



**CURRICOLO LICEO ARTISTICO
“SABATINI – MENNA”**

INDICE

INTRODUZIONE	3
RISULTATI DI APPRENDIMENTO COMUNI A TUTTI I PERCORSI LICEALI	4
RISULTATI DI APPRENDIMENTO DEL LICEO ARTISTICO	6
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	9
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
STORIA E GEOGRAFIA	20
STORIA	23
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI STORIA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
LINGUA E CULTURA STRANIERA: INGLESE	26
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI LINGUA E CULTURA STRANIERA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
FILOSOFIA	34
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI FILOSOFIA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
MATEMATICA	41
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI MATEMATICA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
FISICA	52
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI FISICA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
SCIENZE NATURALI	59
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI SCIENZE.....	65
CHIMICA	66
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI CHIMICA	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
STORIA DELL'ARTE	70
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI STORIA DELL'ARTE	80
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	81
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	84
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
DISCIPLINE GEOMETRICHE	87
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINE GEOMETRICHE.....	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
LABORATORIO ARTISTICO	91
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	94
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	99
RELIGIONE	100
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI RELIGIONE	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.
ARCHITETTURA E AMBIENTE	105
OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE.....	113
ARTI FIGURATIVE	115
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO DI ARTI FIGURATIVE	127
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE	128
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE.....	135
INDIRIZZO DESIGN	136
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO DESIGN	143
GRAFICA	144
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO GRAFICA	155
SCENOGRAFIA	157
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO SCENOGRAFIA.....	173
SCENOGRAFIA: SPERIMENTAZIONE TEATRO	174
CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO SCENOGRAFIA: SPERIMENTAZIONE TEATRO	178

Introduzione

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.

Il percorso del liceo artistico si articola, a partire dal secondo biennio, nei seguenti indirizzi:

1. Arti Figurative
2. Architettura e Ambiente
3. Audiovisivo e Multimediale
4. Design
5. Grafica
6. Scenografia
7. Sperimentale Teatro

Gli indirizzi si caratterizzano rispettivamente per la presenza dei seguenti laboratori, nei quali lo studente sviluppa la propria capacità progettuale:

1. laboratorio della figurazione, nel quale lo studente acquisisce e sviluppa la padronanza dei linguaggi delle arti figurative;
2. laboratorio di architettura, nel quale lo studente acquisisce la padronanza di metodi di rappresentazione specifici dell'architettura e delle problematiche urbanistiche;
3. laboratorio del design curvatura ceramica, nel quale lo studente acquisisce le metodologie proprie della progettazione di oggetti;
4. laboratorio audiovisivo e multimediale, nel quale lo studente acquisisce e sviluppa la padronanza dei linguaggi e delle tecniche della comunicazione visiva, audiovisiva e multimediale;
5. laboratorio di grafica, nel quale lo studente acquisisce la padronanza delle metodologie proprie di tale disciplina;
6. laboratorio di scenografia, nel quale lo studente acquisisce la padronanza delle metodologie proprie della progettazione scenografica.
7. Laboratorio di teatro, nel quale lo studente acquisisce la padronanza delle metodologie e tecniche della comunicazione teatrale.

L'orario annuale delle attività e degli insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti è di 1122 ore nel primo biennio, corrispondenti a 34 ore medie settimanali; di 759 ore, corrispondenti a 23 ore medie settimanali nel secondo biennio, e di 693 ore, corrispondenti a 21 ore medie settimanali nel quinto anno. L'orario annuale delle attività e degli insegnamenti di indirizzo è di 396 ore nel secondo biennio, corrispondenti a 12 ore medie settimanali e di 462 ore, corrispondenti a 14 ore medie settimanali nel quinto anno.

Risultati di apprendimento comuni a tutti i percorsi liceali

A conclusione dei percorsi di ogni liceo gli studenti dovranno:

AREA METODOLOGICA

- Aver acquisito un metodo di studio autonomo e flessibile, che consenta di condurre ricerche e approfondimenti personali e di continuare in modo efficace i successivi studi superiori, naturale prosecuzione dei percorsi liceali, e di potersi aggiornare lungo l'intero arco della propria vita.
- Essere consapevoli della diversità dei metodi utilizzati dai vari ambiti disciplinari ed essere in grado valutare i criteri di affidabilità dei risultati in essi raggiunti.
- Saper compiere le necessarie interconnessioni tra i metodi e i contenuti delle singole discipline.

AREA LOGICO-ARGOMENTATIVA

- Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui.
- Acquisire l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni.
- Essere in grado di leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.

AREA LINGUISTICA E COMUNICATIVA

- Padroneggiare pienamente la lingua italiana e in particolare:
 - o dominare la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi;
 - o saper leggere e comprendere testi complessi di diversa natura, cogliendo le implicazioni e le sfumature di significato proprie di ciascuno di essi, in rapporto con la tipologia e il relativo contesto storico e culturale;
 - o curare l'esposizione orale e saperla adeguare ai diversi contesti.
- Aver acquisito, in una lingua straniera moderna, strutture, modalità e competenze comunicative corrispondenti almeno al Livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento.
- Saper riconoscere i molteplici rapporti e stabilire raffronti tra la lingua italiana e altre lingue moderne e antiche.
- Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per studiare, fare ricerca, comunicare.

AREA STORICO UMANISTICA

- Conoscere i presupposti culturali e la natura delle istituzioni politiche, giuridiche, sociali ed economiche, con riferimento particolare all'Italia e all'Europa, e comprendere i diritti e i doveri che caratterizzano l'essere cittadini.
- Conoscere, con riferimento agli avvenimenti, ai contesti geografici e ai personaggi più importanti, la storia d'Italia inserita nel contesto europeo e internazionale, dall'antichità sino ai giorni nostri.

- Utilizzare metodi (prospettiva spaziale, relazioni uomo-ambiente, sintesi regionale), concetti (territorio, regione, localizzazione, scala, diffusione spaziale, mobilità, relazione, senso del luogo...) e strumenti (carte geografiche, sistemi informativi geografici, immagini, dati statistici, fonti soggettive) della geografia per la lettura dei processi storici e per l'analisi della società contemporanea.
- Conoscere gli aspetti fondamentali della cultura e della tradizione letteraria, artistica, filosofica, religiosa italiana ed europea attraverso lo studio delle opere, degli autori e delle correnti di pensiero più significativi e acquisire gli strumenti necessari per confrontarli con altre tradizioni e culture.
- Essere consapevoli del significato culturale del patrimonio archeologico, architettonico e artistico italiano, della sua importanza come fondamentale risorsa economica, della necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione.
- Collocare il pensiero scientifico, la storia delle sue scoperte e lo sviluppo delle invenzioni tecnologiche nell'ambito più vasto della storia delle idee.
- Saper fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi, compresi lo spettacolo, la musica, le arti visive.
- Conoscere gli elementi essenziali e distintivi della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studiano le lingue.

AREA SCIENTIFICA, MATEMATICA E TECNOLOGICA

- Comprendere il linguaggio formale specifico della matematica, saper utilizzare le procedure tipiche del pensiero matematico, conoscere i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.
- Possedere i contenuti fondamentali delle scienze fisiche e delle scienze naturali (chimica, biologia, scienze della terra, astronomia), padroneggiandone le procedure e i metodi di indagine propri, anche per potersi orientare nel campo delle scienze applicate.
- Essere in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento; comprendere la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi.

Risultati di apprendimento del Liceo artistico

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

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

INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

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.

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

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.

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

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

- avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.

INDIRIZZO DESIGN

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.

INDIRIZZO GRAFICA

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.

INDIRIZZO SCENOGRAFIA

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.

INDIRIZZO SPERIMENTALE TEATRO

- essere in grado di riconoscere gli elementi costitutivi dello spettacolo teatrale e la loro funzione nei diversi generi;
- essere in grado di progettare in modo coerente un piano di regia di un testo teatrale e di gestire autonomamente il percorso di “messa in scena” dell’opera, coordinando le operazioni implicate nel passaggio dalla pagina scritta alla rappresentazione sul palcoscenico;
- avere padronanza della storia del teatro sia in relazione alla funzione sociale e al contesto storico sia rispetto all’analisi della produzione teatrale di ogni epoca, cogliendone la relazione con gli altri linguaggi artistici contemporanei;
- essere in grado di interpretare un testo teatrale come esercizio continuo della “pratica” artistica e della propria creatività, avendo acquisito consapevolezza dei propri riferimenti culturali, teorici e stilistici;
- avere acquisito padronanza, per averli sperimentati direttamente durante il percorso triennale, dei propri mezzi espressivi quali il corpo/movimento e la voce/parola;
- essere in grado di riconoscere i principali modelli e strutture della drammaturgia, le forme dell’organizzazione teatrale affermatesi nella storia e le relative forme dello spazio scenico;
- essere in grado di progettare lo spazio scenico entro cui si svolge la rappresentazione, sovrintendendo alla sua restituzione grafica e geometrica e alla realizzazione delle forme pittoriche, plastiche ed architettoniche.

LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

LETTERATURA ITALIANA - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
1. TESTO NARRATIVO: metodi e strumenti	<p>UDA 1 – La struttura del testo narrativo</p> <ul style="list-style-type: none"> . Che cos'è un testo narrativo . Le sequenze . Fabula e intreccio . L'ambientazione: tempi e luoghi <p>UDA 2 – I personaggi</p> <ul style="list-style-type: none"> . I personaggi e le loro caratteristiche . Il sistema dei personaggi <p>UDA 3 – La voce narrante</p> <ul style="list-style-type: none"> . Le figure del testo narrativo . Tipi di narratore . Il punto di vista o focalizzazione . Discorsi e pensieri dei personaggi <p>UDA 4 – Lo stile</p> <ul style="list-style-type: none"> . Il lessico e la sintassi . Le figure retoriche . I registri linguistici 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la corretta sequenza di un testo narrativo. • Capire il senso complessivo di un testo narrativo. • Riconoscere per ogni genere narrativo le caratteristiche principali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, comprendere, interpretare testi scritti di vario tipo. • Padroneggiare gli strumenti indispensabili per l'interpretazione dei testi. • Individuare la natura dei testi letterari proposti. • Saper interpretare e commentare testi in prosa.
2. INCONTRO CON I GENERI	<p>UDA 1 – I generi della narrazione</p> <ul style="list-style-type: none"> . La favola e la fiaba: caratteristiche del genere - scelte antologiche . Racconto e romanzo: caratteristiche del genere - scelte antologiche . Le caratteristiche dei principali generi della narrativa: la narrativa d'avventura, il fantastico, la fantascienza e il fantasy, l'horror, il giallo e il noir - scelte antologiche 		
3. MITO E EPICA	<p>UDA 1- Il mito e l'epica classica</p> <ul style="list-style-type: none"> . Temi e significati del mito - il mito e la tragedia - scelte antologiche . Le caratteristiche dell'epica classica - <i>Iliade</i> – <i>Odissea</i> 		
4. RIFLESSIONE SULLA LINGUA	<p>UDA 1- Grammatica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulla lingua dal punto di vista ortografico e morfologico. • Arricchire il lessico e usare i dizionari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.

	. Fonologia - Ortografia - Morfologia - La sintassi della frase semplice		• Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
5. SCRITTURA	UDA 1- Strumenti per conoscere e usare l'Italiano . Che cos'è un testo e come si scrive . Varie tipologie di testo (informativo, espositivo, regolativo, descrittivo, narrativo e argomentativo)	• Produrre testi corretti e coerenti, adeguati alle diverse situazioni comunicative.	

OBIETTIVI MINIMI

<p>CONTENUTI</p> <p>Conoscere negli elementi essenziali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le diverse tipologie testuali: testo descrittivo, espositivo, argomentativo, l'articolo di cronaca • Analisi del Testo narrativo • Generi del racconto e del romanzo • Le parti del discorso e l'analisi grammaticale • L'Epica classica

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	Comp.1.3- 3.1	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di convivenza civile • Conoscenza del Regolamento d'Istituto • Le forme di rappresentanza a livello di classe, scuola, territorio (Consigli di classe e di Istituto, Consulta degli Studenti)

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice)

LETTERATURA ITALIANA - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE		
1. IL TESTO POETICO: METODI E STRUMENTI	UDA 1 – La struttura del testo poetico . I generi letterari - Che cos'è un testo poetico . Il verso - Tipologie di versi . Gli accenti e il ritmo . Le rime . Le strofe . Le forme poetiche . Le figure retoriche	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare natura, funzione e principali scopi comunicativi ed espressivi di un testo poetico e teatrale. • Leggere, parafrasare, analizzare e comprendere testi significativi in versi tratti dalla poesia italiana e straniera e dal teatro. • Padroneggiare la struttura della frase complessa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti indispensabili per l'interpretazione dei testi. • Individuare la natura dei testi letterari proposti. • Saper interpretare e commentare testi in prosa, in versi e teatrali. 		
2. PERCORSO TEMATICO	UDA 1 – L' Amore . La lirica amorosa nella storia . Amore e poesia: un legame strettissimo UDA 2 – Conoscere la poesia d'amore . I poeti che hanno cantato l'amore dal mondo classico ad oggi - scelte antologiche				
3. LE ORIGINI DELLA LETTERATURA	UDA 1 – La letteratura delle origini . La nascita dei volgari . La nascita della letteratura in volgare UDA 2 – La nascita della letteratura italiana . La poesia religiosa - scelte antologiche . La poesia siciliana - scelte antologiche . Il Dolce Stil Novo. - scelte antologiche				
4. INCONTRO CON I GENERI: L'EPICA	UDA 1 – Epos . Il genere epico . L' <i>Eneide</i> : struttura, trama, temi e personaggi - scelte antologiche . L'epica cavalleresca				
5. INCONTRO CON I GENERI: IL TESTO TEATRALE	UDA 1 – Teatro . Il testo teatrale: struttura e caratteristiche . La messa in scena . I classici del teatro - scelte antologiche				

6. PERCORSO NELL'OPERA	UDA 1 – I <i>Promessi Sposi</i> . Alessandro Manzoni: vita e opere . I <i>Promessi Sposi</i> : struttura, trama e personaggi - scelte antologiche		
7. RIFLESSIONI SULLA LINGUA	UDA 1 – Grammatica . Consolidamento della competenza grammaticale e lessicale . La sintassi della frase semplice e della frase complessa . La prova Invalsi di Italiano: esercitazioni		
8. SCRITTURA	UDA 1- Strumenti per conoscere e usare l'Italiano . Che cos'è un testo e come si scrive . Varie tipologie di testo (informativo, espositivo, regolativo, descrittivo, narrativo e argomentativo)	• Produrre testi corretti dal punto di vista sintattico.	• Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo e di diversa complessità

