disposte nello spazio.
<i>Titolo</i>	Proiezioni ortogonali.
<i>Contenuti</i>	Principi generali delle proiezioni ortogonali. Proiezioni ortogonali di solidi geometrici. Ribaltamento di solidi geometrici attraverso l'ausilio del piano ausiliario
<i>Competenze</i>	Saper rappresentare in proiezioni ortogonali solidi geometrici comunque orientati nello spazio. Saper rappresentare, in proiezioni ortogonali, il ribaltamento di solidi geometrici comunque orientati nello spazio.

<i>Titolo</i>	La sezione
<i>Contenuti</i>	La rappresentazione della sezione nel disegno geometrico. La definizione della vera forma della sezione.
<i>Competenze</i>	Buona conoscenza delle proiezioni ortogonali, in particolare delle tecniche del ribaltamento dei piani. Comprendere i procedimenti che consentono di ottenere la vera forma della sezione.

MATERIA: DISCIPLINE GEOMETRICHE

CLASSE SECONDA INDIRIZZO /

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	La sezione.
<i>Contenuti</i>	La rappresentazione della sezione nel disegno geometrico. La definizione della vera forma della sezione.
<i>Competenze</i>	Buona conoscenza delle proiezioni ortogonali, in particolare delle tecniche del ribaltamento dei piani. Comprendere i procedimenti che consentono di ottenere la vera forma della sezione.
<i>Titolo</i>	Assonometria ortogonale ed obliqua.
<i>Contenuti</i>	aspetti teorici delle proiezioni assonometriche (elementi di riferimento, caratteristiche, elementi rappresentativi, campo di applicazione).
<i>Competenze</i>	risoluzione di problemi grafici (rappresentazione di figure piane, solide, composizioni di solidi, oggetti in posizione di normalità ed accidentalità).
<i>Titolo</i>	La prospettiva centrale e accidentale.
<i>Contenuti</i>	aspetti teorici della proiezione centrale (elementi di riferimento, caratteristiche, elementi rappresentativi, campo di applicazione).
<i>Competenze</i>	la prospettiva a quadro verticale; metodi operativi (punti di fuga, punti di distanza, punti di misura).

MATERIA: DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE**CLASSE PRIMA INDIRIZZO /****OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Studio della forma attraverso la rappresentazione grafica dal vero, da immagine, guidata con particolare attenzione alla resa chiaroscurale e cromatica - Studio grafico della forma rappresentazione di spazio pieno / spazio vuoto, luce/ombra - Maturare il concetto di spazio bidimensionale e tridimensionale attraverso la rappresentazione grafica della forma indagata nello spazio (esempio rappresentazione di oggetti posizionati su un piano di appoggio) - Studio delle proporzioni della rappresentazione prospettica - Il metodo progettuale: dalla resa grafico bidimensionale alla resa volumetrica passando dal progetto grafico alla realizzazione plastica per volumi modellati attraverso l'utilizzo dell'argilla in stacciato, bassorilievo, altorilievo - Utilizzo degli strumenti di lavoro per la modellazione dell'argilla - Conoscenza dei materiali per la modellazione: l'argilla - Realizzazione di un piano d'argilla necessario per la successiva lavorazione in bassorilievo e altorilievo
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare capacità percettive e di osservazione - Sviluppare capacità creative e critiche - Sviluppare capacità tecniche ed operative - Realizzare disegni grafici - Realizzare progetti grafici necessari alla realizzazione di una forma plastica tridimensionale - Realizzare elaborati plastici in argilla o altri materiali (stacciato, bassorilievo e altorilievo)

MATERIA: DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE**CLASSE SECONDA INDIRIZZO /****OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Studio della forma attraverso la rappresentazione grafica dal vero, da immagini o guidata, con particolare attenzione alla resa chiaroscurale e cromatica - Studio grafico della forma tridimensionale - Il metodo progettuale: dalla resa grafico bidimensionale alla resa volumetrica passando dal progetto grafico alla realizzazione plastica per volumi modellati attraverso l'utilizzo dell'argilla in altorilievo e tuttotondo - Uso corretto degli strumenti di lavoro per la modellazione dell'argilla - Conoscenza dei materiali per la modellazione: l'argilla
<i>Competenze</i>	<p>L'alunno deve dimostrare di aver acquisito i concetti minimi di base, saper analizzare, comprendere, osservare e realizzare.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare progetti grafici - Realizzare progetti plastici tridimensionali attraverso la modellazione in argilla o altri materiali malleabili in altorilievo o tuttotondo - Comprendere le differenze chiaroscurali e trasferirle in concetto sia grafico che plastico - Conoscere ed utilizzare gli strumenti di lavoro

**CURRICOLO VERTICALE SAPERI MINIMI
MATERIE COMUNI
2° BIENNIO e 5° ANNO**

MATERIA:		LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	
CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI			

<i>Titolo</i>	LA POESIA NEL XII E XIII SECOLO
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none"> – La poesia d'amore – La poesia religiosa – La poesia comico realistica
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none"> – saper contestualizzare un'opera e il suo autore; – riformulare in italiano moderno il testo narrativo – individuare le scelte formali dell'autore (figure retoriche, metrica, registro, procedimenti strutturali) – Sviluppo delle capacità di sintesi personale.
<i>Titolo</i>	DANTE ALIGHIERI
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Esperienze biografiche e quadro storico – Il poema sacro (itinerari tra Inferno, Purgatorio e Paradiso: Inferno I-VI; Purgatorio I-VI; Paradiso I-VI)
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none"> – saper contestualizzare un'opera e il suo autore; – riformulare in italiano moderno il testo narrativo – individuare le scelte formali dell'autore (figure retoriche, metrica, registro, procedimenti strutturali) – Sviluppo delle capacità di sintesi personale.

<i>Titolo</i>	FRANCESCO PETRARCA
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Dal canzoniere: <i>Erano i capei d'oro; Solo e pensoso; Voi che ascoltate</i>
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none"> – saper contestualizzare un'opera e il suo autore; – riformulare in italiano moderno il testo narrativo – individuare le scelte formali dell'autore (figure retoriche, metrica, registro, procedimenti strutturali) – Sviluppo delle capacità di sintesi personale.
<i>Titolo</i>	GIOVANNI BOCCACCIO
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Boccaccio e il mondo medievale – Il Decameron: Struttura dell'opera e analisi di novelle: scelta di novelle – La novella
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none"> – saper contestualizzare un'opera e il suo autore; – riformulare in italiano moderno il testo narrativo – individuare le scelte formali dell'autore (figure retoriche, metrica, registro, procedimenti strutturali) – Sviluppo delle capacità di sintesi personale.

<i>Titolo</i>	LA FIGURA DELL'INTELLETTUALE DEL 500
<i>Contenuti</i>	Machiavelli e Guicciardini
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none"> – saper contestualizzare un'opera e il suo autore; – riformulare in italiano moderno il testo narrativo – individuare le scelte formali dell'autore (figure retoriche, metrica, registro, procedimenti strutturali) – Sviluppo delle capacità di sintesi personale.
<i>Titolo</i>	PRODUZIONE SCRITTA
<i>Contenuti</i>	Saggi argomentativi, temi di ordine generale/storico/letterario
<i>Competenze</i>	produrre testi scritti secondo le tipologie dell'Esame di Stato, formalmente corretti, pertinenti nell'uso dei documenti e coerenti sul piano della struttura argomentativa e tematica

MATERIA: LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

**OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Titolo</i>	IL SEICENTO
<i>Contenuti</i>	L'intellettuale e l'artista nel Seicento Il Barocco nella letteratura L'Arcadia Miguel De Cervantes Giovambattista Basile
<i>Competenze</i>	Conoscere gli argomenti del programma e dimostrare capacità di utilizzare le conoscenze acquisite Essere in grado di analizzare, contestualizzare e rielaborare i testi proposti, operando opportuni collegamenti e dimostrando un'accettabile padronanza linguistica Dimostrare di essere in grado di orientarsi nell'analisi delle problematiche sociali e civili e di interpretare i messaggi dei media
<i>Titolo</i>	IL SETTECENTO
<i>Contenuti</i>	Il teatro francese: Molière Il teatro italiano: dalla commedia dell'arte a Goldoni Il romanzo europeo: gotico, epistolare, borghese
<i>Competenze</i>	Conoscere gli argomenti del programma e dimostrare capacità di utilizzare le conoscenze acquisite Essere in grado di analizzare, contestualizzare e rielaborare i testi proposti, operando opportuni collegamenti e dimostrando un'accettabile padronanza linguistica Dimostrare di essere in grado di orientarsi nell'analisi delle problematiche sociali e civili proposte nelle opere
<i>Titolo</i>	UGO FOSCOLO
<i>Contenuti</i>	Vita e opere Lettura e commento: di un sonetto a scelta e dei primi 40 versi de I Sepolcri
<i>Competenze</i>	Conoscere gli argomenti del programma e dimostrare capacità di utilizzare le conoscenze acquisite Essere in grado di analizzare, contestualizzare e rielaborare i testi proposti, operando opportuni collegamenti e dimostrando un'accettabile padronanza linguistica Dimostrare di essere in grado di orientarsi nell'analisi delle problematiche sociali e civili proposte nelle opere
<i>Titolo</i>	IL ROMANTICISMO
<i>Contenuti</i>	La sensibilità romantica Caratteri e generi dell'arte romantica La diffusione del romanticismo in Italia La diffusione del romanzo storico
<i>Competenze</i>	Conoscere gli argomenti indicati e dimostrare capacità di utilizzare le conoscenze acquisite Essere in grado di analizzare, contestualizzare e rielaborare i testi proposti, operando opportuni collegamenti e dimostrando un'accettabile padronanza linguistica Dimostrare di essere in grado di orientarsi nell'analisi delle problematiche sociali e civili proposte nelle opere

<i>Titolo</i>	MANZONI
<i>Contenuti</i>	La vita e la poetica La ricerca linguistica Lettura e commento di alcuni brani tratti da : I promessi sposi
<i>Competenze</i>	Conoscere gli argomenti indicati e dimostrare capacità di utilizzare le conoscenze acquisite Essere in grado di analizzare, contestualizzare e rielaborare i testi proposti, operando opportuni collegamenti e dimostrando un'accettabile padronanza linguistica Dimostrare di essere in grado di orientarsi nell'analisi delle problematiche sociali e civili proposte nelle opere
<i>Titolo</i>	PRODUZIONE SCRITTA
<i>Contenuti</i>	Saggi argomentativi, temi di ordine generale/storico/letterario
<i>Competenze</i>	Produrre testi scritti secondo le tipologie dell'esame di stato, formalmente corretti, pertinenti nell'uso dei documenti e coerenti sul piano della struttura argomentativa e tematica

MATERIA: LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

CLASSE QUINTA	INDIRIZZO Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
-----------------------------	--

**OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Contenuti</i>	Il programma di letteratura dell'ultimo anno presenta una maggiore flessibilità rispetto a quello degli altri anni a causa delle diverse situazioni delle classi in relazione al conseguimento degli obiettivi ed al programma svolto nel corso del quarto anno. Pertanto gli alunni dovranno fare riferimento alla programmazione dei docenti di italiano delle classi quinte. In linea di massima il programma comprende i seguenti autori e temi : Leopardi . Positivismo e narrativa neorealista. Decadentismo, Pascoli e D'Annunzio. Pirandello e Svevo. La poesia del Novecento: Ungaretti, Montale e Saba. La narrativa tra le due guerre.
<i>Competenze</i>	

