

PROGETTI DI AMPLIAMENTO CURRICULARE

a. s. 2022-23



A cura del Collegio dei Docenti

Finalizzazione dei percorsi formativi del Liceo Artistico

"Michelangelo Buonarroti"

Supplemento Europass al Certificato

<i>INDIRIZZI</i>	<i>FINALIZZAZIONI</i>	<i>RIFLESSIONI</i>
Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" Indirizzi: ✓ <i>Audiovisivo e Multimediale</i> ✓ <i>Architettura e Ambiente</i> ✓ <i>Arti Figurative</i> ✓ <i>Design</i> ✓ <i>Grafica</i> ✓ <i>Scenografia</i>	✓ 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.	✓ Si richiede allo studente una consapevolezza teorica e metodologica della produzione artistica e dei processi estetici e della comunicazione

PROGETTO DI AMPLIAMENTO CURRICULARE

Finalizzazione dei percorsi formativi del Liceo Artistico "Michelangelo Buonarroti"

Supplemento Europass al Certificato

INDIRIZZO	FINALIZZAZIONI	RIFLESSIONI
Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" Indirizzo 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.	✓ Si richiede allo studente una consapevolezza teorica e metodologica della produzione artistica e del fatto estetico
TITOLO DEL PROGETTO	DOCUMENTANDO e LE PROFESSIONI DELL'AUDIOVISIVO: IL REGISTA TELEVISIVO	
DESCRIZIONE	Il progetto dal titolo <i>Documentando</i> nasce con l'intento di approfondire con gli allievi i modi di espressione e di produzione che caratterizzano il reportage fotografico e il cinema documentario. Le motivazioni che sono alla base della scelta di questo progetto sono essenzialmente legate alla volontà di avvicinare gli allievi, già in possesso di alcune nozioni di fotografia e di regia cinematografica, ad una modalità di creazione di prodotti audiovisivi e multimediali che rispecchino il reale. Il reportage fotografico e il cinema documentario hanno un linguaggio proprio e specifico che li differenzia dalle modalità tradizionali del fare cinema. Con l'aiuto di esperti esterni, che hanno fatto della ricerca e della riproduzione del reale la cifra stilistica della loro intera opera, si procederà all'analisi delle differenze tra prodotto audiovisivo di finzione e prodotto del reale. Questo porterà ad identificare le caratteristiche distintive del genere. Si partirà innanzitutto dalla fase di pre-produzione, dalla scelta della storia alle modalità di ricerca documentale finalizzata alla scrittura di un <i>pitch</i> e di una sceneggiatura. Si analizzeranno, poi, gli aspetti organizzativi come la creazione di una troupe e la scansione dei tempi necessari e utili per la realizzazione del prodotto. Successivamente ci si concentrerà sulla fase di produzione vera e propria in cui gli allievi saranno portati a confrontarsi con le caratteristiche distintive del genere. Tutto ciò è finalizzato al portare gli allievi al raggiungimento di competenze chiave utili alla ideazione e alla produzione di immagini fisse e in movimento legate al concetto di reale.	

	Tutto questo, oltre ad avvicinare gli allievi a nuove modalità espressive, offrirà loro anche la possibilità di utilizzare l'immagine come mezzo di ricerca sociale, avvicinandoli alla conoscenza delle cose del mondo e permettendogli, di conseguenza, l'accrescimento di una coscienza critica. Tutto ciò si dimostra essere in linea con le indicazioni dettate nell'art. 2 comma 2 del regolamento recante "Revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei licei": <i>"I percorsi liceali forniscono allo studente gli strumenti culturali e metodologici per una comprensione approfondita della realtà, affinché egli si ponga, con atteggiamento razionale, creativo, progettuale e critico, di fronte alle situazioni, ai fenomeni e ai problemi, ed acquisisca conoscenze, abilità e competenze sia adeguate al proseguimento degli studi di ordine superiore, all'inserimento nella vita sociale e nel mondo del lavoro, sia coerenti con le capacità e le scelte personali".</i>
FINALITÀ	Le finalità del corso sono: • La formazione culturale completa degli studenti del triennio attraverso la presa di coscienza dei problemi connessi alle scelte di studio, di lavoro e di vita e un approccio ad essi di tipo storico - critico - problematico. • La maturazione di soggetti consapevoli della loro autonomia e del loro situarsi in una pluralità di rapporti umani e naturali, implicante una nuova responsabilità verso se stessi, la natura e la società, un'apertura interpersonale ed una disponibilità alla feconda e tollerante conversazione umana. • La capacità di esercitare la riflessione critica sulle diverse forme del sapere, sulle loro condizioni di possibilità e sul loro "senso", cioè sul loro rapporto con la totalità dell'esperienza umana. • La capacità di pensare per modelli diversi o di individuare alternative possibili, anche in rapporto alla richiesta di flessibilità del pensare, che nasce dalla rapidità delle attuali trasformazioni scientifiche e tecnologiche. • La capacità di adattarsi ai mutamenti della società, sviluppando l'attitudine alla ricerca e alla progettazione.