OBIETTIVI MINIMI

- Conoscere negli elementi essenziali:
- Analisi del testo poetico
 - Testo poetico: un autore e la sua opera
 - L'analisi logica e del periodo
 - Incontro con l'opera: I Promessi sposi
 - Le origini della letteratura

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	
COSTITUZIONE	comp.1.3 -3.5	<ul style="list-style-type: none"> • I diritti fondamentali e i doveri delle persone e dei cittadini • I principi democratici (eguaglianza, solidarietà, libertà) • La tutela dei diritti e dei principi; le forme di responsabilità e conseguenze

		della loro mancata applicazione o violazione.
--	--	---

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	Verifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Forms di Teams)

LETTERATURA ITALIANA - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
1. IL MEDIOEVO	UDA 1 – L'origine della letteratura UDA 2 – La lirica dello Stil Novo e Dante Alighieri UDA 3 – La letteratura del trecento	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, comprendere e interpretare testi scritti letterari, in prosa e cronache storiche • Collocare testi letterari nel contesto storico culturale in cui sono stati prodotti. • Confrontare testi del passato e del presente, anche appartenenti a diversi linguaggi espressivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper esporre e sostenere una propria tesi adeguandola ai diversi contenuti. • Saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui. • Acquisire la capacità di: ragionare con rigore logico, di identificare problemi ed individuare soluzioni, leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.
2. IL RINASCIMENTO	UDA 1 – La poesia e la letteratura tra quattrocento e cinquecento. UDA 2 – Niccolò Machiavelli e la nascita della scienza politica. UDA 3 – L'età della Controriforma e Torquato Tasso.	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper padroneggiare la lingua italiana, sia negli aspetti elementari (morfologia ed ortografia) che in quelli più avanzati (sintassi) adeguando tali competenze a diversi contesti e scopi comunicativi. • Saper leggere e comprendere testi complessi di varia natura, contestualizzandoli da un punto di vista storico e culturale.
3. LABORATORIO DELLE COMPETENZE: LA SCRITTURA	UDA 7 - Le tipologie testuali dell'esame di stato	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire l'evoluzione del significato di parole ed espressioni e usarle correttamente 	

MODULO DI INDIRIZZO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
ARTI FIGURATIVE:	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione dei meccanismi verbali comunicativi per la presentazione di un'opera pittorica e plastica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Migliorare le abilità elaborative e concettuali atte ad una efficace comunicazione, relativamente all'opera realizzata 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper presentare la propria opera (pittorica o plastica) in una forma corretta.
ARCHITETTURA:	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione dei meccanismi verbali comunicativi per la presentazione di un'opera architettonica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Migliorare le abilità elaborative e concettuali atte ad una efficace comunicazione, relativamente all'opera proposta 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper presentare la propria opera (pittorica o plastica) in una forma corretta.
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE:	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi della comunicazione: emittente, messaggio, mezzo, ricevente 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire abilità nel fare ricerche su testi e internet degli argomenti trattati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei mezzi della comunicazione visiva per produrre immagini fisse e in movimento.
DESIGN:	<ul style="list-style-type: none"> • La relazione del progetto e del prodotto ceramico. Repertorio lessicale, Schemi testuali per il testo espositivo e descrittivo, La narrazione dell'iter progettuale, I cataloghi; • La letteratura come fonte del repertorio iconografico. Tradizione e ricezione di scene mitologiche. Temi scritturali e produzione sacra; L'EKPHRASIS 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scrivere una relazione tecnica descrivendo in modo corretto l'iter progettuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la narrazione dell'iter progettuale e il repertorio iconografico della tradizione sacra.
GRAFICA:	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei meccanismi della Comunicazione. Sintesi del contenuto per la realizzazione di immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper fare ricerche su testi e internet degli argomenti trattati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione e correzione di testi per progetti grafici.
SCENOGRAFIA:	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della struttura compositiva del testo teatrale • Lettura diretta di testi teatrali in relazione al quadro storico-letterario esaminato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione della metodologia per analizzare un testo scritto per la scena 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare semplici forme di scrittura drammaturgica.
SPERIMENTALE TEATRO:	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della struttura compositiva del testo teatrale. • Lettura diretta di testi teatrali (o parti) in relazione al quadro letterario appreso 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione delle differenze tra testo teatrale e testo letterario 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare operazioni di scrittura di semplici forme drammaturgiche.

OBIETTIVI MINIMI

Conoscere negli elementi essenziali e in forma sintetica la storia letteraria italiana dalle origini al Cinquecento:

- La nascita del volgare
- La letteratura francese e provenzale
- La Scuola poetica siciliana e toscana
- Il Dolce stilnovo

- Dante: La struttura della Divina Commedia e dell'Inferno
- Petrarca
- Boccaccio
- Umanesimo e Rinascimento
- Machiavelli
- Cenni :Ariosto -Tasso

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	comp.1.3	<ul style="list-style-type: none"> • I principi democratici: La famiglia; L'istruzione

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.3Copyright e licenze	Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti

LETTERATURA ITALIANA - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
1. IL SEICENTO E IL SETTECENTO: GLI EVENTI E LE IDEE	UDA 1 – L'età del barocco e la scienza nuova	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, comprendere e interpretare testi scritti letterari, in prosa e cronache storiche • Collocare testi letterari nel contesto storico culturale in cui sono stati prodotti. • Confrontare testi del passato e del presente, anche appartenenti a diversi linguaggi espressivi. • Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi • Ricostruire l'evoluzione del significato di parole ed espressioni e usarle correttamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper esporre e sostenere una propria tesi adeguandola ai diversi contenuti. • Saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui. • Acquisire la capacità di: ragionare con rigore logico, di identificare problemi ed individuare soluzioni, leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione. • Saper padroneggiare la lingua italiana, sia negli aspetti elementari (morfologia ed ortografia) che in quelli più avanzati (sintassi) adeguando tali competenze a diversi contesti e scopi comunicativi. • Saper leggere e comprendere testi complessi di varia natura, contestualizzandoli da un punto di vista storico e culturale.
2. DAL SEICENTO ALL'ETÀ DEI LUMI	UDA 1 - Il settecento: l'età delle rivoluzioni UDA 2 – Il neoclassicismo - Ugo Foscolo		
3. L'OTTOCENTO TRA RIVOLUZIONE E RESTAURAZIONE	UDA 1 – Preromanticismo e romanticismo UDA 2 – Alessandro Manzoni UDA 3 – Giacomo Leopardi		
4. DIVINA COMMEDIA	UDA 1 – La Divina Commedia: Il Purgatorio		
5. LABORATORIO DELLE COMPETENZE: LA SCRITTURA	UDA 1 - Potenziamento delle abilità linguistiche		
MODULO DI INDIRIZZO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
ARTI FIGURATIVE:	• Realizzazione di testi e relazioni attinenti alle opere realizzate o esaminate	. Saper descrivere le proprie opere.	• Sviluppare le competenze fondamentali per saper cogliere le relazioni tra il contesto letterario e le opere pittoriche e plastiche coeve.
ARCHITETTURA:	• Realizzazione di testi e relazioni attinenti alle opere esaminate.	. Saper descrivere le proprie opere.	• Sviluppare le competenze fondamentali per saper cogliere le relazioni tra il contesto letterario e le opere architettoniche coeve.
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE:	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le fasi della produzione audiovisiva: soggetto, sceneggiatura, storyboard. • Dall'audiovisivo al multimediale: evoluzione dei linguaggi, i media coinvolti. • Evoluzione delle tecnologie ipertestuali e multimediali. 	• Evoluzione del linguaggio fotografico.	• La narrazione per immagini: tema, documentazione, preparazione, organizzazione della narrazione, produzione cartacea e digitale.
DESIGN:	<ul style="list-style-type: none"> • Letteratura artistica. Testimonianze critiche ed estetiche e fonti storiche indirette sull'attività dei ceramisti e sulle loro opere; • Leonardo; Vasari; Marino; Piccolpasso. 	• Saper consultare opere della letteratura artistica.	• Riconoscere le opere ceramiche della tradizione italiana.

GRAFICA:	<ul style="list-style-type: none"> L'uso delle parole figurate e delle figure retoriche nella grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper realizzare e correggere testi per progetti grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisizione di elementi tecnici per la realizzazione di slogan.
SCENOGRAFIA:	<ul style="list-style-type: none"> Lettura diretta di testi teatrali in relazione al periodo storico-letterario individuato. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper compiere operazioni di scrittura di adattamento teatrale su brevi testi affrontati. 	<ul style="list-style-type: none"> Consolidare la conoscenza della metodologia per analizzare il testo drammaturgico.
SPERIMENTALE TEATRO:	<ul style="list-style-type: none"> Lettura diretta di testi teatrali (o parti) in relazione al periodo letterario studiato 	<ul style="list-style-type: none"> Consolidare le capacità espressive in forma scritta di riduzione e adattamento teatrale su testi affrontati. 	<ul style="list-style-type: none"> Approfondire la conoscenza delle tecniche e delle metodologie per analizzare un testo scritto per la scena.

OBIETTIVI MINIMI

Conoscere negli elementi essenziali e in forma sintetica la storia letteraria italiana dal Barocco al Romanticismo:

- Il Barocco e Marino
- La Rivoluzione scientifica e Galileo
- Il Teatro di Goldoni
- L'illuminismo
- Il Neoclassicismo - Foscolo
- Romanticismo – Manzoni e Leopardi
- La struttura della Divina Commedia e del Purgatorio

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	Comp. 1.1 – 2.3	La sovranità popolare <ul style="list-style-type: none"> • I poteri dello stato e gli organi che li detengono

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi	Creare password forti per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola

LETTERATURA ITALIANA - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUINTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
Il secondo Ottocento Progresso tecnologico e Positivismo, crisi economica	UDA 1 - La cultura di fine ottocento e il verismo UDA 2 – Il Decadentismo	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, comprendere e interpretare testi scritti letterari, in prosa e cronache storiche • Collocare testi letterari nel contesto storico culturale in cui sono stati prodotti. • Confrontare testi del passato de del presente, anche appartenenti a diversi linguaggi espressivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper esporre e sostenere una propria tesi adeguandola ai diversi contenuti. • Saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui. • Acquisire la capacità di: ragionare con rigore logico, di identificare problemi ed individuare soluzioni, leggere e interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione. • Saper padroneggiare la lingua italiana, sia negli aspetti elementari (morfologia ed ortografia) che in quelli più avanzati (sintassi) adeguando tali competenze a diversi contesti e scopi comunicativi. • Saper leggere e comprendere testi complessi di varia natura, contestualizzandoli da un punto di vista storico e culturale.
Il primo Novecento Il romanzo della crisi in Italia e in Europa Il teatro La poesia ermetica Il Neorealismo	UDA 1 – Futuristi E Crepuscolari UDA 2 - Il superamento della tradizione verista in Pirandello e Svevo UDA 3 - Tra le due guerre UDA 4 - Dal dopoguerra ai giorni nostri	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi • Ricostruire l'evoluzione del significato di parole ed espressioni e usarle correttamente 	
DIVINA COMMEDIA	UDA 1 – La divina commedia: il paradiso		
LABORATORIO DELLE COMPETENZE: LA SCRITTURA	UDA 1 - Potenziamento delle abilità linguistiche		
MODULO DI INDIRIZZO	CONTENUTI	ABILITA'	
ARTI FIGURATIVE:	• Approfondire i nodi concettuali che sono alla base della progettazione e della realizzazione di un'opera artistica.	• Presentazione e promozione delle attività svolte.	• Consolidare le capacità espositive sia in forma scritta che orale per una corretta e completa esposizione delle opere realizzate.
ARCHITETTURA:	• Approfondire i nodi concettuali che sono alla base della progettazione di un'opera architettonica.	• Presentazione e promozione delle attività svolte.	• Consolidare le capacità espositive sia in forma scritta che orale per una corretta e completa esposizione delle opere analizzate.
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE:	• Potenziamento dei meccanismi della comunicazione per la realizzazione di progetti audiovisivi, progettazione di spot e sigle televisive.	• Presentazione e promozione dei progetti svolti.	• Consolidare le capacità espositive sia in forma scritta che orale per una corretta e completa esposizione dei progetti realizzati.
DESIGN:	• Design e Ceramica tra arte, riproducibilità tecnica e società di massa;	• Saper riconoscere un'opera di design seriale.	• Riconoscere le opere ceramiche della tradizione italiana.

	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo e crisi del Positivismo; • Manifesto futurista della Ceramica e Aereoceramica; • Bahaus e contesto letterario; • Questioni di genere nell'arte e nel design ceramico e nell'attività delle ceramiste e dei ceramisti; 		
GRAFICA:	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura della relazione di progetti grafici 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione e correzione di testi per progetti grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione e promozione delle attività svolte e di libri digitali.
SCENOGRAFIA:	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire lo studio del rapporto tra teatro e letteratura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione e correzione di scrittura di testi per la scena 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura diretta di testi teatrali in relazione alle epoche storico-letterarie esaminate.
SPERIMENTALE TEATRO:	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare lo studio del rapporto tra teatro e letteratura. • Sviluppare e approfondire nell'analisi del testo drammaturgico la molteplicità dei codici propria del teatro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le capacità espositive in forma scritta di riduzioni o adattamenti teatrali su testi affrontati anche nell'ottica di una personale interpretazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura diretta di testi teatrali in relazione alle epoche letterarie prese in esame (italiani ed europei).

OBIETTIVI MINIMI

<p>Conoscere negli elementi essenziali e in forma sintetica la storia letteraria italiana dell'Ottocento e del Novecento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naturalismo e Verismo - Verga • Decadentismo: Pascoli - D'Annunzio - Svevo - Pirandello • L'Ermetismo: Ungaretti - Quasimodo - Montale • Il Neorealismo <p>• La struttura della Divina Commedia e del Paradiso</p>

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	comp 1.1	I principi fondamentali della Costituzione (i primi 12 articoli).