MATERIA: STORIA

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	--------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	ALTO MEDIOEVO
<i>Contenuti</i>	Feudalesimo, Conflitti tra Papato e Impero
<i>Competenze</i>	Conoscere i fatti storici e sociali dell'età medioevale e saperne individuare le principali caratteristiche
<i>Titolo</i>	RINASCITA NEL BASSO MEDIOEVO
<i>Contenuti</i>	Rinascita dopo il Mille, Lotta tra Papato e Impero, La nascita del Comune
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper esprimere gli eventi principali e gli elementi fondanti della Rinascita dopo il Mille e le caratteristiche e le componenti principali della Civiltà Comunale
<i>Titolo</i>	EUROPA DELLE MONARCHIE E NASCITA DELLE SIGNORIE IN ITALIA
<i>Contenuti</i>	Monarchie nazionali, Italia tra XIV e XV se., Età umanistico-rinascimentale
<i>Competenze</i>	Conoscere e saper indicare le principali Monarchie nazionali in Europa. Saper individuare i principali caratteri della storia italiana tra XIV e XV sec. Individuare le componenti e gli sviluppi dell'età umanistico rinascimentale
<i>Titolo</i>	L'ETA' MODERNA
<i>Contenuti</i>	Le scoperte geografiche, Riforma protestante e controriforma cattolica, L'Europa nel Cinquecento e le Guerre di Religione
<i>Competenze</i>	Conoscere gli scopi e le direzioni delle scoperte geografiche. Conoscere ed indicare i principi della riforma protestante e le MISURE della Controriforma cattolica. Conoscere i Principali eventi delle guerre di Religione e le loro cause
<i>Titolo</i>	IL SEICENTO
<i>Contenuti</i>	La Francia nel Seicento, L'Inghilterra e la nascita dello stato parlamentare, La cultura dei Seicento e la Rivoluzione Scientifica
<i>Competenze</i>	Conoscere gli eventi principali degli argomenti con particolare attenzione ai contrasti e d alle cause che portarono ala nascita dello stato parlamentare in Inghilterra e agli elementi fondanti della Rivoluzione Scientifica

MATERIA: STORIA

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	ILLUMINISMO E RIFORME
<i>Contenuti</i>	La cultura illuministica Il dispotismo illuminato in Europa e in Italia Il liberismo Il nuovo rapporto tra Stato e Chiesa
<i>Competenze</i>	Usare in maniera appropriata il lessico e le categorie interpretative proprie della disciplina Cogliere la dimensione temporale di ogni evento e sa collocarlo nell'epoca a cui risale Rielaborare ed espone i temi trattati in modo articolato e attento alle loro relazioni Saper leggere e valutare le diverse fonti
<i>Titolo</i>	LA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE IN INGHILTERRA
<i>Contenuti</i>	La rivoluzione agraria La rivoluzione industriale inglese Le conseguenze sociali della rivoluzione industriale
<i>Competenze</i>	Usare in maniera appropriata il lessico e le categorie interpretative proprie della disciplina Cogliere la dimensione temporale di ogni evento e sa collocarlo nell'epoca a cui risale Rielaborare ed espone i temi trattati in modo articolato e attento alle loro relazioni Saper leggere e valutare le diverse fonti
<i>Titolo</i>	LA RIVOLUZIONE FRANCESE
<i>Contenuti</i>	La crisi dell'antico regime e la protesta del terzo Stato Dalla presa della Bastiglia alla monarchia costituzionale La nascita della Prima Repubblica La Repubblica giacobina e il Terrore La controrivoluzione di Termidoro e il Direttorio
<i>Competenze</i>	Usare in maniera appropriata il lessico e le categorie interpretative proprie della disciplina Cogliere la dimensione temporale di ogni evento e sa collocarlo nell'epoca a cui risale Rielaborare ed espone i temi trattati in modo articolato e attento alle loro relazioni Saper leggere e valutare le diverse fonti
<i>Titolo</i>	L'ETÀ DELLA RESTAUZIONE
<i>Contenuti</i>	L'Europa dopo Napoleone Il Congresso di Vienna e il nuovo assetto dell'Europa La restaurazione in Francia e il governo conservatore in Gran Bretagna La Restaurazione in Italia
<i>Competenze</i>	Usare in maniera appropriata il lessico e le categorie interpretative proprie della disciplina

	<p>Cogliere la dimensione temporale di ogni evento e sa collocarlo nell'epoca a cui risale</p> <p>Rielaborare ed espone i temi trattati in modo articolato e attento alle loro relazioni</p> <p>Saper leggere e valutare le diverse fonti</p>
<i>Titolo</i>	IL RISORGIMENTO ITALIANO
<i>Contenuti</i>	<p>I moti liberali in Italia</p> <p>La Carboneria</p> <p>Il programma di Mazzini</p> <p>Il programma dei moderati</p> <p>La prima guerra d'indipendenza</p> <p>La situazione italiana dopo il '48</p> <p>L'ascesa di Cavour e la sua visione politica</p> <p>La guerra di Crimea e gli accordi di Plombières</p> <p>La seconda guerra d'Indipendenza e i plebisciti di annessione del Nord</p> <p>La nascita del Regno d'Italia</p>
<i>Competenze</i>	<p>Usare in maniera appropriata il lessico e le categorie interpretative proprie della disciplina</p> <p>Cogliere la dimensione temporale di ogni evento e sa collocarlo nell'epoca a cui risale</p> <p>Rielaborare ed espone i temi trattati in modo articolato e attento alle loro relazioni</p> <p>Saper leggere e valutare le diverse fonti</p>
<i>Titolo</i>	I PROBLEMI POST- UNITARI
<i>Contenuti</i>	<p>I problemi economici e sociali dell'unificazione</p> <p>Il governo della Destra storica</p> <p>La questione romana e la Terza guerra d'indipendenza</p> <p>L'annessione di Roma e la caduta della Destra</p> <p>Il governo della Sinistra storica e l'avvio dell'industrializzazione</p> <p>La classe operaia e la nascita del Partito Socialista Italiano</p> <p>La politica estera italiana e le aspirazioni colonialistiche</p> <p>Da Crispi a fine secolo</p>
<i>Competenze</i>	<p>Usare in maniera appropriata il lessico e le categorie interpretative proprie della disciplina</p> <p>Cogliere la dimensione temporale di ogni evento e sa collocarlo nell'epoca a cui risale</p> <p>Rielaborare ed espone i temi trattati in modo articolato e attento alle loro relazioni</p> <p>Saper leggere e valutare le diverse fonti</p>

MATERIA: STORIA		
CLASSE	QUINTA	INDIRIZZO Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale

**OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Contenuti</i>	Il programma di Storia, per il quale valgono in parte le considerazioni fatte per il programma di letteratura, comprende i seguenti argomenti: La crisi di fine secolo in Italia; La bella Époque; Sviluppo del nazionalismo ed imperialismo in Europa; Il decennio giolittiano in Italia; Tensioni tra stati europei e primo conflitto mondiale; Primo dopoguerra : problemi e tensioni in Europa e in Italia; Sviluppo dei regimi totalitari ; Seconda guerra mondiale; Secondo dopoguerra e guerra fredda; Gli anni sessanta e lo sviluppo economico negli Stati Uniti in Europa; La ricostruzione in Italia e i primi governi repubblicani.
<i>Competenze</i>	

MATERIA: STORIA DELL'ARTE

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	--------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Dalla preistoria a Roma Imperiale
<i>Contenuti</i>	<p><i>L'arte della preistoria.</i> Le pitture rupestri. Le Veneri preistoriche. Menhir e dolmen.</p> <p><i>L'arte egizia.</i> Le mastabe e le piramidi. I templi.</p> <p><i>L'arte pre-ellenica.</i> Le città-palazzo cretesi (Cnosso). Le città-fortezza micenee (Micene).</p> <p><i>L'arte greca.</i> La polis. Il tempio (tipi e ordini architettonici). Il teatro La pittura vascolare. La statuaria arcaica: kouroi e korai. Il periodo severo (Bronzi di Riace). L'età classica. Policletto (Doriforo). Fidia: Acropoli di Atene (Partenone). La crisi della polis. Skopas (Menade danzante). Lisippo (Apoxyomenos). L'età ellenistica (Laocoonte, Ara di Pergamo).</p> <p><i>L'arte etrusca.</i> Architettura e sistemi costruttivi. Il tempio. Le necropoli. La scultura.</p> <p><i>L'arte romana arcaica e repubblicana.</i> Tecniche e materiali da costruzione. Infrastrutture e tipi edilizi. La casa. Il tempio. Il teatro. Le terme. La basilica. La città e il foro.</p> <p><i>L'arte romana dell'età imperiale.</i> I Fori Imperiali. Pantheon. Colosseo. Domus Aurea. Arco di Tito. Colonna Traiana. Colonna Antonina.</p> <p>Il ritratto ufficiale (Augusto di Prima Porta). Gli stili della pittura parietale (Affresco dalla Villa di Livia).</p>
<i>Competenze</i>	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio Artistico; Comprendere l'evoluzione e lo sviluppo dei linguaggi dell'arte in una dimensione sincronica e diacronica.

MATERIA: STORIA DELL'ARTE

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Dalla fine dell'Impero romano al Gotico Internazionale
<i>Contenuti</i>	<p><i>L'arte tardoromana.</i> I palazzi imperiali (Palazzo di Diocleziano a Spalato). La scultura celebrativa (Arco di Costantino).</p> <p><i>L'arte paleocristiana.</i> Le basiliche paleocristiane romane. Le basiliche di Ravenna. I mosaici di Sant'Apollinare Nuovo e di San Vitale.</p> <p><i>L'arte romanica.</i> Le tecniche ed elementi caratteristici dell'architettura romanica. Il Romanico lombardo (Sant'Ambrogio). Il Romanico padano (Duomo di Modena) Il Romanico veneziano (San Marco). Il Romanico toscano (Battistero di Firenze, Complesso di Pisa). Il Romanico meridionale (San Nicola di Bari, Cattedrale di Monreale). La scultura (i rilievi di Wiligelmo a Modena, la Deposizione di Benedetto Antelami a Parma). Croci dipinte.</p> <p><i>L'arte gotica.</i> Caratteri stilistici e strutturali dell'architettura gotica francese. Il gotico in Italia (Abbazia di Fossanova). Chiese e Cattedrali (San Francesco ad Assisi, duomo di Siena, duomo di Firenze). La scultura dei Pisano (pulpito del Battistero di Pisa e di Sant'Andrea a Pistoia). La pittura di Cimabue (Croce dipinta di Santa Croce). Giotto (Cicli di S.Francesco ad Assisi e della Cappella degli Scrovegni a Padova). La pittura senese. Duccio di Buoninsegna (Maestà del duomo di Siena). Simone Martini (Maestà del Palazzo Pubblico di Siena). Ambrogio Lorenzetti (Effetti del Buon Governo).</p>
<i>Competenze</i>	<p>Essere in grado di leggere e interpretare le opere d'arte individuandone i valori estetici, concettuali e funzionali;</p> <p>Comprendere il cambiamento e la diversità dei linguaggi artistici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra diverse aree geografiche e culturali;</p> <p>Cogliere i significati complessi delle opere d'arte per poterle apprezzare in modo consapevole.</p>

MATERIA: STORIA DELL'ARTE

CLASSE	QUINTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Dal Romanticismo all'architettura moderna
<i>Contenuti</i>	<p><i>Romanticismo.</i> Caratteri generali della cultura romantica. La pittura inglese. John Constable (Il mulino di Flatford). William Turner (Pioggia, vapore e velocità). Théodore Gericault (Zattera della Medusa). Eugène Delacroix (La Libertà che guida il popolo). Francesco Hayez (Il bacio).</p> <p><i>Dal Realismo all'Impressionismo.</i> Gustave Courbet (Spaccapietre). Édouard Manet (Colazione sull'erba). Claude Monet (Le Grenouillere). Jean-Auguste Renoir (Le Grenouillere). Edgar Degas (L'assenzio).</p> <p><i>Postimpressionismo.</i> Paul Cezanne (I giocatori di carte). Georges Seurat (Domenica pomeriggio alla Grande Jatte). Vincent Van Gogh (Notte stellata). Paul Gauguin (Il Cristo giallo).</p> <p><i>Espressionismo.</i> Edvard Munch (L'urlo). I Fauves: Henri Matisse (La danza). Il Ponte: Hernst Ludwig Kirchner (Cinque donne per la strada).</p> <p><i>Cubismo.</i> Il cubismo analitico e sintetico. Pablo Picasso (Ritratto di Ambroise Vollard, Natura morta con sedia impagliata).</p> <p><i>Futurismo.</i> Umberto Boccioni (La città che sale, Forme uniche della continuità nello spazio).</p> <p><i>Astrattismo.</i> Vasilij Kandinsky (Primo acquerello astratto). Paul Klee (Villa R).</p> <p><i>Neoplasticismo.</i> Piet Mondrian (Composizione in rosso, blu e giallo).</p> <p><i>Metafisica.</i> Giorgio De Chirico (L'enigma dell'oracolo)</p> <p><i>Dada e Surrealismo.</i> Marcel Duchamp (Fontana). Salvador Dalì (La persistenza della memoria).</p> <p><i>Architettura moderna.</i> Walter Gropius (Sede del Bauhaus). Le Corbusier (Villa Savoye). Frank Lloyd Wright (Casa sulla Cascata).</p>
<i>Competenze</i>	<p>Essere in grado di leggere e interpretare le opere d'arte individuandone i valori estetici, concettuali e funzionali;</p> <p>Comprendere il cambiamento e la diversità dei linguaggi artistici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra diverse aree geografiche e culturali;</p> <p>Cogliere i significati complessi delle opere d'arte per poterle apprezzare criticamente.</p>