OBIETTIVI DI PROCESSO E AUTONOMIA DIDATTICA	Il corso si configura come un percorso di studio propedeutico ed esperienziale delle innovazioni pertinenti l'area di indirizzo, in funzione della crescita personale degli studenti finalizzato all'orientamento nel mondo del lavoro e dell'Università. La finalità è promuovere, nel corso del triennio, le seguenti competenze: • Saper riflettere su di sé e sugli aspetti della vita quotidiana pensandosi come attori consapevoli all'interno della società; • Saper utilizzare strumenti propri del mezzo audiovisivo e multimediale; • Saper coordinare le fasi di realizzazione di un prodotto audiovisivo e fotografico: pre-produzione, produzione, post-produzione, fino alla scelta dei canali di distribuzione.
COMPETENZE SPECIFICHE	• Padroneggiare gli strumenti espressivi e materiali legati alla fotografia e al cinema documentario • Capacità di pensiero critico
COMPETENZE TRASVERSALI	• Attitudine al lavoro di gruppo • Capacità di comunicazione • Capacità di organizzare il proprio lavoro • Capacità di problem solving • Capacità di relazioni • Capacità nella visione d'insieme • Spirito d'iniziativa
METODOLOGIE UTILIZZATE	• lezione frontale • approccio tutoriale • didattica laboratoriale
STRUMENTI UTILIZZATI	• PC, LIM, dispositivi di ripresa audio/video
CONTENUTI ESSENZIALI	• Storia della fotografia del reale e del cinema documentario • Analisi delle caratteristiche specifiche del genere • Fasi di ideazione e di progettazione di un film documentario

PROGETTO DI AMPLIAMENTO CURRICULARE

Finalizzazione dei percorsi formativi del Liceo Artistico "Michelangelo Buonarroti"

Supplemento Europass al Certificato

INDIRIZZO	FINALIZZAZIONI	RIFLESSIONI
Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" Indirizzo Architettura e Ambiente	✓ 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.	✓ Si richiede allo studente una consapevolezza teorica e metodologica della produzione artistica e del fatto estetico

TITOLO DEL PROGETTO	PSICOLOGIA DELL'ARCHITETTURA <i>Sentimenti, emozioni, movimento in Architettura</i>
DESCRIZIONE	Il corso tematico dell'indirizzo Architettura e ambiente denominato «Psicologia dell'architettura - sentimenti, emozioni, movimento in Architettura» si pone come percorso di studio finalizzato ad approfondire le conoscenze teoriche e metodologiche e le relative applicazioni della psicologia ambientale, analizzando l'impatto dell'ambiente fisico sulle reazioni emotive, cognitive e comportamentali. Il percorso coniuga le istanze contemporanee promosse dalla psicologia della percezione e dai modelli percettivi sviluppati dalle neuroscienze, con l'ambiente culturale e naturale, attraverso una sinergia tra giudizio estetico e prassi progettuali architettoniche. In collaborazione con i docenti della facoltà di Architettura di Roma TRE il corso propone lo sviluppo di un modulo didattico triennale dal titolo: <i>Sentimenti, emozioni, movimento in Architettura</i>, caratterizzato dall'erogazione di lezioni a distanza e da laboratori in presenza sia presso la stessa Università sia nei laboratori del Liceo Artistico di Latina. Il modulo didattico comprenderà interventi programmatici delle discipline caratterizzanti l'indirizzo di Architettura e ambiente, delle discipline comuni ad altri indirizzi, con particolare riferimento alla filosofia, alla storia dell'arte, alle scienze naturali, alle scienze motorie, attraverso l'elaborazione di dispense tematiche predisposte a sostegno dell'elaborazione progettuale. Riferendoci alla lezione di Harry Francis Mallgrave nella sua opera <i>L'empatia degli spazi</i>, «gli edifici sono spesso considerati oggetti stravaganti piuttosto che elementi palpabili cui i nostri corpi e i nostri sistemi neurologici sono inestricabilmente connessi. [...]», l'architettura non è un'astrazione concettuale bensì una pratica incarnata, e lo spazio architettonico si costituisce primariamente attraverso un'esperienza emotiva e multisensoriale. Se le più avanzate scoperte scientifiche promettono benefici in ambito biologico o psicologico, queste stesse scoperte hanno anche la potenzialità di migliorare i nostri ambienti costruiti».