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali	Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud

STORIA E GEOGRAFIA

STORIA E GEOGRAFIA - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
Storia: Dalle origini dell'uomo alle prime civiltà Geografia: Clima e sistema solare	<ul style="list-style-type: none"> • La Preistoria. • Le civiltà della Mesopotamia. • La civiltà egizia. • Siria, Palestina e Vicino Oriente. • Il clima e gli ambienti • La Terra nel Sistema Solare 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le dimensioni del tempo e dello spazio • Individuare principali mezzi e strumenti che hanno caratterizzato l'innovazione tecnico-scientifica 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i rapporti causa-effetto degli eventi storici • Comprendere il passaggio dalla civiltà nomade alla civiltà stanziale
Storia Politica e civiltà del mondo greco Geografia: Migrazioni, città e Unione Europea	<ul style="list-style-type: none"> • Minoici, Micenei e la civiltà greca arcaica- • La nascita della Polis e la colonizzazione. • Sparta e Atene • Le guerre persiane • Pericle • Guerra del Peloponneso • Alessandro Magno • Le emigrazioni • La città • Unione Europea e sistema monetario 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica e nelle aree geografiche di riferimento • Conoscere e interpretare le diverse tipologie di fonti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sull'influenza del clima nei confronti dei mutamenti sociali • Possedere conoscenze geografiche di base • Saper leggere una cartina • Comprendere rapporti causa-effetto tra l'ambiente geografico e alcuni sviluppi storici • Comprendere le dinamiche demografiche
Storia: Popolazioni italiche e Roma Geografia: L'Italia e le regioni d'Europa, popolazione ed economia	<ul style="list-style-type: none"> • Popolazioni dell'Italia preromana • Origini di Roma • Roma Repubblicana • Espansione nel Mediterraneo • Crisi della Repubblica • Ascesa e morte di Cesare • L'Italia: territorio, popolazione ed economia • Le regioni europee 		

OBIETTIVI MINIMI

STORIA: Conoscenza della periodizzazione storica dalla Preistoria fino alla Repubblica romana

GEOSTORIA: Il Pianeta terra (Italia ed Europa)

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice)

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
COSTITUZIONE	comp. 1.2	<ul style="list-style-type: none"> Il percorso storico del formarsi della identità nazionale italiana La nascita della Costituzione Italiana (breve excursus storico)

STORIA E GEOGRAFIA - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
Storia: Apogeo dell'Impero Geografia: I diritti umani, Stati e Nazioni	<ul style="list-style-type: none"> Età augustea Età Giulio-Claudia Età Flavia Gli Antonini Globalizzazione Gli abitanti della Terra 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le dimensioni del tempo e dello spazio Individuare principali mezzi e strumenti che hanno caratterizzato l'innovazione tecnico-scientifica 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicare Imparare ad imparare Individuare collegamenti e relazioni Individuare rapporti di causa-effetto Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica e sincronica
Storia: Tarda Antichità Geografia: Organismi sovranazionali	<ul style="list-style-type: none"> Il Cristianesimo La crisi del III secolo e Diocleziano Da Costantino a Teodosio Fine dell'Impero Romano d'Occidente La pluralità dei modelli di integrazione 	<ul style="list-style-type: none"> Collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica e nelle aree geografiche di riferimento Conoscere e interpretare le diverse tipologie di fonti 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere, comprendere, interpretare testi di vario tipo Utilizzare lessico specifico delle discipline storico-geografiche Rielaborare, riassumere e produrre testi in forma scritta e orale Interpretare correttamente carte, grafici e tabelle
Storia: Alto Medioevo	<ul style="list-style-type: none"> I Regni Romano-Barbarici Impero romano d'Oriente e Giustiniano 		<ul style="list-style-type: none"> Comprendere le relazioni tra gli Stati nel mondo attuale

Geografia: I continenti	<ul style="list-style-type: none"> • L'invasione longobarda • Il ruolo della Chiesa • L'Islam • I Franchi • Il Feudalesimo • Nascita dei regni nazionali europei <ul style="list-style-type: none"> • Asia, Africa, America, Oceania e Australia 		<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare e descrivere un territorio o un fenomeno utilizzando concetti, lessico, strumenti e metodi della geografia • Descrivere e inquadrare nello spazio i problemi del mondo attuale, mettendo in relazione le trasformazioni morfologiche e climatiche • Avere coscienza del patrimonio artistico-culturale e ambientale
--------------------------------	---	--	--

OBIETTIVI MINIMI

STORIA: Conoscenza della periodizzazione storica dall'impero romano all'Alto Medioevo
 GEOSTORIA: I continenti extraeuropei

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	
COSTITUZIONE	COSTITUZIONE (comp. 9.1)	<ul style="list-style-type: none"> • Il contrasto all'illegalità • La nascita e diffusione delle Mafie e le relative misure di contrasto

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	Verifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Forms di Teams)

STORIA

STORIA - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
L'Europa prima dell'anno Mille Dall'anno Mille al Cinquecento	<ul style="list-style-type: none"> • Il Medioevo, il feudalesimo, la rinascita dell'XI secolo, lo scontro tra Impero e Papato, le Crociate, i Comuni, • Papato, impero e monarchie nazionali • La crisi del '300 • Dall'Umanesimo al Rinascimento • Le Signorie • Le scoperte scientifiche, tecnologiche e geografiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare un evento nella giusta successione cronologica • Usare le periodizzazioni e le classificazioni storiche • Usare i principali strumenti metodologici per rappresentare la dimensione spaziale e temporale (carte, mappe, linee del tempo) • Utilizzare in modo appropriato il lessico disciplinare • Riconoscere la differenza tra documento e fonte 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il cambiamento economico, sociale e politico in senso sincronico e diacronico • Leggere, interpretare e saper usare fonti e documenti per comprendere gli eventi storici • Comprendere che i fenomeni storici complessi sono spesso frutto dell'interazione di cause economiche, sociali, culturali e politiche • Saper comunicare in ambito storico in forma orale e/o scritta • Guardare alla storia come a una dimensione significativa per comprendere le radici del presente, le istituzioni statali e internazionali e i sistemi politici, giuridici, sociali e culturali
L'Europa del '500 il '600 fra crisi, rivoluzioni, guerre e assolutismi	<ul style="list-style-type: none"> • L'Impero di Carlo V • La Riforma Protestante e la Controriforma • La guerra dei trent'Anni • La rivoluzione inglese • L'assolutismo monarchico 		

OBIETTIVI MINIMI

Conoscenza della periodizzazione storica dal Medioevo all'inizio dell'Età moderna

EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
COSTITUZIONE	COSTITUZIONE (Comp. 3.5)	COSTITUZIONE <ul style="list-style-type: none"> • La parità di genere: i livelli di uguaglianza tra uomo e donna • Contrasto alla violenza contro le donne per educare a relazioni corrette e rispettose

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.3Copyright e licenze	Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti

STORIA - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
L' Europa tra '600 e '700	<ul style="list-style-type: none"> • La stagione dei Lumi • Rivoluzione americana e francese • L'età napoleonica • La prima rivoluzione industriale 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare un evento nella giusta successione cronologica • Usare le periodizzazioni e le classificazioni storiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il cambiamento economico, sociale e politico in senso sincronico e diacronico • Leggere, interpretare e saper usare fonti e documenti per comprendere gli eventi storici • Comprendere che i fenomeni storici complessi sono spesso frutto dell'interazione di cause economiche, sociali, culturali e politiche
L' Ottocento tra Restaurazione e Risorgimento	<ul style="list-style-type: none"> • Il Congresso di Vienna • Moti insurrezionali • Risorgimento e Unità d'Italia • La situazione postunitaria • La Seconda rivoluzione industriale • L'affermazione delle grandi potenze • Colonialismo, Imperialismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i principali strumenti metodologici per rappresentare la dimensione spaziale e temporale (carte, mappe, linee del tempo) • Utilizzare in modo appropriato il lessico disciplinare • Riconoscere la differenza tra documento e fonte 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper comunicare in ambito storico in forma orale e/o scritta • Guardare alla storia come a una dimensione significativa per comprendere le radici del presente, le istituzioni statali e internazionali e i sistemi politici, giuridici, sociali e culturali

OBIETTIVI MINIMI
Conoscenza della periodizzazione storica dall'Età moderna alla fine dell'Ottocento

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
COSTITUZIONE	Comp. 2.3	<ul style="list-style-type: none"> • I meccanismi di formazione delle leggi

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
SICUREZZA	4.1Proteggere i dispositivi	Creare password forti per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola

STORIA - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUINTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
Le radici del Novecento e la Grande Guerra	<ul style="list-style-type: none"> • Belle époque e l'età giolittiana • La Prima Guerra Mondiale • La Rivoluzione russa • Il primo dopoguerra 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare un evento nella giusta successione cronologica • Usare le periodizzazioni e le classificazioni storiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il cambiamento economico, sociale e politico in senso sincronico e diacronico • Leggere, interpretare e saper usare fonti e documenti per comprendere gli eventi storici • Comprendere che i fenomeni storici complessi sono spesso frutto dell'interazione di cause economiche, sociali, culturali e politiche • Saper comunicare in ambito storico in forma orale e/o scritta • Guardare alla storia come a una dimensione significativa per comprendere le radici del presente, le istituzioni statali e internazionali e i sistemi politici, giuridici, sociali e culturali
Il mondo tra le due guerre, la Seconda guerra mondiale	<ul style="list-style-type: none"> • Totalitarismi: fascismo, nazismo, stalinismo • La crisi del '29 • La Seconda Guerra mondiale • La Guerra fredda, il '68 e la globalizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i principali strumenti metodologici per rappresentare la dimensione spaziale e temporale (carte, mappe, linee del tempo) • Utilizzare in modo appropriato il lessico disciplinare • Riconoscere la differenza tra documento e fonte 	

OBIETTIVI MINIMI

Conoscenza della periodizzazione storica e degli eventi principali del Novecento

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	Comp 1.1	<ul style="list-style-type: none"> • Dallo Statuto Albertino alla Costituzione. • Struttura e caratteri della Costituzione

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali	Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud

LINGUA E CULTURA STRANIERA: INGLESE

LINGUA E CULTURA STRANIERA - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
MODULE 1 Pronunciation	UDA 1-Sound and rhythm •Suoni, accenti, intonazione	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto suoni e frasi • Produzione suoni e frasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Articolare correttamente suoni, accenti e modelli di intonazione; acquisire scioltezza nella comprensione e produzione di frasi
MODULE 2 Me-time	UDA 1- Personal information <ul style="list-style-type: none"> • Nomi e aggettivi di nazionalità, professioni e mestieri, oggetti presenti in classe, parti della casa, parentela, aggettivi per la descrizione fisica e del carattere. UDA 2- Hobbies <ul style="list-style-type: none"> • Verbo essere, avere, potere (abilità). Forma affermativa, negativa ed interrogativa. Numeri. • Sport e attività del tempo libero, generi musicali e cinematografici. UDA 3- Daily routine <ul style="list-style-type: none"> • Ora, giorni della settimana, mesi, stagioni. Verbi che si riferiscono alle attività quotidiane, forma affermativa, negativa e interrogativa del present simple e del p. continuous 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire o chiedere il nome, età, professione, telefono, lavoro, nazionalità, indirizzo, localizzare oggetti in classe, usare l'inglese in classe, cose possedute, la casa. • Parlare della propria famiglia. Descrizione aspetto fisico di sé e degli altri, descrizione del proprio e dell'altrui carattere. Parlare di ciò che si sa e non si sa fare. • Parlare di ciò che piace e non piace. • Parlare del tempo libero. • Parlare della propria routine quotidiana • Azioni momentanee e contemporanee nel presente 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi presentare, chiedere e dare informazioni personali, acquisire sicurezza e disinvoltura nel parlare di se stessi, dei propri amici e della propria famiglia. • Saper descrivere le persone. • Saper parlare di ciò che si sa o non si sa fare • Esprimere gusti e preferenze; parlare della vita quotidiana, parlare di attività temporanee.
MODULE 3 Come on in!	UDA 1- Past experiences • I nomi e aggettivi riferiti alle vacanze, ai viaggi in treno, luoghi ed edifici, aggettivi per descrivere città.	<ul style="list-style-type: none"> • Parlare di esperienze passate • Parlare delle vacanze trascorse • Descrizione di paesi e città visitati • Confrontare le cose e le persone 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper raccontare esperienze passate, parlare delle vacanze, descrivere i luoghi dove si è trascorso la vacanza. • Saper confrontare le cose e le persone
MODULE 4 Active living	UDA 1- Food and beverages <ul style="list-style-type: none"> • Cibo e bevande. UDA 2- Ordering <ul style="list-style-type: none"> • Espressioni per fare/accettare/rifiutare richieste, offerte, proposte. 	Parlare di cibo e quantità Fare richieste ed offerte Fare delle proposte Accettare/rifiutare offerte e proposte	Saper fare richieste, offerte, proposte. Parlare di cibo e bevande, della dieta quotidiana.
MODULE 5 Moving around	UDA 1- Space and time • Preposizioni, avverbi di luogo. • Verbi di stato e di movimento. . • Imperativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare persone e oggetti • Chiedere e dare indicazioni 	Saper dare e richiedere informazioni e localizzare oggetti e persone nello spazio e nel tempo

OBIETTIVI MINIMI

Comprendere ed usare espressioni di uso quotidiano tese a soddisfare bisogni concreti - Presentare se stesso agli altri - Fare domande e rispondere su dati personali - Interagire con l'interlocutore su argomenti di tipo quotidiano purché l'altra persona parli lentamente e sia disposta a collaborare - Riferire esperienze passate.

EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO	COMPETENZA	
COMPETENZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> • (Comp. 10.5) • Comp. (12.5) 	<ul style="list-style-type: none"> • “Conoscere i principali documenti italiani ed europei per la regolamentazione dell'intelligenza artificiale” • Conoscere l'importanza del “Regolamento sulla privacy” (Privacy Policy) che i servizi digitali predispongono per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.