MATERIA: LINGUA E CIVILTÀ STRANIERA INGLESE

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	--------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<p>The Origins: The Celts, The Romans, The Anglo-Saxons, A Ballad: <i>Lord Randal</i> The Renaissance (the historical, social and cultural context) The sonnet and The Elizabethan Theatre</p> <p>W. Shakespeare (Shakespeare the poet and the dramatist)</p> <p><i>Texts</i> <i>Sonnet XVIII</i> by W.Shakespeare <i>Romeo and Juliet</i> by W. Shakespeare : an extract (The balcony scene)</p>
<i>Competenze</i>	<p>- La conoscenza delle strutture grammaticali di base e la capacità di usare le stesse in modo autonomo per una comunicazione semplice, ma significativa ed esauriente, modulate al presente, passato e futuro;</p> <p>-Utilizzo del lessico specifico relativo ai contenuti letterari trattati.</p> <p>-Capacità di leggere, capire e trarre informazioni da un testo di carattere generale o inerente alla specializzazione, arrivando a relazionare su di esso (reading comprehension);</p>

MATERIA: LINGUA E CIVILTÀ STRANIERA INGLESE

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<p><u>History</u>: James I, Charles I, The Civil War, The Restoration, The Glorious Revolution.</p> <p>Literature :The novel- main features</p> <p><u>Authors and texts</u> : D.Defoe : life and works J.Swift - life and works</p> <p><i>Texts</i></p> <p><i>Robinson Crusoe</i> by D.Defoe (the plot, main themes, narrative technique, characterization, an extract)</p> <p><i>Gulliver's Travels</i> by J. Swift (the plot, main themes, narrative technique, characterization, an extract)</p>
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- La conoscenza delle strutture grammaticali di base e la capacità di usare le stesse in modo autonomo per una comunicazione semplice, ma significativa ed esauriente, modulate al presente, passato e futuro;-Utilizzo del lessico specifico relativo ai contenuti letterari trattati.-Capacità di leggere, capire e trarre informazioni da un testo di carattere generale o inerente alla specializzazione, arrivando a relazionare su di esso (reading comprehension);

MATERIA: LINGUA E CIVILTÀ STRANIERA INGLESE

CLASSE	QUINTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<p>In base a quanto stabilito nel dipartimento disciplinare, i singoli docenti dei diversi indirizzi operano una scelta degli autori più rappresentativi del periodo compreso fra l'epoca romantica e l'età contemporanea, di cui vengono letti e analizzati i testi più significativi, tenendo conto di una visione diacronica e/o tematica. Pertanto per i contenuti da studiare è necessario richiedere la programmazione dell'indirizzo scelto.</p>
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- La conoscenza delle strutture grammaticali di base e la capacità di usare le stesse in modo autonomo per una comunicazione semplice, ma significativa ed esauriente, modulate al presente, passato e futuro;-Utilizzo del lessico specifico relativo ai contenuti letterari trattati.-Conoscenza delle strutture fondamentali del testo poetico e del romanzo e capacità di utilizzarle in modo critico.-Conoscenza delle principali tematiche degli autori studiati e capacità di operare confronti e collegamenti.-Conoscenza delle principali caratteristiche storiche e culturali dei periodi studiati, di norma diciannovesimo e ventesimo secolo.

MATERIA: FILOSOFIA

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	--------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Comprendere le origini e il senso della "filosofia".</i>2. <i>I filosofi di Mileto: Talete, Anassimandro, Anassimene.</i>3. <i>La scuola pitagorica e Pitagora.</i>4. <i>Eraclito e Parmenide.</i>5. <i>I filosofi pluralisti: Empedocle, Anassagora e Democrito.</i>6. <i>Il dibattito culturale svoltosi nell'Atene del V secolo, dai Sofisti a Socrate. Protagora e Gorgia</i>7. <i>Socrate</i>8. <i>Platone</i>9. <i>Aristotele</i>10. <i>Plotino e il Neoplatonismo.</i>
<i>Competenze</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>comprenderne/usarne la terminologia specifica;</i>2. <i>riconoscere e definire concetti;</i>3. <i>individuare alcuni fondamentali problemi filosofici;</i>4. <i>comprendere contenuto e significato di alcuni passi di opere filosofiche;</i>5. <i>acquisire un'accettabile capacità di utilizzare strumenti di studio quali il manuale e i testi antologici.</i>

MATERIA: FILOSOFIA

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Trasformazione del paradigma gnoseologico, estetico ed epistemologico tra Cinquecento e Seicento (in particolare: Marsilio Ficino e Niccolò Cusano), con riferimento alla rivoluzione scientifica e astronomica e al pensiero di Galileo Galilei.</i>2. <i>Genesi della filosofia moderna attraverso lo sviluppo del dibattito tra empirismo e razionalismo, con particolare riferimento al pensiero di Cartesio, di Hobbes, di Locke e di Hume.</i>3. <i>Immanuel Kant: Critica della ragion pura, Critica della ragion pratica, Critica del Giudizio, selezione scritti etico-storico-politici.</i>4. <i>Preludio dell'estetica romantica: Illuminismo e Neoclassicismo, il ruolo della Bellezza nella Critica del Giudizio di Kant.</i>5. <i>Gli aspetti generali del Romanticismo e della filosofia idealista nell'ambito della cultura romantica.</i>6. <i>L'idealismo di Fichte e Schelling</i>7. <i>Il pensiero filosofico di Hegel con particolare riguardo alla Fenomenologia dello spirito.</i>
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">– <i>conoscere e saper utilizzare lessico e categorie concettuali della tradizione filosofica moderna;</i>– <i>arricchire la comprensione e l'uso della terminologia specifica;</i>– <i>individuare problemi e temi propri della filosofia moderna;</i>– <i>comprendere le tesi dei maggiori filosofi moderni</i>– <i>acquisizione di metodo di lavoro che consenta la gestione autonoma delle nozioni fondamentali.</i>

MATERIA: FILOSOFIA

CLASSE	QUINTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
--------	--------	-----------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

Contenuti	<p>1. <i>Reazioni all'idealismo nel primo e secondo Ottocento:</i></p> <p>1.1. <i>Critica al razionalismo hegeliano: esistenzialismo e pessimismo, Kierkegaard e Schopenhauer;</i></p> <p>1.2. <i>La razionalità scientifica: caratteri generali della cultura positivista; Comte e Saint Simon;</i></p> <p>2. <i>Il Novecento e la reazione al Positivismo: la critica della razionalità:</i></p> <p>2.1. <i>Nietzsche.</i></p> <p>2.2. <i>Freud e la psicanalisi – Estetica del Surrealismo</i></p> <p>2.3. <i>Bergson: filosofia della vita, evoluzione creatrice, Materia e Memoria</i></p> <p>3. <i>Fenomenologia ed esistenzialismo:</i></p> <p>3.1. <i>Husserl e le tradizioni fenomenologiche (sintesi)</i></p> <p>4. <i>Ermeneutica e decostruzione</i></p> <p>4.1. <i>Heidegger e l'origine dell'opera d'arte.</i></p>
Competenze	<p>–</p> <p>– <i>delle teorie filosofiche studiate esprimendo anche proprie valutazioni motivate;</i></p> <p>– <i>saper collocare gli autori studiati e le loro principali tesi entro il contesto del dibattito culturale dell'epoca;</i></p> <p>– <i>utilizzare correttamente il lessico filosofico degli autori e movimenti studiati;</i></p> <p>– <i>comprendere i principali snodi problematici e le principali categorie concettuali degli argomenti studiati;</i></p> <p>– <i>potenziamento del metodo di studio tale da consentire allo studente di affrontare in modo autonomo i momenti essenziali del processo formativo: acquisizione dei contenuti, analisi e sintesi, elaborazione logico-concettuale, espressione orale e/o scritta delle conoscenze acquisite, autovalutazione della propria preparazione.</i></p>

MATERIA: MATEMATICA

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	--------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo unità</i>	Le scomposizioni
<i>Contenuti</i>	Divisione tra polinomi, scomposizione in fattori, le frazioni algebriche
<i>Competenze</i>	Saper scomporre semplici frazioni algebriche. Risolvere semplici espressioni con frazioni algebriche
<i>Titolo unità</i>	Equazioni e Disequazioni di secondo grado
<i>Contenuti</i>	Equazioni di secondo grado e di grado superiore. Disequazioni intere, fratte e sistemi di disequazioni
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi riguardanti equazioni e disequazioni
<i>Titolo unità</i>	Coniche
<i>Contenuti</i>	La parabola, la circonferenza
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici problemi con parabola e circonferenza. Rappresentare parabola e circonferenza nel piano cartesiano
<i>Titolo unità</i>	Coniche seconda parte
<i>Contenuti</i>	Ellisse ed iperbole
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici problemi con ellisse e iperbole. Rappresentare ellisse e iperbole nel piano cartesiano

MATERIA: MATEMATICA

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo unità</i>	La circonferenza nel piano cartesiano
<i>Contenuti</i>	Rappresentazione di una circonferenza nel piano cartesiano. Circonferenza e rette.
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi tra rette tangenti ad una circonferenza e tra rette secanti.
<i>Titolo unità</i>	Funzioni goniometriche e trigonometria
<i>Contenuti</i>	Le funzioni seno, coseno, tangente e cotangente. Triangoli rettangoli e qualunque.
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi con formule di goniometria e poi applicarle ai triangoli.
<i>Titolo unità</i>	Esponenziali
<i>Contenuti</i>	Funzione esponenziale ed equazioni
<i>Competenze</i>	Applicare le proprietà delle potenze per risolvere semplici equazioni
<i>Titolo unità</i>	Logaritmi
<i>Contenuti</i>	Proprietà dei logaritmi e funzione logaritmica
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi con i logaritmi

MATERIA: MATEMATICA

CLASSE	QUINTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo unità</i>	Disequazioni
<i>Contenuti</i>	Disequazioni intere, fratte, sistemi di disequazioni
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi con le disequazioni
<i>Titolo unità</i>	Funzioni e Limiti
<i>Contenuti</i>	Le funzioni e le loro proprietà. Le quattro definizioni di limite e teoremi sui limiti.
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi su: ricerca del dominio, funzioni pari e dispari, studio di funzione parte prima, limiti.
<i>Titolo unità</i>	Derivate
<i>Contenuti</i>	Derivate fondamentali, continuità e derivabilità, teoremi sul calcolo delle derivate.
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici esercizi con le derivate
<i>Titolo unità</i>	Lo studio delle funzioni
<i>Contenuti</i>	Massimi, minimi, rappresentazione di una funzione nel piano cartesiano
<i>Competenze</i>	Semplici esercizi sui massimi e minimi e sulla rappresentazione di una funzione nel piano cartesiano.