FINALITÀ	Le finalità del corso sono: • La formazione culturale completa degli studenti del triennio, attraverso la presa di coscienza dei problemi connessi alle scelte di studio, di lavoro e di vita e un approccio ad essi di tipo storico - critico - problematico. • La maturazione di soggetti consapevoli della loro autonomia e del loro situarsi in una pluralità di rapporti umani e naturali, implicante una nuova responsabilità verso se stessi, la natura e la società, un'apertura interpersonale ed una disponibilità alla feconda e tollerante conversazione umana. • La capacità di esercitare la riflessione critica sulle diverse forme del sapere, sulle loro condizioni di possibilità e sul loro "senso", cioè sul loro rapporto con la totalità dell'esperienza umana. • La capacità di pensare per modelli diversi o di individuare alternative possibili, anche in rapporto alla richiesta di flessibilità del pensare, che nasce dalla rapidità delle attuali trasformazioni scientifiche e tecnologiche. • La capacità di adattarsi ai mutamenti della società, sviluppando l'attitudine alla ricerca e alla progettazione.
OBIETTIVI DI PROCESSO E AUTONOMIA DIDATTICA	Il corso si configura come un percorso di studio propedeutico ed esperienziale delle innovazioni pertinenti l'area dell'indirizzo "Architettura e ambiente", in funzione della crescita personale degli studenti e finalizzato all'orientamento nel mondo del lavoro e dell'Università. Tale percorso ha carattere propedeutico ed esperienziale dello spazio architettonico a partire dalla conoscenza di elementi essenziali forniti dalle neuroscienze e dalla psicologia evolutiva da applicare all'ambiente urbano, per migliorare il modo di percepirlo (<i>thinking embodiment</i>), in funzione del benessere collettivo e sociale. Il corso si articola in tre anni ed è rivolto agli studenti dell'indirizzo Architettura e Ambiente del Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti". Si svolgeranno U.D.A. all'interno di un percorso multidisciplinare. Gli obiettivi di processo sono riassumibili nei seguenti punti, al fine di promuovere, nel corso del triennio, le seguenti competenze: • Saper utilizzare strumenti culturali per progettare architetture in grado di assicurare il benessere (progettazione di edifici privati ed edifici pubblici e del terziario, come case di riposo, ospedali, uffici, spazi pubblici aperti, scuole, carceri, stazioni, alloggi sociali, negozi e impianti sportivi). • Saper riflettere sulle condizioni che possano consentire un miglioramento della qualità e del benessere della vita dell'uomo. • Sviluppare la capacità metacognitiva per comprendere la reazione agli stimoli esterni e come l'architettura può condizionarli • Saper riconoscere il legame tra l'empatia e l'architettura.