COMPETENZE DIGITALI

AREA 1	COMPETENZA	
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione di siti internet

LINGUA E CULTURA STRANIERA - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
MODULE 1 Comparisons	UDA 1- Oggetti, luoghi e persone <ul style="list-style-type: none"> • Uso e formazione dei gradi dell'aggettivo. • Comparativi e superlativi. UDA 2- Shopping time <ul style="list-style-type: none"> • British currency, shops 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparare persone • Comparare luoghi e oggetti • Fare acquisti 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di confrontare oggetti, luoghi, persone. • Saper usare espressioni per poter fare acquisti.
MODULE 2 Experiences	UDA 1- Past experiences <ul style="list-style-type: none"> • Tempi passati. • Lessico appropriato alle funzioni del modulo UDA 2- Future programmes Tempi futuri.	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare esperienze personali e altrui • Parlare di azioni future, programmate, intenzionali, casuali 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper raccontare esperienze personali e altrui. • Saper parlare di azioni e progetti futuri

MODULE 3 Health and care	UDA 1- Past tenses • Present Perfect/Continuous and Past Simple • Lessico appropriato alle funzioni del modulo	• Parlare di problemi di salute e del proprio corpo, vestiti e accessori	• Saper raccontare esperienze personali e altrui relativi alla salute. • Saper parlare di azioni passate che hanno ripercussioni sul presente
MODULE 4 Hypothesis	UDA 1- Possibilities and probabilities • First conditional • Second conditional • Modal verbs of obligation, prohibition and advice UDA 2- Places and situations • Landscapes • The environment • Jobs and work • Personal qualities	• Parlare di situazioni ipotetiche, nel presente, nel passato e nel futuro • Formulare ipotesi e confrontarle con la realtà • Esprimere un obbligo o una proibizione • Esprimere un consiglio • Esprimere deduzioni logiche e probabilità nel presente	• Saper formulare ipotesi e confrontarle con la realtà • Saper esprimere un obbligo o una proibizione • Saper esprimere un consiglio • Saper esprimere deduzioni logiche e probabilità nel presente

OBIETTIVI MINIMI

Comprendere frasi ed espressioni usate frequentemente relative ad ambiti di più immediato accesso (esempio: geografia locale, fare acquisti, etc.) - Comunicare in attività semplici e di routine che richiedono un semplice e diretto scambio di informazioni su argomenti familiari e comuni.
Descrivere in termini semplici aspetti del background, dell'ambiente circostante e argomenti legati a bisogni immediati - Parlare di progetti futuri, esprimere opinioni e motivarle.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMPETENZE DIGITALI	(Comp. 12.6)	<ul style="list-style-type: none"> Le minacce al benessere psicofisico con l'uso delle tecnologie digitali (bullismo e cyberbullismo)

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.5Netiquette	Applicare regole di comportamento appropriato, improntate al decoro e al rispetto di sé e degli altri, nell'interazione in ambienti digitali.

LINGUA E CULTURA STRANIERA - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
MODULE 1 – THE BIRTH OF A NATION	<p>UDA 1- Historical and Literary context</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del quadro storico • La nascita della lingua <p>UDA 2- - Literary genres: Poetry</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alcune opere, ad esempio Beowulf 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere globalmente un testo reperendo le informazioni di base • Leggere un testo più in dettaglio reperendo elementi testuali più precisi • Fare osservazioni su un testo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper curare la presentazione di un quadro storico, artistico o letterario • Saper memorizzare alcune nozioni, eventualmente con l'aiuto di una mappa
MODULE 2 – THE MIDDLE AGES	<p>UDA 1- Historical and Literary context</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del quadro storico • G. Chaucer - The Canterbury Tale <p>UDA 2- Literary genres: Ballads</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medieval ballads and contemporary ballads – Lord Randal <p>Mystery Plays and Morality Plays</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza della circolazione di un testo letterario familiarizzando con il lessico utile per l'analisi del testo • Iniziare ad acquisire sicurezza nell'analisi del testo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare il testo reperendo elementi testuali e temi
MODULE 3 – THE RENAISSANCE	<p>UDA 1- Historical and Literary context</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del quadro storico <p>UDA 2- Literary genres: Drama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shakespeare: Romeo and Juliet, Hamlet, Macbeth, The Tempest, The Sonnets. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare l'analisi del testo teatrale e poetico 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper confrontare due testi
MODULO 4- CURVATURA DI INDIRIZZO	<p>UDA 1- Getting to know the specific language</p> <p>ARTI FIGURATIVE ARCHITETTURA AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE DESIGN GRAFICA SCENOGRAFIA SPERIMENTALE TEATRO</p>	<p>Padroneggiare gli argomenti prescelti utilizzando la micro-lingua</p>	<p>Saper parlare degli argomenti specifici</p>

OBIETTIVI MINIMI

Il lessico e le strutture morfosintattiche fondamentali di documenti autentici livello B1 - • comprendere istruzioni e indicazioni scritte livello B1.
La sintesi del contesto storico - sociale in cui sono inseriti gli autori studiati - Le opere e gli autori dal Medioevo al Seicento in modo essenziale

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
COSTITUZIONE	Comp. 1.1	Analizzare e comparare il contenuto della Costituzione con altre Carte attuali o passate

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1Sviluppare contenuti digitali	Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione

LINGUA E CULTURA STRANIERA - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
MODULE 1 – THE LATE RENAISSANCE	UDA 1- Historical and Literary context <ul style="list-style-type: none"> • The 17th century • Presentazione del quadro storico • Almeno uno tra gli autori più rappresentativi del secolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare l'analisi del testo poetico 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper confrontare due testi
MODULE 2 – THE RESTORATION – PROSE AND FICTION	UDA 1- Literary genres <ul style="list-style-type: none"> • Approaching literary genres Prose and fiction: Story and plot, setting, characters, narrator and point of view • Alcuni autori e opere significativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza della circolazione di un testo letterario familiarizzando con il lessico utile per l'analisi del testo • Acquisire sicurezza nell'analisi del testo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare il testo reperendo elementi testuali e temi • Saper mettere in relazione la nascita del romanzo con le opere degli autori • Saper mettere in relazione il quadro storico con le opere degli autori
MODULE 3 – THE ROMANTIC AGE	UDA 1- Historical context <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del quadro storico UDA 2- Social context <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del quadro sociale • The Industrial Revolution UDA 3- Cultural context <ul style="list-style-type: none"> • The Romantic Revolution in culture and arts UDA 4- Literary context <ul style="list-style-type: none"> • The Gothic and the Romantic Novel • Pre-Romantic Poetry • Romantic themes 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il testo reperendo elementi testuali e temi • Mettere in relazione il quadro storico con le opere studiate • Trovare tratti comuni tra arte, poesia e prosa del periodo storico in questione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare il testo reperendo elementi testuali e temi • Saper mettere in relazione il quadro storico con le opere studiate • Saper trovare tratti comuni tra arte, poesia e prosa del periodo storico in questione

	• Alcune opere significative (ad esempio The Lamb, The Tyger, Pride and Prejudice, Frankenstein)		
MODULO 4- CURVATURA DI INDIRIZZO	UDA 1- Describing a work of art ARTI FIGURATIVE ARCHITETTURA AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE DESIGN GRAFICA SCENOGRAFIA SPERIMENTALE TEATRO	Padroneggiare gli argomenti prescelti utilizzando la micro-lingua	Saper parlare degli argomenti specifici

OBIETTIVI MINIMI

Il lessico e le strutture morfosintattiche fondamentali di documenti autentici livello B1 - comprendere istruzioni e indicazioni scritte livello B1.
La sintesi del contesto storico - sociale in cui sono inseriti gli autori studiati - • Le opere e gli autori dal Rinascimento all'Ottocento in modo essenziale.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	(Comp.2.1)	Conoscenza delle forme di regolamentazione e di partecipazione (Partiti e Sindacati) e dei diritti a tutela del lavoro

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SICUREZZA	4.2Proteggere i dati personali e la privacy	Gestire le impostazioni di privacy nei documenti condivisi.

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
MODULE 1 – THE ROMANTIC POETRY	UDA 1- Literary context <ul style="list-style-type: none"> • Romantic Poetry • Romantic themes • Alcune opere significative (ad esempio I wandered lonely as a cloud, The Rime of the Ancient Mariner) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare il testo reperendo elementi testuali e temi • Mettere in relazione il quadro storico con le opere studiate • Trovare tratti comuni tra arte, poesia e prosa del periodo storico in questione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare il testo reperendo elementi testuali e temi • Saper mettere in relazione il quadro storico con le opere studiate • Saper trovare tratti comuni tra arte, poesia e prosa del periodo storico in questione
MODULE 2 – THE VICTORIAN AGE - PROSE AND FICTION	UDA 1- Historical and social context <ul style="list-style-type: none"> • The Victorian Age: presentazione del quadro storico, politico, sociale e culturale UDA 2- Literary context <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere solo alcune opere significative del periodo Dickens, Oliver Twist – Wilde, The Picture of Dorian Gray - R.L. Stevenson, The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde - tema del doppio, sono alcune delle possibili scelte 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare l'analisi del testo • Leggere un testo in dettaglio reperendo elementi testuali precisi • Fare osservazioni su un testo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper curare la presentazione di un quadro storico, artistico o letterario • Saper mettere in relazione il quadro storico con le opere (Victorian Compromise)
MODULE 3 – THE MODERN AGE	UDA 1- Historical and social context <ul style="list-style-type: none"> • presentazione del quadro storico, politico, sociale e culturale UDA 2 – The evolution of narrative techniques <ul style="list-style-type: none"> • Analisi dell'evoluzione delle tecniche narrative con particolare riguardo a story and plot, setting, characters, narrator and point of view UDA 3- Literary context <ul style="list-style-type: none"> • Alcune opere e autori significativi del periodo (ad esempio Conrad, Heart of Darkness – Eliot, The Waste Land - Joyce, Dubliners e Ulysses - Woolf, Mrs Dalloway - G. Orwell, 1984) 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza della circolazione di un testo letterario familiarizzando con il lessico utile per l'analisi del testo • Acquisire sicurezza nell'analisi del testo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare il testo reperendo elementi testuali e temi • Saper mettere in relazione l'evoluzione del romanzo con l'evoluzione delle problematiche sociali e delle coordinate culturali • Saper mettere in relazione il quadro storico con le opere degli autori
MODULE 4 – THE CONTEMPORARY AGE	UDA 1- Historical and social context <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del quadro storico, sociale e culturale UDA 2- Contemporary issues <p>Ad esempio The Theatre of the Absurd, American Literature, Post-Modernism</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare un testo reperendo elementi testuali e temi • Mettere in relazione il quadro storico con le opere studiate • Trovare tratti comuni tra arte, poesia e prosa del periodo storico in questione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare il testo reperendo elementi testuali e temi • Saper mettere in relazione il quadro storico con le opere studiate

		<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare due testi e spaziare su varie discipline dato un tema di partenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper trovare tratti comuni tra arte, poesia e prosa del periodo storico in questione • Saper confrontare due testi e spaziare su varie discipline dato un tema di partenza
MODULO 5- CURVATURA DI INDIRIZZO	UDA 1 - Romantic, modern and contemporary Art ARTI FIGURATIVE ARCHITETTURA AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE DESIGN GRAFICA SCENOGRAFIA SPERIMENTALE TEATRO	Padroneggiare gli argomenti prescelti utilizzando la micro-lingua	Saper parlare degli argomenti specifici

OBIETTIVI MINIMI

Lessico, strutture grammaticali e sintattiche del livello livello B2;
 La sintesi del contesto storico sociale in cui sono inseriti gli autori studiati;
 Le opere e gli autori dell'Ottocento, Novecento e contemporanei in modo essenziale.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	(Comp. 2.5)	Conoscenza delle Istituzioni e della normativa dell'Unione europea e di Organismi internazionali.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.2Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	adattare gli strumenti ai bisogni personali

FILOSOFIA

FILOSOFIA - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
MODULO 1 Il pensiero antico dalle origini a Platone	UDA 1 – Alle origini della razionalità occidentale. . Mito e logos . Il problema del principio e dell'essere . Fisici monisti e pluralisti UDA 2 - La svolta antropologica . Sofisti: la retorica . Socrate: il dialogo socratico . La morale UDA 3 - La scoperta della metafisica e la filosofia come epistème . Platone: teoria delle idee, gnoseologia, etica/politica, estetica	- Smontare un testo individuando: le parole chiave, i termini specifici e i concetti. - Individuare il concetto centrale del testo. - Riassumere in forma orale o scritta le idee centrali del testo e ricondurle al pensiero complessivo dell'autore e alla tradizione filosofica. - Acquisire la padronanza del lessico specialistico e le categorie fondamentali della disciplina filosofica. - Esporre i contenuti in modo chiaro e appropriato, curando la coerenza logica del discorso. - Capacità di cogliere lo sviluppo storico delle idee e dei concetti filosofici. - Comprensione analitica dei contenuti specifici inerenti alle correnti di pensiero, alle teorie ed ai filosofi studiati.	- Individuare alcuni fondamentali problemi filosofici. - Comprendere e ricostruire le principali forme di argomentazione sui temi filosofici affrontati; - Effettuare operazioni di analisi dei testi filosofici; - Utilizzare alcuni strumenti di ricerca filosofica (dizionari, libro di testo e/o altri testi, Internet); - Comprensione del significato dei termini e delle nozioni utilizzate; Produrre testi scritti su opere e/o questioni filosofiche; - Saper cogliere lo sviluppo diacronico dei vari problemi (ontologico, gnoseologico, politico ecc.) della filosofia; - Comprendere nei testi i nuclei concettuali e tematici; - Raccordare l'indagine filosofica con le altre discipline. - Confrontare le differenti risposte degli autori allo stesso problema. - Comprendere le dinamiche storico-culturali e le problematiche filosofiche fondamentali. - Riconoscere la specificità dell'indagine filosofica ed i rapporti intercorrenti con gli altri rami del sapere.
MODULO 2: Metafisica e recupero della realtà empirica	UDA 1 – Aristotele . Scienze teoretiche . Scienze pratiche . Scienze poetiche . Logica, retorica e poetica		
MODULO 3: Le filosofie ellenistiche e la crisi della polis	UDA –1 Epicureismo . Canonica, fisica e etica UDA –2 Stoicismo . Canonica, fisica e etica UDA –3 Scetticismo . Pirrone di Elide . La svolta scettica dell'Accademia platonica		
MODULO 4: L'orientamento	UDA –1 Neoplatonismo . Plotino e il recupero della metafisica		

religioso del pensiero tardo-antico	UDA – 2 La Patristica . Giustino e Tertulliano UDA – 3 S. Agostino . Il filosofare nella fede . Problema del male . La questione del tempo		
MODULO5: La filosofia cristiana medievale	UDA – 1 La Scolastica . il rapporto tra fede e ragione da Boezio ad Anselmo d'Aosta UDA – 2 S. Tommaso . La distinzione metodologica tra filosofia e teologia . Le prove dell'esistenza di Dio . Metafisica dell'essere		