MATERIA: FISICA

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	--------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo unità</i>	Conoscere le grandezze
<i>Contenuti</i>	Misurare le grandezze, i corpi e le grandezze, le forze
<i>Competenze</i>	Descrivere in modo semplice le modalità di indagine della Fisica. Risolvere semplici equivalenze. Distinguere tra massa e peso. Comprendere il ruolo della temperatura.
<i>Titolo unità</i>	L'equilibrio e le forze
<i>Contenuti</i>	Equilibrio rispetto alla traslazione e alla rotazione. Forza e pressione
<i>Competenze</i>	Descrivere in modo semplice le caratteristiche generali delle forze. Stabilire le condizioni di equilibrio dei corpi.
<i>Titolo unità</i>	Il movimento
<i>Contenuti</i>	Moto rettilineo uniforme ed uniformemente accelerato. Moto circolare
<i>Competenze</i>	Descrivere i moti e risolvere semplici problemi
<i>Titolo unità</i>	Dinamica
<i>Contenuti</i>	Le tre leggi della Dinamica
<i>Competenze</i>	Descrivere le leggi e risolvere semplici problemi

MATERIA: FISICA

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo unità</i>	Dinamica
<i>Contenuti</i>	Le tre leggi della Dinamica.
<i>Competenze</i>	Descrivere le leggi e risolvere semplici problemi
<i>Titolo unità</i>	Le forze al lavoro: l'energia
<i>Contenuti</i>	Il lavoro, energia potenziale, cinetica ed elastica. Impulso e quantità di moto
<i>Competenze</i>	Descrivere in modo semplice le varie forme di energia
<i>Titolo unità</i>	Temperatura e calore
<i>Contenuti</i>	Dilatazione, temperatura e calore
<i>Competenze</i>	Descrivere la dilatazione lineare, superficiale e cubica. Termometri e scale termiche. Calorimetro
<i>Titolo unità</i>	I gas perfetti
<i>Contenuti</i>	Le leggi di Gay-Lussac e la legge di Boyle
<i>Competenze</i>	Enunciare le principali leggi dei gas

MATERIA: FISICA

CLASSE	QUINTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo unità</i>	Le forze elettriche
<i>Contenuti</i>	Carica elettrica, legge di Coulomb, elettrizzazione
<i>Competenze</i>	Spiegare in modo semplice i fenomeni dell'elettrizzazione e la legge di Coulomb. Risolvere semplici problemi.
<i>Titolo unità</i>	Campo elettrico
<i>Contenuti</i>	Campo elettrico, potenziale elettrico, capacità elettrica
<i>Competenze</i>	Risolvere semplici problemi sul campo elettrico e sulla capacità.
<i>Titolo unità</i>	Corrente elettrica
<i>Contenuti</i>	Le leggi di Ohm, resistenze in serie e in parallelo
<i>Competenze</i>	Semplici problemi con le leggi di Ohm e con i collegamenti in serie e in parallelo
<i>Titolo unità</i>	Le onde e la luce
<i>Contenuti</i>	Caratteristiche generali: onde trasversali e longitudinali. Riflessione e rifrazione della luce
<i>Competenze</i>	Spiegare in modo semplice i fenomeni della riflessione e della rifrazione

MATERIA: SCIENZE NATURALI

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Grafica Audiovisivo e multimediale
--------	-------	-----------	---------------------------------------

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

BIOLOGIA

<i>Titolo</i>	Riproduzione cellulare
<i>Contenuti</i>	- Riproduzione cellulare - Mitosi - Meiosi
<i>Competenze</i>	Descrivere le fasi del ciclo cellulare Descrivere il processo mitotico e quello meiotico
<i>Titolo</i>	Il corpo umano
<i>Contenuti</i>	- Sistema circolatorio - Sistema respiratorio - Sistema digerente - Sistema escretore - Sistema endocrino - Apparato scheletrico/muscolare - Sistema immunitario
<i>Competenze</i>	Conoscere le funzioni svolte da ciascun organo e apparato

<i>Titolo</i>	L' Ereditarietà
<i>Contenuti</i>	- Trasmissione dei caratteri ereditari - Genetica mendeliana - Teoria cromosomica dell'ereditarietà
<i>Competenze</i>	Conoscere i meccanismi che controllano la trasmissione dei caratteri ereditari Definire le leggi di Mendel Comprendere il ruolo dei cromosomi sessuali

SCIENZE DELLA TERRA

<i>Titolo</i>	Manifestazioni della dinamica terrestre
<i>Contenuti</i>	- Cos'è un vulcano - Materiali vulcanici - Classificazione dei vulcani - Che cosa sono i fenomeni sismici - Propagazione delle onde sismiche - Misura dei terremoti
<i>Competenze</i>	- Descrivere la struttura di un vulcano - Descrivere i fenomeni sismici - Spiegare come si originano e si propagano le onde sismiche - Distinguere fra scala Mercalli e scala Richter

CHIMICA

<i>Titolo</i>	I legami chimici
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Legami forti: covalente; ionico- Legami deboli: legame a ponte di idrogeno- Formule chimiche- Classificazione dei principali composti inorganici
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere le condizioni per la formazione dei legami- Spiegare le condizioni e le modalità attraverso cui si formano i diversi legami (covalente e ionico)- Definire i legami deboli in particolare il legame ad idrogeno- Illustrare gli elementi della tavola periodica e le loro principali caratteristiche- Ricavare informazioni da una formula chimica

MATERIA: SCIENZE NATURALI

CLASSE QUARTA INDIRIZZO Grafica
Audiovisivo e multimediale

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

CHIMICA

<i>Titolo</i>	I legami chimici
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Legami forti: covalente; ionico; metallico- Legami deboli: legame a ponte di idrogeno- Formule chimiche- Classificazione dei principali composti inorganici
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere le condizioni per la formazione dei legami- Spiegare le condizioni e le modalità attraverso cui si formano i diversi legami (covalente e ionico)- Definire i legami deboli in particolare il legame ad idrogeno- Ricavare informazioni da una formula chimica

<i>Titolo</i>	Reazioni chimiche
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Reazioni chimiche ed equazioni- Bilanciamento delle reazioni chimiche- Principali tipi di reazioni chimiche- Scambi di energia nelle reazioni chimiche- La velocità di una reazione- Fattori che influenzano la velocità di una reazione- I catalizzatori
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Spiegare la legge di conservazione di massa- Bilanciare una reazione chimica- Saper distinguere una reazione endoergonica da una reazione esoergonica- Saper riconoscere i fattori che influenzano la velocità di una reazione chimica- Definizione di un catalizzatore

<i>Titolo</i>	Acidi e basi
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Proprietà e reattività di acidi e basi- Definizione di acido e di base- Reazioni di neutralizzazione- pH e pOH
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Illustrare le proprietà degli acidi e delle basi- Spiegare che cosa rappresenta il pH o il pOH

SCIENZE DELLA TERRA

<i>Titolo</i>	La dinamica interna
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere l'interno della Terra- Il campo magnetico terrestre
<i>Competenze</i>	Saper descrivere il modello della struttura interna della Terra
<i>Titolo</i>	Le risorse
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Le risorse non rinnovabili- Fonti rinnovabili e risparmio energetico- Risparmio ed efficienza energetica
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Saper distinguere le risorse rinnovabili da quelle non rinnovabili.- Conoscere i limiti e vantaggi delle risorse energetiche rinnovabili

BIOLOGIA

<i>Titolo</i>	Riproduzione cellulare ed ereditarietà
<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Riproduzione cellulare- Mitosi- Meiosi- Trasmissione dei caratteri ereditari- Genetica mendeliana- Teoria cromosomica dell'ereditarietà- Cromosomi sessuali- Malattie ereditarie
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Differenziare la divisione cellulare nelle cellule procariote e in quelle eucariote- Saper distinguere il processo mitotico da quello meiotico- Conoscere i meccanismi che controllano la trasmissione dei caratteri ereditari- Comprendere il ruolo dei cromosomi sessuali- Conoscere la struttura del DNA- Saper descrivere la duplicazione del DNA

MATERIA: CHIMICA DEI MATERIALI

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente
---------------	--------------	------------------	---

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	STRUTTURA E CARATTERISTICHE DELLA MATERIA
<i>Contenuti</i>	<i>Struttura della materia (sostanze pure, miscugli omogenei ed eterogenei, i composti e gli elementi)</i> <i>Gli stati fisici della materia</i> <i>I modelli atomici</i> <i>Le particelle subatomiche</i> <i>Simboli e formule chimiche, atomi, molecole e loro rappresentazione</i> <i>La tavola periodica, la classificazione degli elementi</i> <i>I legami interatomici (covalente, dativo, ionico, metallico)</i> <i>Formule di struttura</i> <i>I legami intermolecolari (forze dipolo-dipolo, forze di London, legame idrogeno)</i> <i>La polarità delle molecole</i> <i>Le strutture dei solidi (solidi molecolari, strutture giganti covalenti, metalliche e ioniche)</i>
<i>Competenze</i>	<i>distinguere le diverse particelle subatomiche</i> <i>descrivere i legami che gli atomi possono formare</i> <i>descrivere la geometria di molecole semplici</i> <i>interpretare le proprietà delle sostanze in relazione alla loro struttura</i>
<i>Titolo</i>	NOMENCLATURA COMPOSTI INORGANICI
<i>Contenuti</i>	<i>Famiglie di composti inorganici e loro riconoscimento</i>
<i>Competenze</i>	<i>saper individuare le famiglie di composti inorganici sulla base della composizione atomica</i>
<i>Titolo</i>	LE EQUAZIONI CHIMICHE
<i>Contenuti</i>	<i>Le equazioni chimiche (aspetti formali)</i> <i>Aspetti energetici: reazioni esotermiche ed endotermiche</i> <i>Le grandezze termodinamiche energia interna E, entalpia H, entropia S e energia libera di Gibbs G</i> <i>Le equazioni chimiche: aspetti cinetici</i> <i>La velocità di reazione</i>
<i>Competenze</i>	<i>saper riconoscere gli elementi in una equazione chimica</i> <i>saper indicare i fattori che influenzano la termodinamica e la cinetica di reazione</i>

MATERIA: CHIMICA DEI MATERIALI

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente
---------------	---------------	------------------	---

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	LE EQUAZIONI CHIMICHE
<i>Contenuti</i>	<i>Le equazioni chimiche (aspetti formali)</i> <i>Aspetti energetici: reazioni esotermiche ed endotermiche</i> <i>Le grandezze termodinamiche energia interna E, entalpia H, entropia S e energia libera di Gibbs G</i> <i>Le equazioni chimiche: aspetti cinetici</i> <i>La velocità di reazione □ La tavola periodica, la classificazione degli elementi</i> <i>I legami interatomici (covalente, dativo, ionico, metallico)</i> <i>Formule di struttura</i> <i>I legami intermolecolari (forze dipolo-dipolo, forze di London, legame idrogeno)</i> <i>La polarità delle molecole</i> <i>Le strutture dei solidi (solidi molecolari, strutture giganti covalenti, metalliche e ioniche)</i>
<i>Competenze</i>	<i>saper riconoscere gli elementi in una equazione chimica</i> <i>saper indicare i fattori che influenzano la termodinamica e la cinetica di reazione</i>
<i>Titolo</i>	REAZIONI CHIMICHE
<i>Contenuti</i>	<i>Le reazioni di equilibrio e le loro caratteristiche</i> <i>Acidi e basi secondo Arrhenius, Bronsted e Lowry</i> <i>La scala di pH</i> <i>Generalità sulle reazioni redox</i> <i>Ossidante e riducente</i>
<i>Competenze</i>	<i>Saper individuare una reazione di equilibrio</i> <i>Saper individuare le specie chimiche acide o basiche</i> <i>Saper interpretare i valori di pH</i> <i>Saper individuare una reazione redox</i>
<i>Titolo</i>	LE SOLUZIONI
<i>Contenuti</i>	<i>Le soluzioni</i> <i>Concentrazione delle soluzioni e unità di misura fisiche (g/L, mg/L, %m/m, %v/v) e chimiche (molarità)</i> <i>Le etichette delle acque minerali (l'analisi chimica e i principali parametri)</i>
<i>Competenze</i>	<i>Saper individuare il ruolo di soluto e di sovente</i> <i>Saper interpretare i valori di concentrazione espressi nelle diverse unità di misura</i> <i>Valutare in modo corretto le informazioni riportate sulle etichette delle acque minerali</i>
<i>Titolo</i>	LA CHIMICA DEL CARBONIO
<i>Contenuti</i>	<i>Il carbonio nei composti organici</i> <i>Principali gruppi funzionali</i> <i>I polimeri, esempi di polimeri</i>
<i>Competenze</i>	<i>Saper riconoscere e classificare i principali gruppi funzionali alifatici e aromatici</i> <i>Saper descrivere le caratteristiche dei polimeri</i>
<i>Titolo</i>	CHIMICA APPLICATA ARGOMENTI LEGATI AI SINGOLI INDIRIZZI
<i>Contenuti</i>	<i>Caratteristiche fisico-chimiche e tecnologiche fondamentali, origine, preparazione e impieghi dei</i>