COMPETENZE SPECIFICHE	• Saper gestire una metodologia progettuale applicando i saperi delle scienze umane. • Saper utilizzare conoscenze estetiche e di psicologia evolutiva applicate alla biofilia o bioarchitettura. • Saper riconoscere diverse “prospettive dell’abitare” (a partire da Heidegger, Costruire, abitare, pensare) e comprendere la funzione dell’immaginazione cinematografica (architettura/danza). • Saper operare distinzioni nelle elaborazioni visive (flussi di coscienza, neuroni specchio), come tracce delle risposte fisiologiche (emotive) all’ambiente. • Saper realizzare progetti architettonici, aprendosi alle novità del settore e ai cambiamenti della società. • Saper sviluppare competenze specifiche utili per il mondo del lavoro e per gli studi universitari.
COMPETENZE TRASVERSALI	• Attitudine al lavoro di gruppo • Capacità di comunicazione • Capacità di organizzare il proprio lavoro • Capacità di problem solving • Capacità di relazioni • Capacità nella visione d’insieme • Spirito d’iniziativa
METODOLOGIE UTILIZZATE	Le attività si svolgeranno con le seguenti modalità: • Lezioni disciplinari ed interdisciplinari in presenza negli spazi scolastici. • Esercitazioni di laboratorio negli spazi scolastici. • Lezioni in presenza e/o a distanza con esperti esterni. • Esercitazioni di laboratorio in presenza e/o a distanza con esperti esterni. Sarà opportuno adottare, a seconda delle fasi dell’esperienza, le seguenti metodologie didattiche: • Cooperative learning • Tutoring tra pari • didattica integrata • didattica laboratoriale • Problem solving • Service learning.

STRUMENTI UTILIZZATI	• Strumenti tradizionali per la rappresentazione architettonica relativi alle varie fasi del progetto. • Strumenti metrici e fotografici per il rilievo architettonico. • Personal computer e software specifici per il disegno automatico e la rappresentazione digitale. • Testi e dispense specifiche per la preparazione sugli aspetti teorici caratterizzanti il corso. • LIM e connessione wifi. • Strumenti per la didattica di tutte le discipline curriculari.
CONTENUTI ESSENZIALI	• Le vie somatosensoriali. Le attese delle esperienze umane rispetto alla fruizione degli spazi architettonici e urbani. • Il cervello, il movimento e lo spazio. Il corpo produce il significato dello spazio. • Le informazioni dalla psicologia e dalle neuroscienze per l'elaborazione di un progetto di Architettura. • La sperimentazione multisensoriale dell'architettura; • L'empatia degli spazi; • Le influenze sulla psiche di forma, materia e colore negli spazi architettonici. • Il progetto come sistema di metafore sensori-motorie.

***Finalizzazione dei percorsi formativi del
Liceo Artistico "Michelangelo Buonarroti"***

Supplemento Europass al Certificato

<i>INDIRIZZO</i>	<i>FINALIZZAZIONI</i>	<i>RIFLESSIONI</i>
Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" <i>Indirizzo Arti Figurative</i>	✓ 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.	✓ Si richiede allo studente una consapevolezza teorica e metodologica della produzione artistica e del fatto estetico
TITOLO DEL PROGETTO	<i>RESTAURO</i>	

Progetto già approvato

PROGETTO DI AMPLIAMENTO CURRICULARE

Finalizzazione dei percorsi formativi del Liceo Artistico "Michelangelo Buonarroti"

Supplemento Europass al Certificato

INDIRIZZO	FINALIZZAZIONI	RIFLESSIONI
Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" <i>Indirizzo DESIGN</i>	✓ 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.	✓ Si richiede allo studente una consapevolezza teorica e metodologica della produzione artistica e del fatto estetico
TITOLO DEL PROGETTO	Fotogrammetria per product design	
DESCRIZIONE	La fotogrammetria è una delle tecniche di scansione 3D che consente di definire la posizione, la forma e la dimensione di un dato soggetto, utilizzando le informazioni contenute in opportune immagini fotografiche che riprendono lo stesso oggetto da almeno 2 punti di vista differenti. L'attenzione allo studio della fotogrammetria è cresciuta enormemente negli ultimi anni grazie a: i bassi costi di investimento iniziale; la necessaria dimestichezza basilare della fotografia; il crescente interesse per la fornitura di dati metrici 3D per scopi archeologici, architettonici, ingegneristici e culturali; l'esponentiale recente sviluppo tecnologico dei droni (AS). Il corso, tenuto da un tutor con esperienza nel campo, copre le tecniche fotogrammetriche sia dal punto di vista teorico che pratico, e fornisce insegnamento sull'uso delle telecamere ed un'esperienza di elaborazione diretta su un soggetto deciso insieme alla classe durante le lezioni.	
FINALITÀ	Lo scopo del corso è di far conoscere agli studenti un nuovo strumento da poter integrare al proprio iter di progettazione (ormai quasi fondamentale in alcuni ambiti di design), nello specifico nell'ambito del reverse engineering. Quest'ultimo è il processo di identificazione delle proprietà di un oggetto fisico attraverso l'analisi della struttura, funzioni e operatività di tale elemento, per poi creare una rappresentazione digitale 3D e produrre un altro oggetto che abbia un funzionamento analogo o migliore, o più adatto al contesto in cui ci si trova, o realizzare un secondo oggetto in grado di interfacciarsi con l'originale.	

