

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	LABORATORIO ARTISTICO
<i>Compito-prodotto</i>	<p>Produrre una presentazione di prodotti realizzati in base ai sette indirizzi del Liceo Artistico.</p> <p>Architettura: Produrre una tavola analitico/descrittiva di un oggetto, arredo urbano, elementi di architettura. Arti figurative: Produrre una coppia di pagine per un biglietto popup. Audiovisivo e multimediale: Produrre immagini fotografiche, video finale su tema assegnato. Design: Produrre un progetto di oggetto in ceramica su tema assegnato. Grafica: Produrre una tavola calligrafica. Scenografia: Produrre una tavola di costumi/modelli o un modello. Sperimentale teatro: Analisi di una sceneggiatura, partecipazione ad una prova aperta.</p>
<i>Competenze attese disciplinari / trasversali</i>	<p><u>Competenze disciplinari:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti tecniche e tecnologie di base e digitali per effettuare una produzione finalizzata alla comunicazione visiva. • Acquisire i principi e i metodi fondamentali del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento comunicativo all'approccio progettuale del biennio • Saper utilizzare gli strumenti espressivi ed argomentativi <p><u>Competenze trasversali:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare diverse forme di comunicazione • Collaborare e partecipare • Acquisire e interpretare informazioni • Progettare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni <p><u>Competenze digitali:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire e condividere con le tecnologie digitali • Strategie di comunicazione • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in maniera consapevole gli strumenti e le tecnologie analogico – manuali e digitali. • Saper selezionare dati utili • Saper sintetizzare i dati • Rielaborazione dei dati attraverso appunti, schizzi e relazioni; • Realizzare artefatti, manufatti e prototipi adeguati e comunicativi • Sintetizzare un percorso risolutivo strutturato in tappe • Saper creare un archivio digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e padroneggiare strumenti e tecniche analogiche e manuali. • Conoscenza dei sistemi di rappresentazione; • Conoscenza delle tecniche di rappresentazione e linguistiche. • Conoscere la terminologia tecnica essenziale, le tecnologie e i materiali. • Conoscere l'iter progettuale • Conoscere i materiali, le tecniche, tecnologie e strumenti tradizionali delle diverse forme di produzione artistica. • Conoscere le piattaforme di collaborazione
Studenti destinatari	ClassI PRIME
Fase di applicazione - collocazione nell'a.s.	Da settembre a maggio
Tempi / durata	84 ore durante tutto l'arco dell'anno scolastico
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni interattive e frontali • ricerca su testi cartacei ed elettronici, ricerca su internet; • progettazione; • attività di laboratorio individuale e di gruppo; • incontro con i referenti o i docenti degli indirizzi; • Visite ai laboratori
Risorse umane interne esterne	Interne: DOCENTI DEL LABORATORIO ARTISTICO Esterne: REFERENTI O DOCENTI DI INDIRIZZO
Strumenti	<p>Carta, matite (carboncini, soft-color, ecc...) colori (acquerello, acrilico, olio), gessetti ed eventuali materiali plastici, libri, fotocopie, fotografie, internet, software specifici.</p> <p>Tutorial e Video Tutorial</p> <p>Ed eventualmente tutti i materiali lavorabili</p>
Valutazione	<p>Valutazione prodotto: accuratezza, precisione, estetica, efficacia comunicativa Relazione gruppi di lavoro/individuale. Relazione orale o scritta sulla procedura attuata e sulle motivazioni delle scelte effettuate.</p> <p>Valutazione abilità e conoscenze: Prove parallele - Test a risposta multipla</p> <p>Valutazione competenze: griglie di osservazione e rubriche valutative</p>

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: LABORATORIO ARTISTICO
Docente di laboratorio artistico:
Collaboratori : referenti o docenti di indirizzo