	<p><i>materiali di interesse per i singoli indirizzi, fondamenti delle tecniche impiegate. Cenni sul degrado e il restauro dei materiali e i trattamenti conservativi.</i></p> <p>Contenuti sezione ARTI FIGURATIVE</p> <p><i>Pitture, vernici e colori per artisti, solventi.</i></p> <p>Contenuti sezione SCENOGRAFIA</p> <p><i>Polimeri, materie plastiche e gomme, adesivi e resine, legno, pitture, vernici, solventi.</i></p> <p>Contenuti sezione DESIGN</p> <p><i>Polimeri, materie plastiche e gomme, adesivi e resine, legno, metalli, vetro.</i></p> <p>Contenuti sezione ARCHITETTURA E AMBIENTE</p> <p><i>Laterizi, pietre e leganti, metalli, vetro, legno, polimeri, materie plastiche e gomme</i></p>
<i>Competenze</i>	<p><i>Saper descrivere le caratteristiche e le proprietà fisiche e meccaniche dei materiali studiati,</i></p> <p><i>le degradazioni a cui vanno incontro e come conservarli.</i></p>
<i>Titolo</i>	<p>CHIMICA, SICUREZZA E AMBIENTE</p>
<i>Contenuti</i>	<p><i>Etichettatura delle sostanze chimiche</i></p> <p><i>Fraasi di pericolo (frasi H) e consigli di prudenza (frasi P)</i></p> <p><i>La scheda di sicurezza</i></p> <p><i>L'inquinamento dell'aria, dell'acqua del suolo, principali fattori</i></p>
<i>Competenze</i>	<p><i>Saper ricercare dalle opportune fonti le informazioni necessarie per maneggiare in sicurezza sostanze potenzialmente dannose alla salute o all'ambiente</i></p> <p><i>Saper riconoscere le sostanze dannose per l'ambiente nelle sue differenti matrici</i></p>

MATERIA: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	--------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	IL SISTEMA NERVOSO
<i>Contenuti</i>	La funzione del sistema nervoso in sintesi; Il sistema nervoso centrale; Il sistema nervoso periferico; Il sistema nervoso e il movimento.
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo, consapevole e responsabile. Esposizione orale chiara, significativa e corretta.
<i>Titolo</i>	IL SISTEMA ENDOCRINO
<i>Contenuti</i>	La funzione del sistema endocrino in sintesi. Gli ormoni e l'allenamento
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo, consapevole e responsabile. Esposizione orale chiara, significativa e corretta
<i>Titolo</i>	MUSCOLI E MOVIMENTO
<i>Contenuti</i>	Conoscenza della terminologia, struttura e funzione dei principali muscoli del corpo umano.
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo, consapevole e responsabile. Esposizione orale chiara, significativa e corretta.
<i>Titolo</i>	ELEMENTI TECNICI / REGOLAMENTARI DI ALCUNI SPORT - FAIR PLAY
<i>Contenuti</i>	Conoscere le regole di base degli sport individuali e di squadra praticati a scuola (con facoltà di scelta da parte del candidato); che cos'è il fair play
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo, consapevole e responsabile; utilizzare le regole sportive come strumento di convivenza civile.

MATERIA: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	SALUTE E BENESSERE: L'ALIMENTAZIONE
<i>Contenuti</i>	Gli alimenti nutrienti; il fabbisogno energetico; il fabbisogno plastico rigenerativo; il fabbisogno bioregolatore; il fabbisogno idrico; L'alimentazione e lo sport.
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo, consapevole e responsabile. Esposizione orale chiara, significativa e corretta.
<i>Titolo</i>	SALUTE E BENESSERE: STILE DI VITA
<i>Contenuti</i>	I rischi della sedentarietà; il movimento come prevenzione; La schiena: paramorfismi e dismorfismi; la rieducazione posturale.
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo, consapevole e responsabile. Esposizione orale chiara, significativa e corretta.
<i>Titolo</i>	SALUTE E BENESSERE: SALUTE
<i>Contenuti</i>	Buone e cattive abitudini per la salute: il fumo, l'alcol e le droghe.
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo, consapevole e responsabile. Esposizione orale chiara, significativa e corretta.
<i>Titolo</i>	ELEMENTI TECNICI / REGOLAMENTARI DI ALCUNI SPORT - FAIR PLAY
<i>Contenuti</i>	Possedere conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio Conoscere le regole di base degli sport individuali e di squadra praticati a scuola (con facoltà di scelta da parte del candidato); Che cos'è il fair play.
<i>Competenze</i>	Adattare le proprie abilità alle differenti richieste; agire in modo autonomo, consapevole e responsabile.

MATERIA: SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

CLASSE	QUINTA	INDIRIZZO	Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
---------------	---------------	------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	LE CAPACITÀ CONDIZIONALI E COORDINATIVE
<i>Contenuti</i>	Definizione e classificazione della: forza, velocità, resistenza; flessibilità Definizione e classificazione delle capacità coordinative generali e speciali.
<i>Competenze</i>	Agire in modo autonomo, consapevole e responsabile. Esposizione orale chiara, significativa e corretta.
<i>Titolo</i>	I PRINCIPI DELL'ALLENAMENTO
<i>Contenuti</i>	La teoria dell'allenamento: l'allenamento sportivo, forza, velocità, resistenza, coordinazione, flessibilità.
<i>Competenze</i>	Conoscere tempi e ritmi dell'attività motoria, riconoscendo i propri limiti e potenzialità.
<i>Titolo</i>	RICONOSCERE ED APPLICARE TABELLE DI ALLENAMENTO
<i>Contenuti</i>	Sport di squadra, sport individuali, sport di strada, fitness. I pilastri della salute: dipendenze, doping.
<i>Competenze</i>	Riconoscere stili comportamentali improntati al fair play
<i>Titolo</i>	EFFETTI DELLE ATTIVITÀ MOTORIE E SPORTIVE PER IL BENESSERE DELLA PERSONA, LA PREVENZIONE
<i>Contenuti</i>	I Traumi più frequenti ed interventi di primo soccorso; Alimentazione, esercizio fisico e salute, la gestualità e il linguaggio del corpo.
<i>Competenze</i>	Conoscere le norme di sicurezza e gli interventi in caso di infortunio; Conoscere i principi per l'adozione di corretti stili di vita.

MATERIA: RELIGIONE

CLASSE TERZA	INDIRIZZO Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
----------------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	- Prosecuzione del confronto critico sulle questioni di senso più rilevanti, attraverso un inquadramento sistematico; - relazione della fede cristiana con la razionalità umana e con il progresso scientifico - tecnologico; - arricchimento del proprio lessico religioso, attraverso le 'grandi' parole e i simboli biblici;
<i>Competenze</i>	Essere in grado di: - interrogarsi sulla condizione umana, tra limiti materiali, ricerca di trascendenza e speranza di salvezza; - impostare criticamente la riflessione su Dio nelle sue dimensioni storiche, filosofiche e teologiche; - raffrontare il rapporto del messaggio cristiano universale con le culture particolari e con gli effetti storici che esso ha prodotto nei vari contesti sociali e culturali;

MATERIA: RELIGIONE

CLASSE QUARTA	INDIRIZZO Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
-----------------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	- individuazione del rapporto tra coscienza, libertà e verità nelle scelte morali; - conoscenza degli orientamenti della Chiesa sull'etica personale e sociale, sulla bioetica, sull'etica sessuale, sulla questione ecologica.
<i>Competenze</i>	- riconoscere in opere artistiche, letterarie e sociali i riferimenti biblici e religiosi che ne sono all'origine; - riconoscere complementarità e differenze tra fede e ragione e tra fede e scienza. - Saper individuare gli elementi caratteristici comuni alle religioni; - individuare gli elementi che caratterizzano l'agire etico umano.

MATERIA: RELIGIONE

CLASSE QUINTA	INDIRIZZO Scenografia Design Arti figurative Architettura e ambiente Grafica Audiovisivo e multimediale
-----------------------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	Conoscenza dell'identità della religione cattolica nei suoi documenti fondanti e nella prassi di vita che essa propone; - rapporto della Chiesa con il mondo contemporaneo; - presenza della religione nella società contemporanea in un contesto di pluralismo culturale e religioso, nella prospettiva di un dialogo costruttivo fondato sul principio del diritto alla libertà religiosa.
<i>Competenze</i>	- Sapersi interrogare sulla propria identità umana, religiosa e spirituale, in relazione con gli altri e con il mondo, al fine di sviluppare un maturo senso critico e un personale progetto di vita; - riconoscere la presenza e l'incidenza del cristianesimo nel corso della storia, nella valutazione, nella trasformazione della realtà, nella comunicazione contemporanea, in dialogo con altre religioni e sistemi di significato; - confrontarsi con la visione cristiana del mondo in modo da elaborare una posizione personale libera e responsabile, aperta alla ricerca della verità e alla pratica della giustizia e della solidarietà.

CURRICOLO VERTICALE SAPERI MINIMI MATERIE DI INDIRIZZO 2° BIENNIO e 5° ANNO

I Dipartimenti disciplinari delle materie di indirizzo, hanno elaborato una tavola dei cosiddetti “saperi minimi”, ovvero delle conoscenze e delle competenze basilari che dovranno essere acquisite dagli alunni in ogni disciplina relativa ai singoli indirizzi caratterizzanti l’offerta formativa della scuola.

Tale lavoro ha lo scopo di favorire nei docenti un’attenta riflessione sulle mete didattiche fondamentali da conseguire alla fine di ogni anno di corso e di rendere esplicite per gli studenti conoscenze e competenze necessarie al proseguimento degli studi.

MATERIA: DISC. PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE- PROGETTAZIONE E LABORATORIO DI ARCHITETTURA

CLASSE **TERZA** INDIRIZZO **Architettura e ambiente**

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Il disegno architettonico
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.
<i>Titolo</i>	Metodologia progettuale
<i>Contenuti</i>	Gli elementi essenziali che definiscono l'aspetto progettuale dell'architettura: tipologia, funzione, distribuzione, standard dimensionali, norme, morfologia, struttura, tecnica costruttiva, forma e adattamento all'ambiente.
<i>Competenze</i>	Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico. Organizzare un metodo progettuale. Utilizzo di metodologie di presentazione consone al tema da sviluppare.

MATERIA: DISC. PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE- PROGETTAZIONE E LABORATORIO DI ARCHITETTURA

CLASSE	QUARTA	INDIRIZZO Architettura e ambiente
--------	---------------	--

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Il disegno architettonico
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.
<i>Titolo</i>	Metodologia progettuale
<i>Contenuti</i>	Gli elementi essenziali che definiscono l'aspetto progettuale dell'architettura: tipologia, funzione, distribuzione, standard dimensionali, norme, morfologia, struttura, tecnica costruttiva, forma e adattamento all'ambiente.
<i>Competenze</i>	Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico. Organizzare un metodo progettuale. Utilizzo di metodologie di presentazione consone al tema da sviluppare.
<i>Titolo</i>	Il disegno architettonico
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.

MATERIA: DISC. PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE- PROGETTAZIONE E LABORATORIO DI ARCHITETTURA

CLASSE	QUINTA	INDIRIZZO	Architettura e ambiente
--------	---------------	-----------	-------------------------

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Il disegno architettonico
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.
<i>Titolo</i>	Metodologia progettuale
<i>Contenuti</i>	Gli elementi essenziali che definiscono l'aspetto progettuale dell'architettura: tipologia, funzione, distribuzione, standard dimensionali, norme, morfologia, struttura, tecnica costruttiva, forma e adattamento all'ambiente.
<i>Competenze</i>	Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema architettonico. Organizzare un metodo progettuale. Utilizzo di metodologie di presentazione consone al tema da sviluppare.
<i>Titolo</i>	Il disegno architettonico
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.

PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ
MATERIA: PROGETTAZIONE E LABORATORIO

CLASSE	TERZA	INDIRIZZO Design
--------	-------	-------------------------

**OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
 CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Titolo</i>	Il disegno preliminare.
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.
<i>Titolo</i>	Metodologia progettuale
<i>Contenuti</i>	Gli elementi essenziali che definiscono l'aspetto progettuale del design: tipologia, funzione, distribuzione, standard dimensionali, norme, morfologia, struttura, tecnica costruttiva, forma e adattamento all'ambiente.
<i>Competenze</i>	Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di design. Organizzare un metodo progettuale. Utilizzo di metodologie di presentazione consone al tema da sviluppare.
<i>Titolo</i>	Gli elaborati progettuali.
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.

MATERIA: PROGETTAZIONE E LABORATORIO

CLASSE **QUARTA** INDIRIZZO **Design**

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Il disegno preliminare.
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.
<i>Titolo</i>	Metodologia progettuale
<i>Contenuti</i>	Gli elementi essenziali che definiscono l'aspetto progettuale del design: tipologia, funzione, distribuzione, standard dimensionali, norme, morfologia, struttura, tecnica costruttiva, forma e adattamento all'ambiente.
<i>Competenze</i>	Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di design. Organizzare un metodo progettuale. Utilizzo di metodologie di presentazione consone al tema da sviluppare.
<i>Titolo</i>	Gli elaborati progettuali.
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.