OBIETTIVI DI PROCESSO E AUTONOMIA DIDATTICA	Il corso si configura come un percorso di studio introduttivo ed esperienziale delle innovazioni pertinenti l'area di indirizzo. La finalità è promuovere, le seguenti competenze: • Saper riflettere su nuove forme da progettare; • Saper utilizzare strumenti di composizione progettuale applicati al campo della modellazione 3d; • Saper coordinare mediante il workshop di progettazione le fasi del processo progettuale.
COMPETENZE SPECIFICHE	• Analisi della forma; • Uso dei programmi per la restituzione fotogrammetrica; • Uso di base di programmi di grafica 2d come Photoshop o Gimp; • Uso di programmi come Blender per la modifica degli oggetti scansati
COMPETENZE TRASVERSALI	• Capacità di pensiero critico; • Capacità nella visione d'insieme; • Capacità di problem-solving; • Capacità di organizzare il proprio lavoro; • Capacità di comunicazione; • Spirito d'iniziativa
METODOLOGIE UTILIZZATE	• Introduzione alla fotografia nell'ambito di studio; • Lezioni frontali sulle teoria dell'argomento; • Workshop di analisi su un oggetto di interesse culturale scelto dagli studenti.
STRUMENTI UTILIZZATI	• Gimp; • Adobe Photoshop; • Agisoft Metashape; • Blender; • Meshmixer.
CONTENUTI ESSENZIALI	• Conoscere un nuovo strumento che può sia essere integrato in un iter di progettazione già avviato, sia che offre interessanti sbocchi professionali in ambiti archeologici, architettonici, ingegneristici, culturali o artistici.

Il progetto **Fotogrammetria per product design** è concepito per essere distribuito su un percorso di *26 ore totali*, nelle quali è quindi compreso sia il tempo delle lezioni teoriche frontali che il laboratorio pratico, dove simetteranno in atto le competenze imparate con un progetto unico.

PROGETTO DI AMPLIAMENTO CURRICULARE

Finalizzazione dei percorsi formativi del Liceo Artistico "Michelangelo Buonarroti"

Supplemento Europass al Certificato

<i>INDIRIZZO</i>	<i>FINALIZZAZIONI</i>	<i>RIFLESSIONI</i>
Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" <i>Indirizzo Grafica</i>	✓ 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.	✓ Si richiede allo studente una consapevolezza teorica e metodologica della produzione grafica, artistica e del fatto estetico
TITOLO DEL PROGETTO	<i>IMMAGINE CARTOONISTICA E COMUNICAZIONE FUMETTO, CHARACTER DESIGN, EDITORIA</i>	
DESCRIZIONE	L'immagine cartoonistica, che ha le sue origini nel fumetto, è divenuta nel corso degli anni un veicolo di comunicazione privilegiato, uscendo dal suo ambito specifico d'intrattenimento per l'infanzia per approdare all'arte e alla pubblicità. Il personaggio disegnato ha avuto sin dagli esordi una grande presa sul pubblico, e ciò ha spinto artisti e pubblicitari ad appropriarsi di questo linguaggio dalle così grandi potenzialità. Nell'odierno mondo della comunicazione e dell'editoria cartacea e digitale, nonché della pubblicità, il personaggio disegnato e il fumetto hanno un ruolo molto importante. Padroneggiare strumenti e metodi inerenti questo ambito è davvero competenza indispensabile per il moderno grafico e pubblicitario. La storia del fumetto e del character design in Italia è intrinsecamente legata alla pubblicità. Negli anni di Carosello infatti, primo spazio pubblicitario della TV italiana, sorsero una pletera di studi d'animazione, specie nell'area milanese, che videro fiorire una scuola di grandi cartoonist come Bruno Bozzetto e Osvaldo Cavandoli, che idearono grandi personaggi e li misero al servizio della comunicazione pubblicitaria. Tantissimi i personaggi nati nel mondo del fumetto italiano, e approdati alla pubblicità: Calimero, La Linea, i personaggi di Bruno Bozzetto, e innumerevoli altri. Ciò testimonia quanto il connubio Fumetto – Pubblicità sia particolarmente riuscito.	