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Soggetti coinvolti	Tempi	Valutazione
1	ARCHITETTURA Il rilievo di elementi di arredo, arredo urbano, elementi di architettura.	Strumenti Per Il Disegno tecnico	Tavola descrittiva di un oggetto, arredo urbano, elementi di architettura	Referente o docente d'indirizzo	11 ORE	Valutazione processo e prodotto. Prove parallele nel mese di maggio
2	ARTI FIGURATIVE Produrre una coppia di pagine per un biglietto popup.	Matite, colori, pennelli, ecc.	Biglietto popup	Referente o docente d'indirizzo	11 ORE	Valutazione processo e prodotto. Prove parallele nel mese dicembre.
3	AUDIOVISIVO Individuare un tema/storia (un avvenimento, un paesaggio urbano o naturale, una persona o un gruppo) e raccontarlo in forma di storia con un reportage fotografico.	Strumenti per il disegno tecnico. Cellulare	Immagini fotografiche, video finale	Referente o docente d'indirizzo	11 ORE	Valutazione processo e prodotto. Prove parallele nel mese di dicembre.
4	DESIGN Il metodo progettuale: progettazione di un oggetto	Strumenti del disegno tecnico. Materiali ceramici.	Oggetto in ceramica o polimerico	Referente o docente d'indirizzo	11 ORE	Valutazione processo e prodotto. Prove parallele nel mese di maggio.
5	GRAFICA La calligrafia e il lettering	Strumenti per il disegno tecnico. Tratto penna	Tavola calligrafica	Referente o docente d'indirizzo	11 ORE	Valutazione processo e prodotto. Prove parallele nel mese di dicembre
6	SCENOGRAFIA I costumi teatrali	Strumenti per il disegno e colori	Tavola disegno o modello	Referente o docente d'indirizzo	11 ORE	Valutazione processo e prodotto. Prove parallele nel mese di maggio
7	TEATRO Semplici azioni performative dentro lo spazio scenico.	Sceneggiature teatrali	Analisi e lettura di una sceneggiatura	Referente o docente d'indirizzo	11 ORE	Valutazione processo e prodotto. Prove parallele nel mese di maggio
8	EDUCAZIONE CIVICA	Cittadinanza Digitale	Piattaforme di collaborazione (Google Workspace, Microsoft 365, Padlet, Canva, Jamboard, ecc.).		2 ORE	
9	COMPETENZE DIGITALI	Alfabetizzazione Su Informazioni e Dati	Creare un archivio digitale dei propri elaborati		5 ORE	

PLANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi								
Fasi	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
1								X	X
2		X	X						
3	X	X							
4				X	X				
5			X	X					
6					X	X			
7							X	X	
8							X		
9									X

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Laboratorio Artistico – secondo anno

La fase 1 dell'Uda nel **primo quadrimestre** accompagnerà gli studenti alla scelta dell'indirizzo con approfondimenti delle tecniche artistiche specifiche degli indirizzi, con un'esperienza di visita delle attività di laboratorio dei sette indirizzi delle due sedi.