MATERIA: PROGETTAZIONE E LABORATORIO

CLASSE

QUINTA

INDIRIZZO **Design**

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	Il disegno preliminare.
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.
<i>Titolo</i>	Metodologia progettuale
<i>Contenuti</i>	Gli elementi essenziali che definiscono l'aspetto progettuale del design: tipologia, funzione, distribuzione, standard dimensionali, norme, morfologia, struttura, tecnica costruttiva, forma e adattamento all'ambiente.
<i>Competenze</i>	Lettura e utilizzo degli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di design. Organizzare un metodo progettuale. Utilizzo di metodologie di presentazione consone al tema da sviluppare.
<i>Titolo</i>	Gli elaborati progettuali.
<i>Contenuti</i>	Gli schizzi al fine di visualizzare e verificare l'idea progettuale e l'utilizzo delle tecniche grafiche. Gli elaborati di progetto: planimetrie, piante sezioni, prospetti, e spaccati assonometrici.
<i>Competenze</i>	Utilizzo della teoria geometrica-descrittiva: risolvere i problemi di rappresentazione grafica. Comunicazione grafica.

**MATERIA: DISCIPLINE PROGETTUALI
SCENOGRAFICHE DISCIPLINE
GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE E
LABORATORIO DI SCENOGRAFIA**

CLASSE **TERZA** INDIRIZZO **Scenografia**

**OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI
CHE VERRANNO VALUTATI**

<i>Titolo</i>	Contenuti di base della disciplina e dei metodi di rilievo e di rappresentazione grafica e dei prerequisiti di base.
<i>Contenuti</i>	Problematizzare un dato concreto osservato in un contesto spaziale per innescare un personale processo espressivo nell'ambito di applicazioni elementari.
<i>Competenze</i>	Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo-regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione; Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici; Saper descrivere i dei compiti e le competenze della scenografia; Preparazione di modelli tridimensionali fisici (maquette) e digitali delle varie fasi progettuali.

MATERIA: DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE E LABORATORIO DI SCENOGRAFIA

CLASSE **QUARTA** | INDIRIZZO **Scenografia**

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<p><i>Titolo</i></p>	<p>Elementi costitutivi dell'allestimento scenico dello spettacolo, del teatro e del cinema;</p> <p>Consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica</p> <p>Conoscenza delle fasi fondamentali del processo progettuale.</p>
<p><i>Contenuti</i></p>	<p>Problematizzare un dato concreto osservato in un contesto spaziale per innescare un personale processo espressivo nell'ambito di applicazioni elementari.</p>
<p><i>Competenze</i></p>	<p>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo-regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione;</p> <p>Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici;</p> <p>Saper individuare le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali, etc);</p> <p>Saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico;</p> <p>Preparazione di modelli tridimensionali fisici (maquette) e digitali delle varie fasi progettuali.</p>

MATERIA: DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE E LABORATORIO DI SCENOGRAFIA

CLASSE **QUINTA** | INDIRIZZO **Scenografia**

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	<p>Elementi costitutivi dell'allestimento scenico dello spettacolo, del teatro e del cinema;</p> <p>Consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica</p> <p>Conoscenza delle fasi fondamentali del processo progettuale</p>
<i>Contenuti</i>	<p>Problematizzare un dato concreto osservato in un contesto spaziale per innescare un personale processo espressivo nell'ambito di applicazioni elementari.</p>
<i>Competenze</i>	<p>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo-regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione;</p> <p>Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici;</p> <p>Saper individuare le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali, etc);</p> <p>Saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico;</p> <p>Preparazione di modelli tridimensionali fisici (maquette) e digitali delle varie fasi progettuali.</p>

MATERIA: DISCIPLINE PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

CLASSE TERZA

INDIRIZZO *Arti figurative* (curvatura grafico-pittorica)

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Gli elementi strutturali del linguaggio visivo.- Uso della terminologia specifica della disciplina.- Uso delle principale tecniche grafico- pittoriche.- La percezione visiva: le leggi della Gestalt.- Le teorie del colore (i principali contrasti cromatici).- Le regole della composizione visiva.- la figura umana: studio anatomico dei principali muscoli superficiali.- Il valore narrativo delle immagini in sequenza e in movimento.
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Saper utilizzare le proporzioni e la prospettiva intuitiva.- Saper realizzare il chiaroscuro, attraverso l'utilizzo delle matite grafite, matite pastello e matite a gesso, tempere, acrilici e olio.- Saper eseguire la copia di immagini bidimensionali tratte da soggetti fotografici di varia natura e da opere d'arte.- Saper eseguire rappresentazioni grafico - pittoriche attraverso la tecnica dell'illustrazione.

MATERIA: DISCIPLINE PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

CLASSE **QUINTA**

INDIRIZZO *Arti figurative* (curvatura grafico-pittorica)

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzo e studio dei materiali e delle tecniche pittoriche (acquerello, tempera, acrilici, olio).- Studio dei materiali e delle tecniche pittoriche storiche.- Utilizzo dei supporti cartacei, lignei, tele.- Copie di opere antiche e contemporanee.- Copie dal vero anche con rielaborazione personale.- Progettazione e realizzazione di opere a tema (illustrazione, ornati, pannelli decorativi ecc.)
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Saper utilizzare le proporzioni, la prospettiva intuitiva, il chiaroscuro, l'effetto tuttotondo, attraverso l'utilizzo delle matite grafite, matite pastello e matite a gesso, tempere, acrilici e olio.- Saper copiare immagini bidimensionali tratte da soggetti fotografici di varia natura, anche con l'ausilio delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali.- Saper interpretare disegni e dipinti di opere antiche e contemporanee.- Saper realizzare rappresentazioni grafico - pittoriche attraverso la tecnica del fumetto e/ o dell'illustrazione.

MATERIA: DISCIPLINE PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

CLASSE QUINTA *INDIRIZZO* *Arti figurative (curvatura grafico-pittorica)*

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzo e studio dei materiali e delle tecniche pittoriche (acquerello, tempera, acrilici, olio), calcografiche e digitali.- Studio grafico-pittorico delle principali opere delle avanguardie artistiche del '900.- Le principali regole della composizione visiva.- La teoria della percezione e psicologia della forma (le figure ambigue, alternanza figura e sfondo, ecc.)- la teoria del colore (i principali contrasti cromatici).- La metodologia progettuale e tecnico operativa idonea alla composizione e realizzazione di elaborati grafici, pittorici e multimediali.
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Saper utilizzare le principali tecniche grafico-pittoriche e calcografiche.- Leggere e comprendere composizioni visive di varia natura.- Saper distinguere le diverse funzioni delle immagini.- Saper utilizzare le metodologie progettuali e le tecniche grafico-pittoriche più idonee alla ideazione e produzione di un artefatto visivo.- Saper utilizzare le diverse metodologie di presentazione di un lavoro: taccuino, book cartaceo o digitale tavole, fotomontaggi, slideshow ecc.

MATERIA: DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE (TRIDIMENSIONALE)

CLASSE

TERZA

INDIRIZZO *Arti figurative (curvatura plastico-pittorica)*

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Studio della figura umana con particolare con particolare attenzione al volto attraverso la rappresentazione grafica e plastico tridimensionale dal vero o da Immagine- Tecniche di rappresentazione della forma plastica a mano libera, guidata, dal vero, da immagine con resa del cromatismo e del chiaroscuro- Disegno e modellazione di particolari anatomici inerenti al volto- La progettazione della forma plastica su tema assegnato, passando dagli schizzi preliminari ai disegni tecnico esecutivi, alla realizzazione plastico tridimensionale in scala proporzionale- Tecniche di modellazione tridimensionale in argilla passando dall'altorilievo al tuttotondo- Fasi di realizzazione di un manufatto plastico in terracotta- Tecniche di patinatura e colorazione del manufatto in terracotta
<i>Competenze</i>	<ul style="list-style-type: none">-l'alunno deve dimostrare di aver acquisito i concetti minimi di base, saper analizzare comprendere, osservare e realizzare.-realizzare progetti grafici su tema assegnato-realizzare progetti plastico tridimensionali attraverso le tecniche di modellazione in argilla o altri materiali malleabili in altorilievo e tuttotondo-saper gestire in autonomia i tempi e le fasi esecutive di realizzazione di un manufatto plastico scultoreo.

MATERIA: DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE (TRIDIMENSIONALE)

CLASSE

QUARTA

INDIRIZZO *Arti figurative (curvatura plastico-pittorica)*

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Studio della figura umana attraverso la rappresentazione grafica e plastico tridimensionale dal vero, da Immagine o da progetto - Tecniche di rappresentazione della forma plastica a mano libera, guidata, dal vero, da immagine con resa del cromatismo e del chiaroscuro - La progettazione della forma plastica su tema assegnato, passando dagli schizzi preliminari ai disegni tecnico esecutivi, alla realizzazione plastico tridimensionale in scala proporzionale - Tecniche di modellazione tridimensionale in argilla passando dall'altorilievo al tuttotondo - Fasi di realizzazione di un manufatto plastico in terracotta - Studio del disegno e dei sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica finalizzata alla realizzazione plastico tridimensionale - Studio grafico e plastico attraverso l'osservazione della scultura nel suo percorso storico - Conoscenza delle possibilità espressive dei materiali nella rappresentazione plastica: indagine sui diversi materiali della scultura
<i>Competenze</i>	<p>L'alunno deve dimostrare di aver acquisito i concetti minimi di base, saper analizzare comprendere, osservare e realizzare.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare progetti grafici su tema assegnato - Realizzare progetti plastico tridimensionali su tema assegnato - Realizzare tavole grafiche di studi dal vero o da immagine - Saper gestire in autonomia i tempi e le fasi esecutive di realizzazione di un manufatto plastico scultoreo - Tecniche di colorazione del manufatto plastico

MATERIA: DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE (TRIDIMENSIONALE)

CLASSE

QUINTA

INDIRIZZO *Arti figurative (curvatura plastico-pittorica)*

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<p><i>Contenuti</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -La progettazione della forma plastica su tema assegnato, passando dagli schizzi preliminari ai disegni tecnico esecutivi, alla realizzazione plastico tridimensionale in scala proporzionale -Studio del disegno finalizzato alla rappresentazione plastico scultorea attraverso i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica - Studio grafico e plastico attraverso l'osservazione della scultura nel suo percorso storico con particolare attenzione all'arte moderna e contemporanea - Conoscenza delle possibilità espressive dei materiali nella rappresentazione plastica: indagine sui i diversi materiali della scultura - Applicazione di metodi, tecnologie e processi di lavorazione per la realizzazione di forme plastiche e scultoree - Padroneggiare la terminologia tecnica e conoscere ampiamente le principali tecniche e procedure plastico scultoree tradizionali e contemporanee - Analizzare, interpretare e riprodurre opere plastico-scultoree moderne e contemporanee - La figura intesa come possibilità di indagine e interpretazione stilistica personale - Conoscere i principali linguaggi della produzione plastico scultorea con particolare attenzione all'assemblaggio, all'installazione e alle nuove soluzioni tecnologiche - Metodologie di presentazione del progetto plastico: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo o digitale, bozzetti tridimensionali, video, fotomontaggi, "slideshow"
<p><i>Competenze</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno deve dimostrare di aver acquisito i concetti minimi di base, saper analizzare comprendere, osservare e realizzare. - Realizzare progetti grafici articolati su tema assegnato - Realizzare progetti plastico tridimensionali su tema assegnato utilizzando il metodo del rilievo a tuttotondo per installazione o assemblaggio sperimentando anche materiali non tradizionali - Realizzare tavole grafiche di studi dal vero o da immagine - Saper gestire in autonomia i tempi e le fasi esecutive di realizzazione di un manufatto plastico scultoreo - Tecniche di colorazione del manufatto plastico - Realizzare opere plastico-scultoree ideate su tema assegnato e basate sulla propria ricerca artistica personale - Saper produrre elaborati grafici e plastico scultorei tenendo conto della relazione tra materiale e aspetti concettuali ed espressivi