	In questo progetto si esploreranno percorsi di questo tipo, mettendo a frutto la grande passione che molti ragazzi che scelgono il Liceo Artistico, hanno per il mondo del cartoon.
FINALITÀ	Le finalità del corso sono: • conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici e fumettistici; • avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti del cartoon; • 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 e fumettistica; • conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva.
OBIETTIVI DI PROCESSO E AUTONOMIA DIDATTICA	Il corso si configura come un percorso di studio propedeutico ed esperienziale delle innovazioni pertinenti l'area di indirizzo, in funzione della crescita personale degli studenti finalizzato all'orientamento nel mondo del lavoro e dell'Università. La finalità è promuovere, nel corso del triennio, le seguenti competenze: • Saper riflettere su di sé e sugli aspetti della vita quotidiana pensandosi come attori consapevoli all'interno della società; • Saper utilizzare strumenti propri della grafica editoriale; • Saper coordinare le fasi di realizzazione di un prodotto editoriale, fumettistico e pubblicitario;
COMPETENZE SPECIFICHE	• Padroneggiare gli strumenti espressivi e materiali legati alla grafica editoriale • Capacità di pensiero critico
COMPETENZE TRASVERSALI	• Attitudine al lavoro di gruppo • Capacità di comunicazione • Capacità di organizzare il proprio lavoro • Capacità di problem solving • Capacità di relazioni • Capacità nella visione d'insieme • Spirito d'iniziativa
METODOLOGIE UTILIZZATE	• lezione frontale • approccio tutoriale • didattica laboratoriale

STRUMENTI UTILIZZATI	• PC, LIM, dispositivi di ripresa audio/video
CONTENUTI ESSENZIALI	• Storia del fumetto e cinema d'animazione; • Analisi delle caratteristiche specifiche del genere; • Il Character Design per la comunicazione pubblicitaria;

PROGETTO DI AMPLIAMENTO CURRICULARE

Finalizzazione dei percorsi formativi del Liceo Artistico "Michelangelo Buonarroti"

Supplemento Europass al Certificato

INDIRIZZO	FINALIZZAZIONI	RIFLESSIONI
Liceo Artistico Statale "Michelangelo Buonarroti" Indirizzo Scenografia	✓ 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.	✓ Si richiede allo studente una consapevolezza teorica e metodologica della produzione artistica e del fatto estetico
TITOLO DEL PROGETTO	MUSICA, COSTUMI E SPETTACOLO	
DESCRIZIONE	Il progetto prevede lo sviluppo di un modulo didattico triennale di "Scenografie, musiche e costumi per eventi musicali" , caratterizzato dall'erogazione di lezioni a distanza e/o in presenza tenute da docenti dei Conservatori di Musica o di associazioni private con finalità formative in ambito musicale. Saranno erogate lezioni relative a "Laboratori strumentali" e ad "Esercitazioni corali" .	
FINALITÀ	Le finalità del corso sono: • La formazione culturale completa degli studenti del triennio attraverso la presa di coscienza dei problemi connessi alle scelte di studio, di lavoro e di vita e un approccio ad essi di tipo storico - critico - problematico. • La maturazione di soggetti consapevoli della loro autonomia e del loro situarsi in una pluralità di rapporti umani e naturali, implicante una nuova responsabilità verso se stessi, la natura e la società, un'apertura interpersonale ed una disponibilità alla feconda e tollerante conversazione umana. • La capacità di esercitare la riflessione critica sulle diverse forme del sapere, sulle loro condizioni di possibilità e sul loro "senso", cioè sul loro rapporto con la totalità dell'esperienza umana. • La capacità di pensare per modelli diversi o di individuare alternative possibili, anche in rapporto alla richiesta di flessibilità del pensare, che nasce dalla rapidità delle attuali trasformazioni scientifiche e tecnologiche.	