La fase 2 nel **secondo quadrimestre** svilupperà un compito di realtà.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	LABORATORIO ARTISTICO
<i>Compito-prodotto</i>	<p>FASE 1 - Produrre una presentazione o una mostra virtuale di prodotti realizzati in base ai sette indirizzi del Liceo Artistico su temi assegnati. Contenuti: Attività svolte il primo anno.</p> <p>In questa fase si svolge un'esperienza strutturata di visita virtuale dei laboratori, realizzata con la metodologia classi aperte e connesse grazie all'impiego delle dotazioni tecnologiche e il potenziamento della rete, finanziati mediante il progetto "Classi collaborative e connesse" dell'Azione1 del Piano PNRR 4.0. La classe II si collega in tempo reale con i laboratori dei sette indirizzi di entrambe le sedi, dove docenti e studenti del triennio svolgono le attività laboratoriali. Le lezioni si svolgono direttamente dal laboratorio alla classe, consentendo agli studenti del primo biennio di osservare strumenti, materiali, metodologie di lavoro e processi creativi in situazione autentica, con possibilità di interazione, domande e confronto, senza spostarsi dalla propria aula. Il percorso si conclude con la visita in presenza ai laboratori, a completamento dell'esperienza orientativa e conoscitiva.</p> <p>FASE 2: Progettare e realizzare un prodotto partendo da un tema assegnato o partecipando ad una mostra o un concorso.</p>
<i>Competenze attese disciplinari / trasversali</i>	<p><u>Competenze disciplinari:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti tecniche e tecnologie di base e digitali per effettuare una produzione finalizzata alla comunicazione visiva. • Acquisire i principi e i metodi fondamentali del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento comunicativo all'approccio progettuale del biennio. • Saper utilizzare gli strumenti espressivi ed argomentativi <p><u>Competenze trasversali:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4. Competenza digitale 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali <p><u>Competenze digitali:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborare attraverso le tecnologie digitali • Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti. • Analizzare le problematiche connesse alla gestione delle identità digitali, ai diritti del cittadino digitale e alle politiche sulla tutela della riservatezza e sulla protezione dei dati personali riferite ai servizi digitali. • Sicurezza dei dati e alla tutela dell'integrità, della riservatezza e del benessere delle persone • Individuare e spiegare gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in maniera consapevole gli strumenti e le tecnologie analogico – manuali e digitali. • Saper selezionare dati utili • Saper sintetizzare i dati • Rielaborazione dei dati attraverso appunti, schizzi e relazioni; • Realizzare artefatti, manufatti e prototipi adeguati e comunicativi • Sintetizzare un percorso risolutivo strutturato in tappe • Saper realizzare una mostra virtuale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e padroneggiare strumenti e tecniche analogiche e manuali. • Conoscenza dei sistemi di rappresentazione; • Conoscenza delle tecniche di rappresentazione e linguistiche. • Conoscere la terminologia tecnica essenziale, le tecnologie e i materiali. • Conoscere l'iter progettuale • Conoscere i materiali, le tecniche, tecnologie e strumenti tradizionali delle diverse forme di produzione artistica. • Conoscere il GDPR sulla protezione dei dati personali
Studenti destinatari	Classi SECONDE
Fase di applicazione - collocazione nell'a.s.	FASE 1: da settembre a gennaio FASE 2: da febbraio a maggio
Tempi / durata	84 ore durante tutto l'arco dell'anno scolastico
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni interattive e frontali; • Classi aperte verticali; • ricerca su testi cartacei ed elettronici, ricerca su internet; • progettazione; • attività di laboratorio individuale e di gruppo; • incontro con i referenti o i docenti degli indirizzi; • Visite ai laboratori
Risorse umane interne esterne	Interne: DOCENTI DEL LABORATORIO ARTISTICO Esterne: REFERENTI/ DOCENTI DI INDIRIZZO e DOCENTI DEL CONSIGLIO DI CLASSE
Strumenti	Carta, matite (carboncini, soft-color, ecc...) colori (acquerello, acrilico, olio), gessetti ed eventuali materiali plastici, libri, fotocopie, fotografie, internet, software specifici. Tablet e LIM Tutorial e Video Tutorial Ed eventualmente tutti i materiali lavorabili
Valutazione	Valutazione prodotto: accuratezza, precisione, estetica, efficacia comunicativa Relazione gruppi di lavoro/individuale. Relazione orale o scritta sulla procedura attuata e sulle motivazioni delle scelte effettuate. Valutazione competenze: rubriche valutative

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: LABORATORIO ARTISTICO
Docente di laboratorio artistico:
Collaboratori : referenti o docenti di indirizzo

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Soggetti coinvolti	Tempi	Valutazione
1	1 Produrre una presentazione di prodotti realizzati in base ai sette indirizzi del Liceo Artistico su temi assegnati, anche attraverso metodologia classi aperte	Strumenti per il disegno tecnico. Matite, colori, pennelli, ecc. Tablet e altri dispositivi	Presentazione digitale	Referente o docente d'indirizzo	40	Valutazione processo e prodotto.
2	Progettare e realizzare un prodotto partendo da un tema assegnato o partecipando ad una mostra o un concorso.	Strumenti per il disegno tecnico. Dispositivi digitali. Matite, colori, pennelli, ecc.	ELABORATO O PRODOTTO	Docenti del Consiglio di Classe	30	Valutazione processo e prodotto.
3	EDUCAZIONE CIVICA	Cittadinanza Digitale	Brainstorming o campagna "Uso digitale sostenibile" per la scuola. Il GDPR e la protezione dei dati personali		4	
4	COMPETENZE DIGITALI		Realizzazione mostra virtuale collettiva		8	Valutazione processo e prodotto.

PIANO DI LAVORO UDA DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi								
	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
1	X	X	X	X	X				
2						X	X	X	X
3									
4									