OBIETTIVI MINIMI

- Dal mito al logos
 - Il concetto di *physis* nei Presocratici
 - Essere e divenire
 - La fisica pluralistica
 - I temi della Sofistica e di Socrate
 - Platone: il rapporto con Socrate, il pensiero politico
 - Aristotele: Il quadro delle scienze. Metafisica, Fisica, Poetica
- Il pensiero cristiano: Patristica e Scolastica

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	(Comp. 1.2)	Approfondire il concetto di Patria

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1Sviluppare contenuti digitali	Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione

FILOSOFIA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
MODULO 1: Umanesimo e Rinascimento	<p>UDA 1 – La concezione umanistico-rinascimentale dell'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> . Il significato storiografico dei termini “Umanesimo” e “Rinascimento” . Visione rinascimentale dell'uomo . Platonismo rinascimentale <p>UDA 2 - Il naturalismo rinascimentale</p> <ul style="list-style-type: none"> . Telesio . Bruno . Campanella 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper comprendere - saper interpretare - saper concettualizzare - saper astrarre - saper generalizzare - saper spiegare - saper argomentare - saper confrontare. - Saper esaminare teorie filosofiche riconoscendone analogie e/o differenze nelle differenti espressioni evolutive. - Riconoscere e identificare periodi e le linee di sviluppo della filosofia occidentale tra Quattrocento e Ottocento. - Acquisire la padronanza del lessico specialistico e le categorie fondamentali della disciplina filosofica. - Esporre i contenuti in modo chiaro e appropriato, curando la coerenza logica del discorso. - Capacità di individuare i concetti fondamentali e le parole chiave di un testo filosofico per ricostruirne il significato globale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ricostruire i nessi fondamentali del pensiero dei maggiori filosofi, stabilendo connessioni tra contesti storico-culturali e pensiero filosofico; - Effettuare operazioni di analisi dei testi filosofici; - Utilizzare alcuni strumenti di ricerca filosofica (dizionari, libro di testo e/o altri testi, Internet); Produrre testi scritti su opere e/o questioni filosofiche; - Saper cogliere lo sviluppo diacronico dei vari problemi (ontologico, gnoseologico, politico ecc.)della filosofia; - Comprendere nei testi i nuclei concettuali e tematici; - Raccordare l'indagine filosofica con le altre discipline. - Saper usare termini e categorie del linguaggio filosofico in una trattazione di argomento filosofico. - Confrontare le differenti risposte degli autori allo stesso problema, giustificando il riproporsi degli stessi problemi e l'emergere di nuovi interrogativi. - Sapersi confrontare con punti di vista diversi. - Elaborare in modo autonomo, sulla base delle competenze acquisite, giudizi critici motivati sulle tematiche affrontate, facendo riferimento anche alla contemporaneità.
MODULO 2: Origini e sviluppo della razionalità scientifica	<p>UDA 1 – La rivoluzione astronomica e la nuova visione del cosmo</p> <ul style="list-style-type: none"> . Niccolò Copernico e il nuovo paradigma della teoria eliocentrica <p>UDA 2 - Galilei</p> <ul style="list-style-type: none"> . Il definitivo superamento della fisica aristotelica . il metodo sperimentale 		
MODULO3: La nuova prospettiva gnoseologica della filosofia moderna	<p>UDA – 1 Cartesio e il Razionalismo</p> <ul style="list-style-type: none"> . Le regole del metodo e il dubbio metodico . Il <i>Cogito</i> come certezza fondamentale . Il dualismo delle due sostanze <p>UDA – 2 L'empirismo</p> <ul style="list-style-type: none"> . Locke e la critica dell'innatismo . La dottrina lockiana delle idee . La critica dell'idea di sostanza . La <i>Lettera sulla tolleranza</i> <p>UDA – 3 L'Illuminismo</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> . La ragione critica . L'<i>Enciclopedia</i> e la riorganizzazione del sapere . Voltaire e la battaglia per la tolleranza 		
MODULO 4: Elementi di filosofia politica dell'età moderna	<p>UDA –1 Hobbes</p> <ul style="list-style-type: none"> . Lo stato di natura e la teoria dell'assolutismo politico . Lo Stato come “Leviatano” <p>UDA –2 Rousseau</p> <ul style="list-style-type: none"> . L'uomo nello “stato di natura” . Il <i>Contratto sociale</i> e la prospettiva “democratica” . L'<i>Emilio</i> 		
MODULO 5: Il criticismo kantiano	<p>UDA –1 Kant</p> <ul style="list-style-type: none"> . La rivoluzione copernicana . Critica della ragion pura . Critica della ragion pratica . Critica del giudizio 		
MODULO 6 : Romanticismo e Idealismo tedesco	<p>UDA –1 Elementi della cultura romantica</p> <ul style="list-style-type: none"> . La centralità del sentimento e dell'arte e il senso dell'infinito . La natura come organismo vivente . La riscoperta della dimensione religiosa e della tradizione <p>UDA –2 Fichte</p> <ul style="list-style-type: none"> . Struttura dell' Idealismo fichtiano <p>UDA –3 Schelling</p> <ul style="list-style-type: none"> . La filosofia della natura . Idealismo trascendentale e Idealismo estetico . La filosofia dell'identità e la centralità dell'arte <p>UDA –3 Hegel</p> <ul style="list-style-type: none"> . La dialettica del pensiero . La dialettica dell'Assoluto . La <i>Fenomenologia dello Spirito</i> 		

OBIETTIVI MINIMI

- Umanesimo e Rinascimento
- La Rivoluzione scientifica
- Galilei
- Cartesio
- Locke
- Illuminismo e Kant
- Idealismo e Hegel

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	Comp.2.1	La libertà di opinione

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SICUREZZA	4.4Proteggere l'ambiente	Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente.

FILOSOFIA - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUINTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
MODULO 1: Le filosofie posthegeliane	UDA 1 – Destra/Sinistra hegeliane . Feuerbach : L'alienazione religiosa UDA 2 - Marx . L'alienazione del lavoro . Materialismo storico e dialettico . <i>Il Capitale</i> . La rivoluzione proletaria UDA 3 - Il Positivismo. Comte	- Capacità di analisi - capacità di sintesi - capacità critica e creativa -capacità di formulare ipotesi. - Possedere una disponibilità al dialogo, alla partecipazione attiva e creativa alla vita sociale e politica. - Sviluppare una coscienza e una memoria storica per arricchire il proprio io e per acquisire la coscienza della propria temporalità.	- Ricostruire i nessi fondamentali del pensiero dei maggiori filosofi, stabilendo connessioni tra contesti storico-culturali e pensiero filosofico; - Comprendere e ricostruire le principali forme di argomentazione sui temi filosofici affrontati; - Effettuare operazioni di analisi e sintesi dei testi filosofici;

	<ul style="list-style-type: none"> . La sociologia come fisica sociale . Legge dei tre stadi . Classificazione delle scienze 	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare un'attitudine alla problematizzazione permanente. - Sintetizzare e organizzare le informazioni e i concetti in funzione della richiesta. - Esporre i contenuti in modo chiaro e appropriato, curando la coerenza logica del discorso. - Sviluppo dell'autonomia, razionalità e criticità del pensiero e del giudizio, anche attraverso l'utilizzo delle conoscenze acquisite in ambiti disciplinari diversi. - Saper rielaborare in forma propria e originale i contenuti disciplinari, utilizzando tutta la gamma di registri linguistici, ed acquisire un proprio stile cognitivo e argomentativo. - Sviluppare la maturazione della propria identità personale e sociale, attraverso un confronto critico e interdisciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare alcuni strumenti di ricerca filosofica (dizionari, libro di testo e/o altri testi, Internet); - Comprendere nei testi i nuclei concettuali e tematici; - Raccordare l'indagine filosofica con le altre discipline; - Capacità di valutazione critica e di rielaborazione delle tesi o concezioni proposte. - Individuare e comprendere problemi significativi della realtà contemporanea problematizzando luoghi comuni, pregiudizi etc. e cogliendone la complessità. - Riconoscere la specificità dell'indagine filosofica e i rapporti intercorrenti con gli altri rami del sapere. <p>Essere capaci di manifestare e motivare le proprie valutazioni sui principali problemi filosofici, con consapevolezza delle tesi essenziali cui aderire o mettere in discussione.</p>
MODULO 2: I contestatori del pensiero hegeliano	<p>UDA 1 – Schopenhauer</p> <ul style="list-style-type: none"> . Il mondo come rappresentazione e volontà . Le vie della liberazione dal dolore <p>UDA 2 - Kierkegaard</p> <ul style="list-style-type: none"> . Il Singolo . L'esistenza come possibilità . Gli stadi dell'esistenza <p>UDA 3 – Nietzsche</p> <ul style="list-style-type: none"> . La nascita della tragedia . Nichilismo e morte di Dio . Eterno ritorno e amor fati . Genealogia della morale 		
MODULO 3: Il Novecento	<p>UDA – 1 Spiritualismo. Bergson</p> <ul style="list-style-type: none"> . Problema del tempo . Evoluzione creatrice . Società chiusa e aperta <p>UDA – 2 La psicoanalisi. Freud</p> <ul style="list-style-type: none"> . Il metodo psicoanalitico . Teoria dell'apparato psichico . Teoria della sessualità . La civiltà e la sofferenza umana <p>UDA – 3 Le filosofie dell'esistenza</p> <ul style="list-style-type: none"> . Sartre . Heidegger . Jaspers <p>UDA – 4 La riflessione etico-politica</p> <ul style="list-style-type: none"> . Arendt: le origini del totalitarismo . La banalità del male . Le attività umane <p>UDA – 5 L'Epistemologia</p> <ul style="list-style-type: none"> . Popper: il principio di falsificazione . Scienza e metafisica . La società aperta 		

OBIETTIVI MINIMI

- I principali critici del pensiero hegeliano
- Positivismo
- Nietzsche
- Freud
- Una principale corrente del pensiero del Novecento

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	comp.1.2	L'Ordinamento della Repubblica (Parlamento, Governo; Magistratura e Presidente della Repubblica)

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.4Identificare i gap di competenza digitale	Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute

MATEMATICA

L'insegnamento della matematica promuove:

1. lo sviluppo di capacità intuitive e logiche;
2. la capacità di utilizzare procedimenti euristici;
3. il passaggio graduale dal pensiero operativo a quello razionale astratto;
4. la capacità di ragionare induttivamente e deduttivamente;
5. lo sviluppo delle attitudini analitiche e sintetiche;
6. l'abitudine alla precisione del linguaggio;
7. la capacità di ragionamento consapevole, coerente e argomentato;
8. la consapevolezza degli aspetti culturali e tecnologici emergenti dei nuovi mezzi informatici;
9. l'interesse per il rilievo storico di alcuni importanti eventi nello sviluppo del pensiero matematico.

MATEMATICA - ANNO DI CORSO: CLASSE PRIMA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
LE BASI DEL CALCOLO	UDA 1: Insiemi numerici UDA 2: Le proporzioni e le percentuali	<ul style="list-style-type: none"> • Saper classificare i numeri mediante insiemi numerici ottenuti per procedimenti di espansione sulla base di opportuni criteri. Sviluppare capacità nel calcolo; saper rappresentare graficamente numeri razionali relativi su una retta orientata. • Comprendere il significato logico- operativo di rapporto e di grandezza derivata; impostare uguaglianze di rapporti per risolvere problemi di proporzionalità e percentuale; risolvere semplici problemi diretti e inversi. • Comprendere il significato della geometria come modello di rappresentazione della realtà, la terminologia, il significato di definizioni, teoremi e proprietà. • Riconoscere i principali enti, figure e luoghi geometrici e descriverli con linguaggio naturale; individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica. • Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.

IL LINGUAGGIO FORMALE	UDA 1: Insiemi e logica UDA 2: Statistica	<ul style="list-style-type: none"> • Saper raccogliere, organizzare, rappresentare e analizzare insiemi di dati o enunciati logici; saper risolvere problemi con gli insiemi e gli enunciati. Saper costruire relazioni, rappresentarle ed esprimere in forma simbolica relazioni e proprietà. • Saper individuare e caratterizzare corrispondenze tra insiemi. • Saper spogliare i dati di una rilevazione e rappresentare distribuzioni di frequenza con tabelle e grafici; calcolare i principali indici statistici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare dati ed interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico. • Avvicinarsi ai contesti di tipo realistico mediante problemi pratici di diversi ambiti applicativi
ALGEBRA DEI MONOMI E DEI POLINOMI.	UDA 1: I monomi UDA 2: I polinomi	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare con le regole del calcolo letterale con monomi e polinomi; calcolare il valore di semplici espressioni algebriche letterali; calcolare il quoziente tra due polinomi; fattorizzare polinomi in casi semplici; operare con le frazioni algebriche (in esempi fondamentali). Saper usare lettere come simboli e variabili, saper operare con espressioni letterali. • Saper tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio algebrico, utilizzare il calcolo aritmetico o algebrico per risolvere problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo algebrico • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina
EQUAZIONI LINEARI	UDA 1: Equazioni di I grado UDA 2: Risoluzioni problemi e compiti di realtà	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere identità ed equazioni; tradurre in equazioni domande espresse in frasi (e viceversa); risolvere equazioni numeriche intere di I grado in una sola incognita. • Saper tradurre in equazione i dati di un problema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica. • Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
GEOMETRIA EUCLIDEA	UDA 1: Enti geometrici fondamentali UDA 2: I Triangoli	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato della geometria come modello di rappresentazione della realtà, la terminologia, il significato di definizioni, teoremi e proprietà. • Riconoscere i principali enti, figure e luoghi geometrici e descriverli con linguaggio naturale; individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.