	La capacità di adattarsi ai mutamenti della società, sviluppando l'attitudine alla ricerca e alla progettazione. (comune a tutti i progetti)
OBIETTIVI DI PROCESSO E AUTONOMIA DIDATTICA	Il corso si configura come un percorso di studio propedeutico ed esperienziale delle innovazioni pertinenti l'area di indirizzo, in funzione della crescita personale degli studenti finalizzato all'orientamento nel mondo del lavoro e dell'Università. La finalità è promuovere, nel corso del triennio, le seguenti competenze: Saper riflettere sulle potenzialità delle discipline e ampliare le conoscenze e le competenze necessarie per affrontare al meglio il "problem solving", il lavoro singolo e di gruppo. Saper utilizzare gli strumenti messi a disposizione: libri, testi specifici e materiali didattici. leggere e decodificare del testo scritto, individuandone le parti significative. Esporre le conoscenze in un linguaggio semplice e corretto di lettura e "Full immersion" nell'esperienza della musica e dei concerti. - Acquisire competenze nella progettazione e realizzazione di eventi musicali approfondendo le discipline attinenti dall'esecuzione del testo/spartito musicale alla possibile messa in scena dell'evento con lo studio dei costumi. - Acquisire competenze specifiche del laboratorio strumentale e musicale per un approccio pluridisciplinare alle tematiche dell'indirizzo di studi, maturando competenze trasversali.
COMPETENZE SPECIFICHE	Approfondire la conoscenza e le potenzialità della disciplina: TERZO ANNO: - Lettura della musica e solfeggio; - Esercitazioni di solfeggio cantato; - Esercitazioni su brani a più voci con o senza accompagnamento musicale; - Laboratori strumentali con percussioni; - Storia del costume di scena ed esercitazioni progettuali per il costume. - Il costume nei cori gospel, spirituals, blues; - La progettazione della scenografia per cori gospel, spirituals, blues; QUARTO ANNO: - Lettura della musica e solfeggio; - Esercitazioni di solfeggio cantato; - Laboratori strumentali con percussioni e altri strumenti; - Brani corali, con o senza strumenti, attinti dal repertorio storico e/o da quello contemporaneo - Storia del costume di scena ed esercitazioni progettuali per il costume.

	• Il costume nei cori soul e swing; • La canzone contemporanea e il rap, studio e progettazione del costume • La progettazione della scenografia per cori soul e swing; • La progettazione della scenografia per eventi di musica contemporanea e rap. QUINTO ANNO: • Laboratori strumentali con percussioni e altri strumenti; • Brani corali, con o senza strumenti, attinti dal repertorio storico e/o da quello contemporaneo • Il Musical, la storia e gli esempi contemporanei. Esercitazioni sul Musical. • La progettazione e la realizzazione di Costumi per un musical. • La progettazione e la realizzazione di una scenografia per un Musical.
COMPETENZE TRASVERSALI	• Attitudine al lavoro di gruppo • Capacità di comunicazione • Capacità di organizzare il proprio lavoro • Capacità di problem solving • Capacità di relazioni • Capacità nella visione d'insieme • Spirito d'iniziativa
METODOLOGIE UTILIZZATE	• Dalla lezione frontale alla libera discussione con gli allievi, dalla lezione guidata di tipo seminariale al lavoro di gruppo (classe o interclasse), dalla lettura e commento di testi scritti e/o spartiti. Quando possibile e didatticamente utile, si procederà alla progettazione e allo svolgimento di specifiche unità di apprendimento interdisciplinari.
STRUMENTI UTILIZZATI	• Gli strumenti di lavoro, per tutte le discipline teoriche, sono costituiti essenzialmente dai libri di testo regolarmente adottati, ma ad essi spesso si aggiungono, a seconda delle esigenze, altri testi (manuali, saggi critici, documenti storici, riviste specializzate, cataloghi, ecc.) e ancora sussidi audiovisivi, diapositive, C.D., ricerche su internet, ecc. In linea generale si promuove l'utilizzo delle nuove tecnologie digitali e telematiche (E-learning) senza per questo mettere in secondo piano l'insostituibile rapporto personale diretto docente-studente

CONTENUTI ESSENZIALI	• Studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornire 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. Guidare 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" Il progetto ha una valenza di orientamento nelle scelte universitarie, nella valorizzazione dell'indirizzo di Scenografia con obiettivi di trasversalità.
---------------------------------	--