MATERIA: PROGETTAZIONE GRAFICA

CLASSE

TERZA

INDIRIZZO

GRAFICA

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	BASIC DESIGN GRAFICO
<i>Contenuti</i>	La teoria della forma e della configurazione il campo visivo, struttura e leggi che ne regolano la percezione e l'equilibrio. Elaborazione di immagini con diverse tecniche (Immagine al tratto, stencil, con linee, punti, texture, semplificazioni, geometrizzazioni, ecc.)
<i>Competenze</i>	Organizzare il proprio lavoro in modo razionale considerando i tempi di realizzazione. Applicare le conoscenze teoriche attraverso metodologie corrette Conoscere la sequenza dell'articolazione del progetto, brief, bozzetti, layout. Utilizzare gli strumenti del disegno manuale per realizzare semplici composizioni. Utilizzare un software grafico vettoriale, per realizzare semplici composizioni
<i>Titolo</i>	VARI METODI DI COLORE
<i>Contenuti</i>	Teoria del colore <ul style="list-style-type: none">• Sintesi sottrattiva e sommativa (RGB, CYM)• Concetto di tinta, gradiente, saturazione, luminosità, ecc.• Contrasti cromatici• Significato simbolico dei colori• La quadricromia• Colori pantone• Altri metodi di colore digitale (multicanale, monocromatico, scala di colore, ecc.)• Esercitazioni con l'utilizzo di contrasti cromatici.
<i>Competenze</i>	Riconoscere gli elementi fondamentali della classificazione e della teoria del colore. Utilizzare metodi e gamme appropriati per realizzare semplici composizioni. applicando gli elementi base della teoria del colore

<i>Titolo</i>	TECNICHE INFORMATICHE E MULTIMEDIALI
<i>Contenuti</i>	Introduzione alla grafica bitmap e vettoriale Principi e funzioni di base Risoluzione dell'immagine
<i>Competenze</i>	Saper applicare metodi, materiali e strumenti per elaborare in modo creativo gli elementi della figurazione. Saper trasmettere un concetto attraverso l'uso degli elementi base della comunicazione. Saper usare e scegliere i vari strumenti in relazione alle tecniche grafiche, info/grafiche/fotografiche/video secondo le esigenze espressive della progettazione e della produzione grafica.
<i>Titolo</i>	IL LETTERING
<i>Contenuti</i>	Storia del carattere - Nomenclatura delle principali famiglie dei caratteri - Anatomia del carattere e del rigo tipografico - Il monogramma - Il tipogramma - Il logotipo (varie tipologie interpretative) - Ambiti di applicazione - Esercitazioni attinenti alle tematiche - Interazioni tra testo e immagini
<i>Competenze</i>	Saper utilizzare il carattere anche per funzioni semantiche Riconoscere gli elementi fondamentali dell'uso del carattere, forma, classificazione, composizione. Utilizzo di software grafico vettoriale per la realizzazione di semplici composizioni grafiche in uno spazio geometrico utilizzando le regole dell'uso del carattere/testo. Saper comporre uno stampato grafico caratterizzato da testo e immagine.
<i>Titolo</i>	LA SEGNALITICA
<i>Contenuti</i>	Le icone e i pittogrammi <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di sintesi • Ambiti di applicazione • Stili di segnaletica • Significato comunicativo dei colori dei simboli • Caratteri adeguati e leggibili
<i>Competenze</i>	Analizzare rielaborare e riconoscere la valenza comunicativa degli elementi strutturali delle immagini attraverso un processo di sintesi del segno, nella soluzione di problemi grafici e comunicativi. Conoscere i criteri compositivi e cromatici applicandoli a semplici composizioni Saper riconoscere e applicare le fasi basilari dell'iter progettuale

MATERIA: LABORATORIO DI GRAFICA

CLASSE TERZA INDIRIZZO GRAFICA

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	BASIC DESIGN GRAFICO
<i>Contenuti</i>	Lettura e decodifica dei messaggi visivi, individuazione delle caratteristiche degli elementi di base Forme organiche, forme geometriche Struttura modulare Sistemi di ingrandimento/riduzione Colore: mescolanza additiva RGB (colore luce) e sottrattiva CMYK (colore materia)
<i>Competenze</i>	Organizzare il proprio lavoro in modo razionale considerando anche i tempi di realizzazione. Conoscere la sequenza dell'articolazione del progetto, brief, bozzetti, layout. Utilizzare gli strumenti del disegno manuale per realizzare semplici composizioni. Utilizzare un software grafico vettoriale, per realizzare semplici composizioni
<i>Titolo</i>	IMMAGINE E TESTO
<i>Contenuti</i>	Pittogrammi e icone Software grafici per l'elaborazione dell'immagine Anatomia del carattere, spaziatura, interlinea Disegno dei caratteri – costruzione geometrica
<i>Competenze</i>	Saper utilizzare il carattere anche per funzioni semantiche Riconoscere gli elementi fondamentali dell'uso del carattere, forma, classificazione, composizione. Utilizzo di software grafico vettoriale per la realizzazione di semplici composizioni grafiche Saper comporre uno stampato grafico caratterizzato da testo e immagine.

<i>Titolo</i>	TECNICHE INFORMATICHE E MULTIMEDIALI
<i>Contenuti</i>	<p>Introduzione alla grafica bitmap e vettoriale Trattamento immagini Tecniche di rappresentazione Semplici impaginazioni destinate alla stampa e al web attraverso Elaborare un metodo di progettazione</p>
<i>Competenze</i>	<p>Saper applicare metodi, materiali e strumenti per elaborare in modo creativo gli elementi della figurazione. Comprendere e saper applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Saper usare e scegliere i vari strumenti in relazione alle tecniche grafiche, info/grafiche/ fotografiche/video secondo le esigenze espressive della progettazione e della produzione grafica. Saper applicare semplici scelte formali e compositive (seguendo un iter progettuale) pertinenti alle esigenze estetiche e comunicative, nonché attuare l'interazione tra i software studiati finalizzata alla produzione di elaborati grafico-visivi completi.</p>

MATERIA: PROGETTAZIONE GRAFICA

CLASSE QUARTA INDIRIZZO GRAFICA

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	PROGETTO E METODO
<i>Contenuti</i>	Metodo progettuale: dalla definizione di un problema, creazione del concept, sviluppo e implementazione (simulazione del lavoro su committenza svolto in agenzia) Analisi di iter progettuali esplicitati da motivazioni, indicazioni varie di ricerca e relazione tecnica (dal brief al layout all'esecutivo)
<i>Competenze</i>	Organizzare il proprio lavoro considerando anche i tempi di realizzazione. Applicare le conoscenze teoriche attraverso metodologie corrette Conoscere la sequenza dell'articolazione del progetto, brief, bozzetti, layout. Utilizzare gli strumenti del disegno manuale per realizzare semplici composizioni. Utilizzare un software grafico vettoriale, per realizzare semplici composizioni
<i>Titolo</i>	IL MARCHIO e l'immagine coordinata
<i>Contenuti</i>	Storia del marchio - Classificazioni varie del marchio - Criteri di leggibilità e di originalità del marchio - Il marchio applicato alle carte d'uso
<i>Competenze</i>	Individuare le diverse informazioni del brief Sviluppa un iter progettuale coerente al brief Definire e pianificare le fasi delle operazioni da compiere sulla base delle istruzioni ricevute, tenendo conto delle diverse tipologie di supporto di pubblicazione. Predisporre e curare gli spazi di lavoro. Progettare l'identità visiva partendo dallo studio delle relazioni tra segno logo e azienda. Realizzare la progettazione grafica integrata, in relazione alle diverse tipologie di supporto e pubblicazione.

<i>Titolo</i>	IMPAGINAZIONE
<i>Contenuti</i>	<p>Progettare varie tipologie di uno stampato, applicate al mezzo dell'affissione, attraverso un percorso progettuale appropriato, applicando i corretti codici percettivi e compositivi.</p> <p>La locandina.</p> <p>Il manifesto, formati standard e grande formato.</p> <p>Codici linguistici della composizione grafico_cromatica_tipografica.</p> <p>I software dedicati.</p> <p>La relazione tecnico documentativa.</p>
<i>Competenze</i>	<p>Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, Rielaborare una composizione significativa, rispondente ai requisiti tecnici e comunicativi, utilizzando codici e linguaggi della comunicazione visiva e dell'uso del carattere tipografico.</p> <p>Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto.</p> <p>Redigere relazioni tecniche e documentare le attività</p> <p>Utilizzare pacchetti informatici dedicati.</p>
<i>Titolo</i>	LA FOTOGRAFIA DIGITALE
<i>Contenuti</i>	<p>Estensioni e relative caratteristiche dei files immagine, elaborazione dei file fotografici e impostazioni della stampante ad uso fotografico.</p> <p>La composizione l'inquadratura (campi e piani), la prospettiva.</p> <p>Cenni sulla fotografia.</p> <p>Rielaborazione e composizione di immagini.</p> <p>L'immagine fotografica come strumento di comunicazione.</p>
<i>Competenze</i>	<p>Conoscere l'interfaccia di Photoshop.</p> <p>Elaborare file fotografici digitali per la realizzazione di prodotti grafici in formato adatto alla pubblicazione su supporti multimediali</p> <p>Riconoscere la dimensione di un'immagine.</p> <p>Conosce i principali metodi di colore.</p> <p>Conosce i principali formati di un'immagine.</p> <p>Saper impostare i file a seconda della destinazione.</p>
<i>Titolo</i>	SISTEMI DI STAMPA
<i>Contenuti</i>	<p>La gestione del colore, correzioni colori, luci e ombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparazione dell'output finale • Conoscere gestire, stampare ed esportare i progetti. • Organizzare l'archiviazione dei file, e comprendere le relative terminologie tecniche
<i>Competenze</i>	<p>Conoscere le principali tecniche di stampa: tradizionali e digitali</p>

MATERIA: LABORATORIO DI GRAFICA

CLASSE **QUARTA**

INDIRIZZO **GRAFICA**

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>TITOLO</i>	MANUALE DELL'IMMAGINE COORDINATA
<i>Contenuti</i>	Metodo progettuale: dalla definizione di un problema, creazione, Analisi di iter progettuali e relazione tecnica (dal brief al layout all'esecutivo) Agenzie di grafica e studi pubblicitari
<i>Competenze</i>	Saper integrare in un progetto i principali software utilizzati per produrre un artefatto e le sue relative applicazioni. Conoscere la sequenza dell'articolazione del progetto, brief, bozzetti, layout. Utilizzare gli strumenti del disegno manuale per realizzare semplici composizioni. Utilizzare un software grafico vettoriale, per realizzare semplici composizioni
<i>Titolo</i>	IMPAGINAZIONE
<i>Contenuti</i>	Progettare varie tipologie di uno stampato, attraverso un percorso progettuale appropriato, applicando i corretti codici percettivi e compositivi Libri, riviste, cataloghi locandina-manifesto pieghevole-opuscolo-brochure (tipologia, piegature) Colore: gamme cromatiche (armonia, contrasto, trasparenze)
<i>Competenze</i>	Capacità di strutturare un impaginato destinato sia alla stampa tradizionale che alle nuove interfacce grafiche digitali. Rielaborare una composizione significativa Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.

<i>Titolo</i>	INFOGRAFICA
<i>Contenuti</i>	Illustrazione: studio di modelli di riferimento Fotografia: alterazione, fotomontaggio, postproduzione Videoscrittura Organizzazione del testo: titoli, sottotitoli, capolettera
<i>Competenze</i>	Capacità di rappresentare le informazioni e dati tramite oggetti visivi. Conoscere ed elaborare le tecniche essenziali di rielaborazione delle immagini. Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
TITOLO	PACKAGING
<i>Contenuti</i>	La grafica tridimensionale: Il pop up (piegature) Packaging progetto e prototipo mock up Colore: gamme cromatiche (armonia, contrasto, trasparenze)
<i>Competenze</i>	Capacità di interpretare graficamente le valenze comunicative e funzionali della confezione.
TITOLO	I MAESTRI DELLA FOTOGRAFIA E DELLA GRAFICA
<i>Contenuti</i>	Maestri dell'illustrazione e della fotografia: epoche, linguaggi, stili
<i>Competenze</i>	Saper individuare i principali stili relativi all'evoluzione del linguaggio grafico e fotografico

MATERIA: PROGETTAZIONE GRAFICA

CLASSE **QUINTA** INDIRIZZO **GRAFICA**

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	IL PACKAGING
<i>Contenuti</i>	Funzioni comunicative di un pack. Tipologie e materiali. Le informazioni obbligatorie. Principi di eco design Progettare il packaging di un prodotto di largo consumo.
<i>Competenze</i>	Applicare le regole compositive proprie del packaging. Interpretare graficamente le valenze comunicative e funzionali della confezione. Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto multimediale richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
TITOLO	LO STAMPATO EDITORIALE
<i>Contenuti</i>	- le componenti del libro - le gabbie di impaginazione - l'articolazione del testo - i margini - la pagina master - la collana editoriale
<i>Competenze</i>	Progettare e realizzare prodotti editoriali fruibili attraverso differenti canali, Rielaborare una composizione significativa, rispondente ai requisiti tecnici e comunicativi, Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto multimediale richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.