OBIETTIVI MINIMI

Numeri naturali, numeri interi, numeri razionali e operazioni.
 Il significato dei simboli utilizzati nella logica
 I monomi e i polinomi.
 Le operazioni e le espressioni con i monomi e i polinomi.
 I prodotti notevoli.
 Equazioni di primo grado.
 Principi di equivalenza

EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	(Comp. 6.1) (Comp 6.3)	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le varie situazioni di rischio nel proprio territorio (rischio sismico, idrogeologico, ecc.) attraverso l'osservazione e l'analisi di dati forniti da soggetti istituzionali, attraverso la raccolta di dati • Analizzare le problematiche ambientali e climatiche attraverso, con l'uso delle percentuali e delle frequenze statistiche

COMPETENZE DIGITALI

AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe

MATEMATICA - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
LINGUAGGI E TECNICHE DELL'ALGEBRA NEI PROBLEMI DI PRIMO GRADO	<p>UDA 1: Equazioni di primo grado</p> <p>UDA 2: Disequazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper risolvere e discutere disequazioni numeriche di primo grado intere e fratte 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico rappresentandole anche sotto forma grafica. • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi
I SISTEMI LINEARI	<p>UDA 1: I sistemi di equazioni lineari</p> <p>UDA 2: Sistemi di disequazioni di primo grado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper risolvere e discutere sistemi lineari di due equazioni in due incognite, applicando i metodi base di risoluzione. Saper interpretare le soluzioni di sistemi lineari ottenuti mediante il metodo della rappresentazione grafica delle equazioni del sistema stesso • Saper impostare e risolvere problemi che richiedono per la loro risoluzione l'applicazione di sistemi lineari di equazioni e disequazioni • Saper risolvere con il metodo della rappresentazione grafica sistemi lineari in due disequazioni in due incognite 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Utilizzare autonomamente le tecniche del calcolo numerico e algebrico Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei per la loro risoluzione
GEOMETRIA ANALITICA	<p>UDA 1: Piano cartesiano</p> <p>UDA 2: Retta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il sistema di riferimento cartesiano sulla retta e nel piano e saper applicare le principali relazioni tra punti. • Saper costruire l'equazione di una retta, saper rappresentare una retta, conoscere il significato di coefficiente angolare, saper distinguere analiticamente parallelismo e perpendicolarità tra rette, saper risolvere graficamente un sistema lineare 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei per la loro risoluzione

PROBABILITA'	UDA 1: Eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il concetto di evento e probabilità • Saper calcolare la probabilità di un evento utilizzando la definizione classica • Saper calcolare la probabilità della somma logica di eventi e del prodotto logico di eventi • Saper calcolare il valore della probabilità in contesti semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo algebrico, statistico, probabilistico rappresentandole anche in forma grafica • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei
NUMERI REALI	UDA 1: Radicali numerici UDA 2: Radicali letterali	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere numeri razionali e irrazionali • Conoscere i legami tra i vari insiemi numerici • Conoscere le proprietà dei radicali e saper eseguire operazioni con i radicali. • Saper usare il calcolo con i radicali per risolvere semplici espressioni o equazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei
GEOMETRIA EUCLIDEA	UDA 1: Teorema Pitagora UDA 2: Teorema di Euclide	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere gli enunciati dei Teoremi di Euclide e Pitagora • Saper risolvere semplici problemi utilizzando i teoremi di Euclide e Pitagora 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei • Comprendere i principali passaggi logici di una dimostrazione

OBIETTIVI MINIMI

Disuguaglianze e disequazioni
Disequazioni numeriche intere
I sistemi di equazioni lineari
Sistemi determinati, impossibili, indeterminati
Punti e segmenti
Rette
Rette parallele e rette perpendicolari
Operazioni con i radicali
Teorema di Pitagora

EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO	COMPETENZA	
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	(Comp. 6.1)	Analizzare le varie situazioni di rischio nel proprio territorio (rischio sismico, idrogeologico, ecc.) attraverso l'osservazione e l'analisi di dati forniti da soggetti istituzionali, attraverso la probabilità

COMPETENZE DIGITALI

AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	Verifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Forms di Teams)

MATEMATICA - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
SCOMPOSIZIONE DI POLINOMI	<p>UDA 1: Divisione tra polinomi</p> <p>UDA 2: Scomposizione in fattori</p> <p>UDA 3: Le frazioni algebriche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper effettuare la divisione fra polinomi e scomporre in fattori i polinomi. • Saper individuare la strategia più opportuna per scomporre in fattori un polinomio. • Saper determinare MCD e mcm tra polinomi. • Saper determinare le condizioni di esistenza di una frazione algebrica. • Saper semplificare una frazione algebrica. • Saper operare con le frazioni algebriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico. • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi. • Costruire modelli per descrivere semplici fenomeni • Avvicinarsi ai contesti di tipo realistico mediante problemi pratici di diversi ambiti applicativi
LINGUAGGIO E TECNICA DELL'ALGEBRA NEI PROBLEMI DI GRADO	<p>UDA 1: Equazioni di secondo grado</p> <p>UDA 2: La parabola</p> <p>UDA 3: Disequazioni di secondo grado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper risolvere in modo algebrico equazioni di primo e secondo grado. • Saper scomporre un trinomio di secondo grado • Saper risolvere equazioni di grado superiore al secondo mediante scomposizione. • Saper risolvere equazioni frazionarie con numeratore e/o denominatore di secondo grado • Saper costruire modelli risolutivi utilizzando equazioni di secondo grado 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico rappresentandole anche sotto forma grafica. • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi • Applicare modelli risolutivi a contesti numerici, geometrici e della vita quotidiana e professionale.

OBIETTIVI MINIMI

Metodi di scomposizione di polinomi
 Risoluzione di equazioni di secondo grado incomplete
 Risoluzione di equazioni di secondo grado complete.
 Risoluzione algebrica delle disequazioni di secondo grado
 Risoluzione di sistemi di disequazioni di secondo grado
 Differenza tra parabola, circonferenza, ellisse e iperbole.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		

MATEMATICA - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
GEOMETRIA ANALITICA	UDA 1: La circonferenza UDA 2: Ellisse e Iperbole	<ul style="list-style-type: none"> • Saper definire il radiante come unità di misura degli angoli e saper convertire i gradi in radianti; • Saper definire e rappresentare graficamente le funzioni goniometriche seno, coseno, tangente e cotangente; • Conoscere e saper ricavare i valori delle funzioni goniometriche di angoli particolari; • Conoscere e saper utilizzare le formule relative agli angoli associati; 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire i grafici delle funzioni goniometriche e conoscere le loro proprietà; • Conoscere le principali formule goniometriche e applicarle in esercizi semplici; • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei per la loro risoluzione.

GONIOMETRIA	<p>UDA 1: Funzioni goniometriche</p> <p>UDA 2: Relazioni goniometriche</p> <p>UDA 3: Equazioni goniometriche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere equazioni goniometriche elementari o ad esse riconducibili; • Conoscere i teoremi sui triangoli rettangoli; • Saper risolvere un triangolo rettangolo; • Saper misurare l'area di un triangolo e la misura di una corda; • Conoscere il teorema dei seni, delle proiezioni e del coseno; • Saper risolvere un triangolo qualunque; • Applicare le regole della trigonometria alla risoluzione di problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i teoremi principali e utilizzarli per risolvere semplici problemi di geometria piana. • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi
TRIGONOMETRIA	<p>UDA 1: Triangoli rettangoli</p> <p>UDA 2: Triangoli generici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rappresentare graficamente la funzione esponenziale e quella logaritmica; • Conoscere le proprietà della funzione esponenziale e di quella logaritmica; • Risolvere semplici equazioni esponenziali e logaritmiche • Risolvere semplici disequazioni esponenziali e logaritmiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali proprietà delle due funzioni e applicarle in esercizi semplici;
COMPLEMENTI DI ALGEBRA	<p>UDA 1: Esponenziali</p> <p>UDA 2: Logaritmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rappresentare graficamente la funzione esponenziale e quella logaritmica; • Conoscere le proprietà della funzione esponenziale e di quella logaritmica; • Risolvere semplici equazioni esponenziali e logaritmiche • Risolvere semplici disequazioni esponenziali e logaritmiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali proprietà delle due funzioni e applicarle in esercizi semplici;

OBIETTIVI MINIMI

Misura degli angoli, archi orientati e loro misura
 Le funzioni goniometriche: definizione di seno, coseno, tangente e cotangente
 Equazioni elementari
 Teoremi sui triangoli rettangoli
 La funzione esponenziale e logaritmica.

MATEMATICA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
COMPLEMENTI DI ALGEBRA	<p>UDA 1: Esponenziali</p> <p>UDA 2: Logaritmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rappresentare graficamente la funzione esponenziale e quella logaritmica; • Conoscere le proprietà della funzione esponenziale e di quella logaritmica; • Risolvere semplici equazioni esponenziali e logaritmiche • Risolvere semplici disequazioni esponenziali e logaritmiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali proprietà delle due funzioni e applicarle in esercizi semplici;
STUDIO DI FUNZIONE	<p>UDA 3: Funzioni in R</p> <p>UDA 4: Limiti</p> <p>UDA 5: Derivate</p> <p>UDA 6: Grafico di una funzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper tracciare il grafico delle principali funzioni elementari • Acquisire la nozione intuitiva di limite • Saper utilizzare le tecniche per il calcolo di limiti di funzioni e saper risolvere forme indeterminate • Saper applicare le tecniche per individuare discontinuità ed asintoti • Saper interpretare il significato geometrico e fisico della nozione di derivata. • Saper applicare il calcolo di derivata alle funzioni • Saper operare con le regole di calcolo delle derivate • Saper applicare le regole di calcolo con le derivate allo studio di una funzione e alla costruzione del grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare strategie adeguate a risolvere problemi; • Analizzare usando consapevolmente strumenti di calcolo; • Comprendere e far proprie le problematiche relative all'infinito tenendo conto anche delle implicazioni filosofiche che esse comportano. • Saper valutare la velocità di variazione istantanea di una funzione e comprenderne il significato geometrico e le applicazioni in fisica. • Saper determinare massimi e minimi in un problema

OBIETTIVI MINIMI

Dominio, segno, iniettività, suriettività, biettività, (dis)parità, monotonia, periodicità, funzione inversa di una funzione.
Grafico di funzioni algebriche e trascendenti di base.
Calcolo di limiti
Definizione di derivata
Derivata delle funzioni elementari
Regole di derivazione
Massimi, minimi, flessi orizzontali e derivata prima

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	Comp. 2.3	Conoscere il meccanismo di formazione delle leggi, i casi di ricorso al referendum e le relative modalità di indizione, nonché la possibilità che le leggi dello Stato e delle Regioni siano dichiarate incostituzionali, sperimentando ed esercitando forme di partecipazione e di rappresentanza nella scuola, e nella comunità. <u>(I GRAFICI)</u>

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.4Identificare i gap di competenza digitale	Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute

FISICA

Finalità della Disciplina :

- Comprensione dei procedimenti caratteristici dell'indagine scientifica;
- acquisizione di contenuti e metodi finalizzati ad un'adeguata interpretazione della natura;
- comprensione delle potenzialità e dei limiti delle conoscenze scientifiche;
- acquisizione di un linguaggio corretto e sintetico, dell'abitudine al rispetto dei fatti, alla ricerca di un riscontro obiettivo delle proprie ipotesi interpretative.

FISICA - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
Il linguaggio della fisica	UDA1: Misure ed elaborazione dei dati UDA 2: Calcolo vettoriale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il concetto di definizione operativa di una grandezza fisica • Utilizzare multipli e sottomultipli • Tradurre una relazione fra due grandezze in una tabella • Rappresentare una tabella con un grafico • Riconoscere grandezze direttamente e inversamente proporzionali • Distinguere grandezze scalari da quelle vettoriali • Eseguire la somma di due vettori con il metodo del parallelogramma e/o il metodo del punto-coda, saper operare con i vettori • Saper scomporre un vettore nelle sue componenti cartesiane 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei per la loro risoluzione • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi
Statica	UDA 3: Le forze UDA 4: L'equilibrio dei corpi UDA 5: I fluidi	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il ruolo delle forze nel cambiamento di velocità e nel deformare i corpi. • Usare correttamente gli strumenti e i metodi di misura delle forze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina

		<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare il valore della forza-peso, determinare la forza di attrito al distacco e in movimento. • Stabilire se un punto materiale o un corpo rigido è in equilibrio. • Analizzare i casi di equilibrio stabile, instabile, indifferente. • Applicare le leggi studiate. • Prevedere il comportamento di un solido immerso in un fluido, analizzare le condizioni di galleggiamento dei corpi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei per la loro risoluzione • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi
Fisica del movimento	UDA 6: Il moto rettilineo uniforme UDA 7: Il moto uniformemente accelerato UDA 8: Moti del piano	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche dei moti. • Saper costruire il grafico spazio-tempo. • Saper utilizzare le leggi orarie dei moti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei per la loro risoluzione • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi

OBIETTIVI MINIMI

Il Sistema Internazionale e le grandezze fondamentali
 Grandezze scalari e grandezze vettoriali
 Operazioni con i vettori
 Le forze: La forza peso, Le forze elastiche
 L'equilibrio dei corpi
 Le condizioni di equilibrio
 L'equilibrio dei fluidi
 Velocità media
 Moto rettilineo uniforme
 La velocità istantanea e l'accelerazione

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	(Comp. 5.3)	Individuare e attuare azioni di riduzione dell'impatto ecologico, anche grazie al progresso scientifico e tecnologico, nei comportamenti quotidiani dei singoli e delle comunità. Individuare nel proprio stile di vita modelli sostenibili di consumo, con un focus specifico su acqua ed energia, attraverso lo studio dell'impatto delle plastiche, microplastiche ed estrazioni petrolifere

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1Sviluppare contenuti digitali	Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione

FISICA - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
Fisica del movimento	UDA1: Principi della dinamica UDA2: Forze e moti	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere cosa affermano i principi della dinamica; • Saper applicare i principi della dinamica allo studio di alcuni semplici moti; 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei per la loro risoluzione • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi
LEGGI DI CONSERVAZIONE	UDA1: Lavoro ed Energia	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare con i vettori, conoscere i concetti di massa, velocità e accelerazione, conoscere i principi della dinamica. • Saper definire il lavoro, l'energia cinetica, l'energia potenziale delle forza-peso e l'energia potenziale elastica; • Saper utilizzare la legge di conservazione dell'energia meccanica; 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi in modo corretto utilizzando la terminologia base specifica della disciplina • Individuare gli elementi essenziali di un semplice problema e percorsi risolutivi idonei per la loro risoluzione • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi

MATERIA E FENOMENI TERMICI	<p>UDA1: Temperatura e calore</p> <p>UDA2: Principi della Termodinamica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper definire operativamente la temperatura; • Saper tarare un termoscopio; • Saper studiare gli effetti di una variazione di temperatura nei solidi e nei liquidi ed applicare le leggi che regolano tali variazioni; • Sapere come si definisce il calore e come si misura; • Saper definire la capacità termica e il calore specifico; • Saper come si definisce il lavoro termodinamico e come si calcola; • Sapere il primo e secondo principio della termodinamica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. • Utilizzare strumenti di calcolo e di rappresentazione per la modellizzazione e la risoluzione di problemi • Individuare strategie appropriate per la risoluzione di problemi
FENOMENI ONDULATORI	UDA1: Onde meccaniche e suono	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le leggi che descrivono il moto armonico; • Acquisire il concetto generale di onda e conoscere i suoi parametri caratteristici; • Saper descrivere i fenomeni di riflessione, rifrazione e diffrazione delle onde; • Conoscere i meccanismi di produzione e propagazione del suono e le sue caratteristiche; • Saper cos'è l'effetto Doppler; 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare le regole studiate alla risoluzione di problemi • Affrontare ed analizzare vari problemi

OBIETTIVI MINIMI

I sistemi inerziali
 Secondo principio della dinamica
 Il lavoro
 L'energia cinetica e l'energia potenziale
 Equilibrio termico e temperatura
 La dilatazione termica
 Il calore
 Le proprietà delle onde
 Il suono: sorgenti, propagazione e caratteristiche
 La natura della luce. Sorgenti di luce e raggi luminosi

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	(Comp. 6.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le diverse risorse energetiche, rinnovabili e non rinnovabili e i relativi impatti ambientali, sanitari, di sicurezza, anche energetica • Analizzare il proprio utilizzo energetico e individuare e applicare misure e strategie per aumentare l'efficienza e la sufficienza energetiche nella propria sfera personale

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
SICUREZZA	4.3 Tutelare la salute e il benessere	Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.

FISICA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE
FENOMENI ELETTRICI	UDA1: Carica elettrica UDA2: Campo elettrico e potenziale UDA3: Corrente elettrica	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i fenomeni dovuti alla presenza di cariche elettriche e i metodi di elettrizzazione • Distinguere tra materiali isolanti e conduttori • Individuare l'origine microscopica dei fenomeni elettrici • Saper applicare la legge di Coulomb • Saper confrontare la forza di interazione elettrica con quella gravitazionale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare i vari aspetti del metodo sperimentale 2. Interpretare fenomeni fisici

		<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare le linee di forza di un campo elettrico nei casi elementari • Calcolare la forza elettrica su una carica a partire dal campo elettrico • Mettere in relazione il potenziale con il campo elettrico • Saper calcolare il potenziale elettrico di una carica puntiforme • Calcolare la capacità di un conduttore • Saper descrivere cosa succede a livello microscopico in un conduttore attraversato da una corrente elettrica • Illustrare e saper applicare la Legge di Ohm e gli effetti del passaggio di una corrente elettrica attraverso un conduttore 	<p>3. Descrivere fenomeni fisici con il linguaggio adeguato</p> <p>4. Produrre semplici modelli matematici per la risoluzione di problemi</p> <p>5. Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche della società</p> <p>6. Comprendere il carattere dinamico delle conoscenze scientifiche</p>
FENOMENI MAGNETICI	<p>UDA 1: Magnetismo</p> <p>UDA 2: La Luce</p> <p>UDA 3: Induzione e Onde Elettromagnetiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere fenomeni dovuti alla presenza di magneti • Saper in che cosa consiste l'analogia tra campo magnetico e campo elettrico • Descrivere i criteri per visualizzare un campo magnetico attraverso delle linee di campo • Descrivere le esperienze di Oersted, di Faraday e Ampere • Enunciare ed applicare la legge di Biot Savart • Calcolare il campo magnetico di una spira • Comprendere il ruolo del flusso del campo magnetico nei fenomeni di induzione elettromagnetica e il significato della legge di Faraday-Neumann e della Legge di Lenz 	
FISICA MODERNA	UDA1: La relatività ristretta	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principi della relatività ristretta ed i fenomeni che mettono in crisi la fisica classica 	

MODULO DI INDIRIZZO	ARTI FIGURATIVE	ARCHITETTURA	AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE	DESIGN	GRAFICA	SCENOGRAFIA	SPERIMENTAZIONE TEATRO
CONTENUTI	L'elettricità nell'arte. I Quanti e il puntillismo. La Luce e i colori	Le onde meccaniche ed elettromagnetiche L'effetto fotoelettrico e le energie alternative Inquinamento sonoro ed elettromagnetico	La luce, caratteristiche fisiche, luce naturale e artificiale	La luce e i colori. Sintesi additiva e sottrattiva	Le onde meccaniche ed elettromagnetiche	Le onde meccaniche ed elettromagnetiche. La Luce	Le onde meccaniche ed elettromagnetiche. La Luce

OBIETTIVI MINIMI

Conoscere i metodi di elettrizzazione
 Conoscere la legge di Coulomb
 Conoscere il concetto di campo elettrico e di potenziale elettrico
 Conoscere il concetto di forza elettromotrice
 Conoscere le leggi di Ohm
 Conoscere l'effetto Joule
 Conoscere i fenomeni magnetici elementari
 Conoscere il concetto di onda elettromagnetica
 Conoscere i concetti fondamentali della fisica moderna

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.4 Identificare i gap di competenza digitale	Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute; supportare altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; mantenere un costante aggiornamento.

SCIENZE NATURALI

SCIENZE NATURALI - ANNO DI CORSO: CLASSE PRIMA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
CHIMICA: Materia ed Energia	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi del metodo scientifico • La materia • Grandezze fondamentali derivate e loro unità di misura • La misura e la loro espressione • Gli stati di aggregazione della materia • Passaggi di stato. • Struttura dell'atomo • Elementi, composti, miscugli • Tecniche di separazione di miscugli • Distinguere le trasformazioni fisiche dalle trasformazioni chimiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Definire il concetto di materia • Analizzare i principi del Metodo Scientifico • Applicare le unità di misura del S.I. e i relativi prefissi • Attribuire ad un materiale il corretto stato di aggregazione • Distinguere una sostanza pura da un miscuglio e un miscuglio omogeneo da uno eterogeneo • Scegliere la tecnica adatta per separare i componenti di un miscuglio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare le fasi del metodo scientifico • Utilizzare strumenti per effettuare una misura • Saper scrivere un numero sottoforma di notazione scientifica • Saper distinguere atomo, elemento e ione • Classificare la materia in base al suo stato fisico • Classificare la materia in sostanze pure, miscugli, miscugli omogenei ed eterogenei
SCIENZE DELLA TERRA: Sistema Solare Terra e Luna	<ul style="list-style-type: none"> • Il Sistema solare • Il Sole • I pianeti di tipo terrestre. I pianeti di tipo gioviano • Le leggi che governano il moto dei pianeti • La forma e le dimensioni della Terra • Il reticolato geografico • Le coordinate geografiche • Moto di Rotazione e moto di Rivoluzione terrestri e relative conseguenze • La Luna e i suoi movimenti • Le fasi lunari 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la regolarità dei fenomeni astronomici ed attribuirli alle leggi che li governano • Riconduurre la misura del tempo ai moti della Terra e della Luna • Orientarsi sulla superficie terrestre utilizzando le Coordinate geografiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare l'orbita ellittica della terra individuando Fuochi, Perielio ed Afelio • Disegnare su una sfera meridiani e paralleli • Sapere individuare le Coordinate geografiche di un punto • Rappresentare graficamente le Fasi lunari
SCIENZE DELLA TERRA: Idrosfera ed atmosfera	<ul style="list-style-type: none"> • L'acqua sulla Terra • Il ciclo dell'acqua • Caratteristiche chimico-fisiche dell'acqua • Mari, fiumi, laghi, ghiacciai • L'inquinamento delle acque • Atmosfera: composizione e struttura • Il clima: classificazione dei climi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli effetti delle proprietà dell'acqua in esperienze di laboratorio o in fenomeni ambientali • Motivare l'importanza dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente • Riconoscere i diversi tipi di acqua presenti sul pianeta • Saper mettere in relazione fenomeni atmosferici e climatici descrivendo i 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione le diverse fasi del ciclo dell'acqua • Spiegare le proprietà dell'acqua • Distinguere idrosfera marina da idrosfera continentale • Descrivere la composizione dell'aria e le sue proprietà • Descrivere il ciclo del Carbonio

		cambiamenti causati dall'attività antropica e prospettandone i futuri scenari	• Descrivere le caratteristiche dei diversi strati dell'atmosfera
--	--	---	---

OBIETTIVI MINIMI

Sistema Internazionale: le grandezze.
 Miscugli omogenei ed eterogenei. Gli stati della materia - passaggi di stato.
 Il pianeta Terra; le sfere geochimiche: atmosfera - idrosfera.
 Il clima e i cambiamenti climatici

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	Comp. 6.3	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le problematiche ambientali e climatiche, attraverso la classificazione dei vari climi e descrivendo i cambiamenti causati dall'attività antropica • Adottare scelte e comportamenti che riducano il consumo di materiali, come l'acqua

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni.

SCIENZE NATURALI - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
CHIMICA: Materia ed energia Chimica dei viventi	<ul style="list-style-type: none"> • L'energia in tutte le sue forme. • L'atomo. Modelli atomici. • La tavola periodica degli elementi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nell'evoluzione della conoscenza dei diversi modelli atomici l'applicazione del metodo scientifico 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le evidenze sperimentali dei vari modelli atomici e la loro evoluzione

	<ul style="list-style-type: none"> • Il legame chimico: ionico, covalente e covalente polare. • La molecola d'acqua • Idrocarburi: struttura e gruppi funzionali • Molecole biologiche: Carboidrati, Lipidi, Proteine e Acidi nucleici 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare Z e A per individuare una determinata specie atomica e viceversa • Classificare un elemento in base alla posizione nella Tavola Periodica • Riconoscere e distinguere cause e conseguenze delle caratteristiche della molecola d'acqua, giustificandone l'importanza per i viventi • Spiegare la struttura polimerica delle molecole biologiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere la struttura e i componenti dell'atomo, le loro caratteristiche e la loro disposizione • Utilizzare la simbologia per la rappresentazione degli elementi chimici • Comprendere il ruolo della molecola d'acqua nel ciclo dei viventi e delle relative reazioni metaboliche • Il ruolo delle biomolecole nei viventi
BIOLOGIA: La cellula Introduzione al metabolismo cellulare	<ul style="list-style-type: none"> • Il microscopio. • La teoria cellulare. • La struttura generale della cellula eucariota e procariota. • Il ciclo cellulare. • Metabolismo • Respirazione cellulare e Fotosintesi clorofilliana 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nella cellula l'unità funzionale di ogni essere vivente • Correlare gli organuli cellulari alle rispettive funzioni • Riconoscere le trasformazioni energetiche alla base della vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rappresentare graficamente la cellula, collocando gli organuli cellulari all'interno di essa. • Saper schematizzare le principali vie metaboliche della cellula individuando le tappe fondamentali della Respirazione e della Fotosintesi clorofilliana.
BIOLOGIA: Evoluzione Unità e diversità dei viventi Interazione organismi ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali teorie evolutive. • Catena alimentare. • Piramide ecologica. • Fattori biologici e fisici che compongono l'ecosistema. • L'ambiente e i viventi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed interpretare le prove dell'evoluzione • Ricostruire catene e reti alimentari ed individuare i vari livelli trofici • Individuare in un contesto reale i principali ccli biogeochimici 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper differenziare le principali teorie evolutive. • Identificare una catena alimentare. • Interpretare il significato di una piramide ecologica. • Descrivere i fattori biologici e fisici che compongono l'ecosistema

OBIETTIVI MINIMI

La struttura dell'atomo.
 Le molecole organiche.
 La cellula: struttura e fisiologia.
 Organismi viventi e ambiente.

EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO

COMPETENZA

COSTITUZIONE	(Comp 4.1) (Comp 4.2) (Comp 4.3)	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli effetti dannosi derivanti dall'assunzione di sostanze illecite (ogni tipologia di droga, comprese le droghe sintetiche) o di comportamenti che inducono dipendenza (oltre alle droghe, il fumo, l'alcool, il doping, l'uso patologico del <i>web</i>, il <i>gaming</i>, il gioco d'azzardo), anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche; adottare conseguentemente condotte a tutela della propria e altrui salute (Comp 4.1) • Riconoscere l'importanza della prevenzione contro ogni tossicodipendenza e assumere comportamenti che promuovano la salute e il benessere fisico e psicologico della persona (Comp 4.2) • Conoscere i disturbi alimentari e adottare comportamenti salutari e stili di vita positivi, anche attraverso una corretta alimentazione (Comp 4.3)
--------------	--	--

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.4 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.

SCIENZE NATURALI - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA (Audiovisivo e M. – Grafica)**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
CHIMICA 1 - I legami chimici molecolari e intermolecolari	<ul style="list-style-type: none"> • Legame covalente puro e polare • Approfondimento legame ionico, legame dativo, legame metallico • Molecole polari e non polari e legami intermolecolari: a idrogeno, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le proprietà fisiche e chimiche delle sostanze in base ai legami delle loro molecole 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper comprendere l'andamento delle proprietà periodiche • Comprendere la differenza tra i vari legami chimici
2- Molecole organiche	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura, reazione di idrolisi e condensazione • Gruppi funzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e descrivere la reazione chimica di idrolisi e condensazione • Saper riconoscere i diversi gruppi chimici funzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la funzione della reazione di idrolisi e condensazione • Comprendere le proprietà chimiche dei gruppi funzionali
BIOLOGIA 1- Il ciclo vitale della cellula	<ul style="list-style-type: none"> • La riproduzione dei procarioti e degli eucarioti, i cromosomi • Il ciclo cellulare, mitosi e meiosi 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la trasmissione dei caratteri da una generazione all'altra, i geni e il loro ruolo • Comprendere l'universalità del codice genetico 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper definire mitosi e meiosi con le loro fasi • Comprendere la differenza tra cellule aploidi e diploidi
2- L'ereditarietà genetica	<ul style="list-style-type: none"> • La genetica di Mendel • Struttura e proprietà delle molecole biologiche: DNA e RNA • Duplicazione, trascrizione e traduzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere come le informazioni contenute nel DNA vengono tradotte in proteine 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper descrivere il processo di trascrizione e traduzione del DNA
SCIENZE DELLA TERRA I materiali solidi della Terra e i vulcani	<ul style="list-style-type: none"> • Minerali e cristalli • Le rocce e il ciclo litogenetico • I vulcani, il magma e i prodotti delle eruzioni, fenomeni vulcanici • I vulcani italiani. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere un solido cristallino • Saper mettere in relazione il magma con la struttura e l'attività vulcanica • Saper distinguere le caratteristiche dei vari tipi di roccia 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le proprietà fisiche e chimiche dei minerali • Comprendere il ciclo litogenetico.