<i>Titolo</i>	TIPOLOGIE DI STAMPATI
<i>Contenuti</i>	Il quotidiano - la rivista, - stili di impaginazione e varianti di stile, tipologie di sommario, l'opuscolo e il catalogo
<i>Competenze</i>	Individuare le diverse informazioni del brief Sviluppa un iter progettuale coerente al brief Definire e pianificare le fasi delle operazioni da compiere sulla base delle istruzioni ricevute, Realizzare la progettazione grafica integrata, in relazione alle diverse tipologie di supporto e pubblicazione.
<i>Titolo</i>	IL WEB DESIGN
<i>Contenuti</i>	PROGETTO GRAFICO DI UN SITO -scelta del template - personalizzazione grafica del modello scelto con adattamenti estetico-funzionali sia della testata che della grafica dei pulsanti e dei link - conoscere l'utilità delle varie barre di navigazione e l'organizzazione efficace dei contenuti
<i>Competenze</i>	Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, Rielaborare una composizione significativa, rispondente ai requisiti tecnici e comunicativi Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
<i>Titolo</i>	IL PERCORSO INDIVIDUALE
<i>Contenuti</i>	PRODOTTO GRAFICO EDITORIALE O MULTIMEDIALE la strutturazione logica degli elementi di un percorso pluridisciplinare - lo sviluppo della mappa - creazione di slide per argomento per un prodotto multimediale o articoli sintetici per prodotto editoriale - Sviluppo di uno stile coerente e funzionale d'impaginazione e di presentazione dei contenuti
<i>Competenze</i>	Elaborare file fotografici digitali per la realizzazione di prodotti grafici in formato adatto alla pubblicazione su supporti multimediali Conosce i principali metodi di colore. Orientarsi nelle principali funzionalità di un software della grafica e applicare strumenti di base del disegno vettoriale per applicarli nelle esercitazioni di composizione, forma/spazio/colore, e del carattere/testo. Saper impostare i file a seconda della destinazione.
<i>Titolo</i>	LA CORPORATE IDENTITY ED IL MARKETING
<i>Contenuti</i>	L'IMMAGINE GLOBALE AZIENDALE - analisi di esempi storici - sviluppo di una immagine coordinata con i programmi Illustrator e Photoshop Indesign (es. Insegna, carta intestata, logo, segnaletica, gadget, busta shopper, packaging, annuncio, volantino, sito web, ecc.)
<i>Competenze</i>	Individuare le diverse informazioni del brief, e i diversi contenuti per lo sviluppo di una comunicazione che riflette gli obiettivi proposti. Sviluppare un iter progettuale coerente al brief. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.

MATERIA: LABORATORIO DI GRAFICA

CLASSE QUINTA INDIRIZZO GRAFICA

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	LO STAMPATO EDITORIALE
<i>Contenuti</i>	Sviluppo di copertine con Illustrator e Photoshop Organizzazione del lavoro editoriale con il programma Indesign Tecniche di stampa
<i>Competenze</i>	Progettare e realizzare prodotti editoriali fruibili attraverso differenti canali, Rielaborare una composizione significativa, rispondente ai requisiti tecnici e comunicativi. Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto multimediale richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
<i>Titolo</i>	TIPOLOGIE DI STAMPATI
<i>Contenuti</i>	Il quotidiano la rivista l'opuscolo il catalogo brochure Pagina, annuncio, banner pubblicitario Allestimento di spazi espositivi (design per mostre, fiere, esposizioni) Sistemi segnaletici – grafica per l'ambiente Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
<i>Competenze</i>	Sviluppare un iter progettuale coerente al brief Definire e pianificare le fasi delle operazioni da compiere sulla base delle istruzioni ricevute, tenendo conto delle diverse tipologie di supporto di pubblicazione. Progettare l'identità visiva partendo dallo studio delle relazioni tra segno logo e azienda. Progettare e realizzare segni iconici, figurativi ed astratti.
<i>Titolo</i>	IL WEB DESIGN
<i>Contenuti</i>	Progettazione grafica di un sito con i programmi informatici dedicati Gestione e personalizzazione ftp di template di siti CMS con programmi di gestione ad interfaccia grafica
<i>Competenze</i>	Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
	LA CORPORATE IDENTITY ED IL MARKETING
<i>Contenuti</i>	L'IMMAGINE GLOBALE AZIENDALE Analisi di esempi storici Sviluppo di una immagine coordinata (es. Insegna, carta intestata, logo, segnaletica, gadget, busta shopper, packaging, annuncio, volantino, sito web, ecc.)

<i>Competenze</i>	<p>Individuare le diverse informazioni del brief. Sviluppare un iter progettuale coerente al brief. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.</p>
<i>Titolo</i>	<p>IL PERCORSO INDIVIDUALE</p>
<i>Contenuti</i>	<p>PRODOTTO GRAFICO EDITORIALE O MULTIMEDIALE La strutturazione logica degli elementi di un percorso pluridisciplinare Lo sviluppo della mappa Progetto e metodo Presentazione del proprio lavoro Supporto cartaceo, supporto digitale Video presentazione</p>
<i>Competenze</i>	<p>Elaborare file fotografici digitali per la realizzazione di prodotti grafici in formato adatto alla pubblicazione su supporti multimediali Orientarsi nelle principali funzionalità di un software della grafica e applicare strumenti di base del disegno vettoriale per applicarli nelle esercitazioni di composizione, forma/spazio/colore, e del carattere/testo.</p>

MATERIA:

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI E LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

CLASSE

TERZA

INDIRIZZO

AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<p>Conoscenza delle regole base della composizione e della progettazione video</p> <p>Conoscenza basilare dei software di elaborazione grafica e vettoriale per la realizzazione di storyboard.</p> <p>Conoscenza dei grandi maestri della fotografia</p> <p>Saper analizzare semplici prodotti multimediali (clip, spot, sigle, cortometraggi, ecc.).</p> <p>Saper rappresentare e motivare un'idea semplice di comunicazione con linguaggio e tecniche di rappresentazione grafica (rough, bozzetti preliminari, layout, storyboard a soggetto, con definizione dei frames corredati di note sceniche e di sound adeguati).</p> <p>Conoscere e saper utilizzare semplici tecniche (manuali e digitali), grafico pittoriche e fotografiche per la rappresentazione grafica.</p> <p>Essere in grado di utilizzare autonomamente strumentazioni dedicate per l'elaborazione grafica, la ripresa, il video editing e la postproduzione video, per la realizzazione di semplici prodotti multimediali (clip, animazioni, spot, ecc.)</p> <p>Saper descrivere i contenuti e le tecniche di un prodotto multimediale in forma di schede o brevi relazioni tecniche di presentazione.</p>
<i>Abilità</i>	<p>Gestione primaria dei processi progettuali inerenti al settore audiovisivo e multimediale, dalla ricerca del soggetto fino alle tecniche di proiezione (sceneggiatura, storyboard, ripresa fotografica e cinematografica, montaggio e post produzione).</p> <p>Impiegare in modo adeguato le diverse tecniche, le conoscenze e le tecnologie idonee alla realizzazione dei prodotti multimediali studiate durante l'anno.</p> <p>Capacità di riconoscere i diversi stili fotografici.</p>
<i>Competenze</i>	<p>Realizzare semplici soggetti, sceneggiature e storyboard</p> <p>Progettare e realizzare fotografie digitali e stop-motion</p> <p>Riconoscere i diversi supporti per la realizzazione dei prodotti multimediali</p>

MATERIA:

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI E LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

CLASSE **QUARTA** INDIRIZZO **AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE**

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<p>Conoscenza dei principali elementi che strutturano un prodotto multimediale, finalizzate all'elaborazione e alla presentazione del progetto</p> <p>Conoscenza dei principi teorici riferiti alla luce e agli effetti prodotti sugli oggetti da riprendere o riprodurre con particolare attenzione.</p> <p>Conoscenza delle regole base della composizione e della progettazione video.</p> <p>Conoscenza dei principali maestri della fotografia e del cinema.</p> <p>Analisi critica di prodotti audiovisivo multimediali (clip, spot, sigle programmi tv, cortometraggi, film, ecc.).</p> <p>Saper elaborare, rappresentare e motivare contenuti e semplici messaggi con forme di comunicazione multimediale.</p> <p>Saper elaborare, rappresentare e motivare un'idea progettuale di comunicazione con linguaggio specifico e tecniche di rappresentazione grafica adeguate (rough, bozzetti preliminari, layout, storyboard a soggetto, con definizione dei frames corredati di note sceniche e sound).</p> <p>Saper scegliere e utilizzare metodi e strumenti opportuni per raggiungere autonomamente gli obiettivi prefissati alla base di un progetto di comunicazione multimediale.</p> <p>Saper eseguire autonomamente, con immagini statiche, dinamiche e sound, campionature tecniche di prodotti multimediali (clip, video animazioni, audio registrazioni, spot, ecc.). Saper analizzare con atteggiamento critico e descrivere, anche in forma di scheda riepilogativa o relazione tecnica o di presentazione, corredate dalle indicazioni tecniche specifiche, i contenuti di un'opera multimediale esistente o di un progetto, e dell'iter seguito per il suo sviluppo.</p>
<i>Abilità</i>	<p>Impiegare in modo adeguato le diverse tecniche, le conoscenze e le tecnologie idonee alla realizzazione dei prodotti multimediali.</p> <p>L'alunno matura un metodo di lavoro quasi autonomo nell'uso delle tecnologie digitali • Gestione dei processi progettuali inerenti al settore audiovisivo e multimediale, dalla ricerca del soggetto fino alle tecniche di proiezione (sceneggiatura, storyboard, ripresa fotografica e cinematografica, montaggio e post produzione).</p> <p>Sviluppo della capacità di osservazione del linguaggio audiovisivo attraverso la scomposizione nella sintassi della grammatica cinematografica. • Capacità di riconoscere stili e tecniche legate alla fotografia e al cinema</p>
<i>Competenze</i>	<p>Progettare e realizzare fotografie digitali e piccoli video (stop motion, cortometraggi) • Riconoscere e gestire in maniera autonoma i diversi formati dei file (raster, vettoriali e video)</p> <p>Saper realizzare un soggetto cinematografico, una sceneggiatura e un storyboard.</p> <p>Usare la terminologia specifica del linguaggio audiovisivo e delle tecniche di rappresentazione.</p>

MATERIA:

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI E LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

CLASSE

QUINTA

INDIRIZZO

AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Contenuti</i>	<p>Conoscenza dei principali elementi che strutturano un prodotto multimediale, finalizzate all'elaborazione e alla presentazione del progetto • Conoscenza dei principi teorici riferiti alla luce e agli effetti prodotti sugli oggetti da riprendere o riprodurre con particolare attenzione. • Gestione dei processi progettuali inerenti al settore audiovisivo e multimediale, dalla ricerca del soggetto fino alle tecniche di proiezione (sceneggiatura, storyboard, ripresa fotografica e cinematografica, montaggio e post produzione). Conoscenza dei principali maestri della fotografia e del cinema.</p>
<i>Abilità</i>	<p>Impiegare in modo adeguato le diverse tecniche, le conoscenze e le tecnologie idonee alla realizzazione dei prodotti multimediali • L'alunno matura un metodo di lavoro quasi autonomo nell'uso delle tecnologie digitali • Sviluppo della capacità di osservazione del linguaggio audiovisivo attraverso la scomposizione nella sintassi della grammatica cinematografica. Capacità di riconoscere stili e tecniche legate alla fotografia e al cinema</p>
<i>Competenze</i>	<p>Progettare e realizzare fotografie digitali e piccoli video (stop motion, cortometraggi) • Riconoscere e gestire in maniera autonoma i diversi formati dei file (raster, vettoriali e video) Saper realizzare un soggetto cinematografico, una sceneggiatura e un storyboard Usare la terminologia specifica del linguaggio audiovisivo e delle tecniche di rappresentazione.</p>