OBIETTIVI MINIMI

Mitosi e meiosi
Mendel
DNA duplicazione, trascrizione, traduzione.
Rocce e vulcani

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	(Comp. 5.3)	Individuare e attuare azioni di riduzione dell'impatto ecologico, anche grazie al progresso scientifico e tecnologico, nei comportamenti quotidiani dei singoli e delle comunità. Individuare nel proprio stile di vita modelli sostenibili di consumo, con un focus specifico su acqua, energia e sottosuolo

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1Sviluppare contenuti digitali	Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione

SCIENZE NATURALI - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA (Audiovisivo e M. – Grafica)**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
CHIMICA 1– Le reazioni chimiche	<ul style="list-style-type: none"> • I composti inorganici • I tipi di reazioni • Energia di attivazione, velocità di reazione, catalizzatori ed enzimi 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere i composti utilizzati nella vita quotidiana • Saper riconoscere le reazioni chimiche più comuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere le diverse classi di composti a partire dalla loro formula Riconoscere i vari tipi di reazione
2 – Soluzioni, acidi e basi	<ul style="list-style-type: none"> • Sostanze polari e apolari • Soluzioni, concentrazione di una soluzione, proprietà colligative e osmosi • Acidi e basi in soluzione acquosa • Neutralità dell'acqua e scala del pH 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i solventi più adatti per una data sostanza • Saper prevedere e riconoscere il comportamento acido o basico delle sostanze di uso comune 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'influenza del soluto sulle proprietà della soluzione • Comprendere la forza di un acido e di una base e come si determina il pH di una soluzione
3 – Soluzioni, acidi e basi	<ul style="list-style-type: none"> • Sostanze polari e apolari • Soluzioni, concentrazione di una soluzione, proprietà colligative e osmosi • Acidi e basi in soluzione acquosa • Neutralità dell'acqua e scala del pH 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i solventi più adatti per una data sostanza 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'influenza del soluto sulle proprietà della soluzione • Comprendere la forza di un acido e di una base e come si determina il pH di una soluzione

		<ul style="list-style-type: none"> • Saper prevedere e riconoscere il comportamento acido o basico delle sostanze di uso comune 	
4 - Chimica organica e biologica	<ul style="list-style-type: none"> • Le sostanze organiche, gli idrocarburi • Le molecole biologiche presenti negli alimenti: • proteine, lipidi, glucidi 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere le molecole biologiche presenti negli alimenti di consumo quotidiano 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la caratteristica dei composti organici e delle molecole biologiche presenti negli alimenti
BIOLOGIA Corpo umano, organi e apparati	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura generale, tessuti cellulari • Sistema scheletrico • Sistema cardio-vascolare • Sistema digerente e alimentazione • Sistema nervoso e organi di senso • Sistema immunitario e principi di igiene 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la stretta relazione esistente tra le strutture del corpo e la loro funzione • Riconoscere l'importanza dei principi di igiene, della corretta alimentazione e di un sano stile di vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la caratteristica degli organi e dei sistemi del corpo umano
SCIENZE DELLA TERRA Terremoti e tettonica delle placche	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura interna della Terra, crosta continentale e crosta oceanica • Le strutture litosferiche e Tettonica delle placche • Le onde sismiche e i terremoti 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere le cause della dinamica della crosta terrestre e saperle collegare con l'attività sismica e vulcanica del proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper spiegare le cause della dinamica della crosta terrestre in base alla Teoria della tettonica delle placche • Saper collegare l'attività sismica e vulcanica con la dinamica della litosfera

OBIETTIVI MINIMI

<p>I tessuti</p> <p>L'apparato digerente e la fisiologia della digestione.</p> <p>Terremoti e onde sismiche</p>

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SICUREZZA	4.3 Tutelare la salute e il benessere	Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.

CHIMICA

CHIMICA - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA (Arti Fig. – Architettura – Design – Scenografia - Teatro)**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
CHIMICA	Dall'atomo alla molecola; Tavola periodica degli elementi; Configurazione elettronica degli elementi; i legami chimici; I composti chimici: ossidi basici ed acidi; idrossidi , acidi binari e ternari (idracidi ed ossacidi) , i sali con bilanciamento delle relative reazioni chimiche;	L'abitudine all'osservazione; Uso di un lessico scientifico con acquisizione di appropriato linguaggio chimico e tecnologico; La disponibilità al confronto delle idee; Lo sviluppo della curiosità; Le capacità intuitive; La capacità di organizzare in maniera coerente i saperi e i concetti ; La capacità di accedere alle varie fonti di informazione;	Conoscere il valore culturale oltre che pratico della chimica e del laboratorio tecnologico nonché il relativo contributo che la disciplina fornisce allo sviluppo delle altre scienze e/o discipline; Conoscere i concetti teorici e possedere abilità operative che consentono un successivo adeguato approfondimento dei contenuti della disciplina anche sotto il profilo tecnologico-operativo dei materiali impiegati; Acquisizione di un linguaggio chimico-tecnologico dei materiali e relativo impiego; Conoscere l'ambiente e i suoi fattori costituenti e relative situazioni ambientali; Acquisire consapevolezza di appartenere ad un sistema da proteggere e tutelare.
AMBIENTE E SALUTE	L'aria e l'ambiente: fattori a rischio; Salute: prevenzione da alcool e fumo;	Lo sviluppo della capacità di lettura del territorio nei suoi aspetti naturali; Lo sviluppo di una coscienza "ecologica" nonché sensibilizzazione ai fini della educazione alla salute e all'ambiente (prevenzione da alcool, fumo); Lo sviluppo di capacità dirette all'applicazione del "Problem Solving" con redazione di relazione tecnica descrittiva ai fini progettuali (coniugare il sapere con il saper-fare):applicazione del metodo scientifico.	
MODULO	CONTENUTI		
ARTI FIGURATIVE	I pigmenti naturali: requisiti, composizione chimica , caratteristiche ed applicazioni. L'affresco e sua esecuzione. Inchiostri da stampa		
ARCHITETTURA	Materiali leganti inorganici: calce e malta aerea, il gesso, tipi di cemento e laterizi); Degrado dei materiali e tecniche di restauro.		
DESIGN	I pigmenti naturali: requisiti, composizione chimica , caratteristiche ed applicazioni; Terracotte e ceramiche: materie prime. Ciclo produttivo. Trasformazioni chimico-fisiche dei prodotti ceramici. Tipi di ceramiche. Gli smalti ed i colori ceramici.; Il vetro: proprietà generali e tecnica di applicazione al prodotto ceramico (il terzo fuoco).		

SCENOGRAFIA E SPERIMENTALE TEATRO	I pigmenti naturali inorganici: requisiti, composizione chimica , caratteristiche ed applicazione
---	---

OBIETTIVI MINIMI

Tavola periodica
Configurazione elettronica
I legami chimici Nomenclatura dei composti chimici

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	Individuare e attuare azioni di riduzione dell'impatto ecologico, anche grazie al progresso scientifico e tecnologico, nei comportamenti quotidiani dei singoli e delle comunità. Individuare nel proprio stile di vita modelli sostenibili di consumo, con un focus specifico su acqua, energia e sottosuolo (Comp. 5.3)	

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1Sviluppare contenuti digitali	Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione

CHIMICA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA (Arti Fig. – Architettura – Design – Scenografia - Teatro)

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
CHIMICA	<p>La cinetica chimica. Equilibrio chimico. Le soluzioni e calcolo della concentrazione. Acidi e basi, il pH di una soluzione. La chimica del carbonio. Fenomeno di ibridazione del tipo sp¹,sp²,sp³. Idrocarburi saturi ed insaturi. I gruppi funzionali . Gli alcoli. Che cosa ne fa l'organismo dell'alcool. Aldeidi e Chetoni. Acidi carbossilici. Idrocarburi aromatici.</p>	<p>L'abitudine all'osservazione; Uso di un lessico scientifico con acquisizione di appropriato linguaggio chimico e tecnologico; La disponibilità al confronto delle idee; Lo sviluppo della curiosità; Le capacità intuitive; La capacità di organizzare in maniera coerente i saperi e i concetti ; La capacità di accedere alle varie fonti di informazione; Lo sviluppo di capacità dirette all'applicazione del "Problem Solving" con redazione di relazione tecnica descrittiva ai fini progettuali (coniugare il sapere con il saper-fare):applicazione del metodo scientifico.</p>	<p>Conoscere il valore culturale oltre che pratico della chimica e del laboratorio tecnologico nonché il relativo contributo che la disciplina fornisce allo sviluppo delle altre scienze e/o discipline; Conoscere i concetti teorici e possedere abilità operative che consentono un successivo adeguato approfondimento dei contenuti della disciplina anche sotto il profilo tecnologico-operativo dei materiali impiegati; Acquisizione di un linguaggio chimico-tecnologico dei materiali e relativo impiego.</p>
MODULO	CONTENUTI		
ARTI FIGURATIVE	Il legno. Polimeri, materie plastiche e gomme: proprietà e relativa applicazione. Materiali isolanti termoacustici e relative applicazioni. Vernici per legno e per metallo. Pitture per l'edilizia.		
ARCHITETTURA	Acciai ed acciai speciali da costruzione. Pitture, vernici e loro componenti. Colori per artisti e tecniche pittoriche.		
DESIGN	Pigmenti organici. Vernici e solventi: proprietà, composizione chimica e tecniche pittoriche.		
SCENOGRAFIA	Pigmenti organici. Polimeri, materie plastiche e gomme: proprietà e relativa applicazione. Macchina scenica teatrale: elementi,materiali e caratteristiche costituenti (palcoscenico ,torre scenica e soppalco). Cenni di illuminotecnica. Pitture e vernici:origine,colore,stato fisico,solubilità,usi. Fibre tessili naturali vegetali, animali, artificiali organiche – inorganiche e sintetiche: proprietà ed usi. Coloranti per tessuti.		
SPERIMENTALE TEATRO			

OBIETTIVI MINIMI

Soluzioni
Reazioni chimiche
Acidi e basi. pH

STORIA DELL'ARTE

STORIA DELL'ARTE - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
1. Le origini dell'arte	<p>UDA 1 – <i>Arte della Preistoria e delle antiche civiltà</i> La nascita del linguaggio dell'arte e i primi documenti storico-artistici Contesto storico-culturale Pitture e graffiti rupestri; Nascita della scultura e prima produzione vascolare; Architettura megalitica La pittura e la scultura, tra convenzioni e naturalismo; architettura monumentale. Arte delle civiltà preelleniche</p>	<p>Adoperare il linguaggio specifico della disciplina;</p> <p>Individuare ed analizzare gli elementi fondamentali di un'opera d'arte;</p>	<p>Saper leggere le opere d'arte utilizzando un metodo di analisi ed una terminologia appropriati;</p> <p>Acquisire la consapevolezza del valore estetico, storico e culturale del patrimonio artistico.</p>
2. Arte greca	<p>UDA 1 – <i>Dall'Età della formazione all'Età Arcaica</i> Contesto storico-culturale La periodizzazione dell'arte greca. Età della formazione: produzione vascolare Età arcaica: la polis, la colonizzazione della Magna Grecia. Architettura: il tempio e le sue parti; tipologie architettoniche; gli ordini classici. Scultura: Kouroi e Korai UDA 2 - <i>Dall' Età classica a quella Ellenistica.</i> Contesto storico-culturale Età severa: l'evoluzione nella rappresentazione della figura umana e l'uso del bronzo Età classica: la ricerca dell'equilibrio come perfezione assoluta e il naturalismo idealizzato Età del tardo classicismo: l'umanizzazione dei personaggi Età ellenistica: tra realismo ed eclettismo Le tecniche musive.</p>	<p>Inquadrare gli artisti e le opere nel contesto storico e culturale di appartenenza effettuando confronti.</p>	<p>Conoscere e rispettare i Beni Culturali ed ambientali a partire dal proprio territorio.</p>
3. Arte etrusca e romana	<p>UDA 1 - <i>Arte etrusca e arte romana di età repubblicana.</i> Contesto storico-culturale Architettura, scultura e pittura funeraria Tecniche e sistemi costruttivi: gli archi e le volte, l'invenzione del calcestruzzo Architettura: opere di pubblica utilità, tipologie.</p>		

	<p>Scultura: il ritratto fisiognomico e il ritratto idealizzato; il rilievo storico e la politica culturale in età imperiale</p> <p>UDA 2 – <i>Arte romana di età imperiale</i></p> <p>Età augustea</p> <p>Scultura e architettura imperiale</p> <p>Pompei e gli stili della pittura pompeiana</p>		
--	---	--	--

OBIETTIVI MINIMI

- Il tempio greco e le sue forme; gli ordini architettonici. Forma e struttura del teatro.
- Campionatura sulle principali sculture greca di epoca arcaica, classica ed ellenistica. (Almeno un esempio di età arcaica, un esempio nella produzione dei maggiori esponenti del V/IV sec. a.C., qualche manufatto più rappresentativo di età ellenistica.)
- L'arco e il sistema costruttivo romano. Principali tipologie architettoniche: anfiteatro, arco onorario, domus.
- La scultura romana: tra ritratto e rilievo storico, campionatura.

Il Pantheon

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	<p>Conoscenza del Codice dei beni culturali e del paesaggio (Codice Urbani) e relativa tutela</p> <p>(Comp. 3.4)</p>	

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati.

STORIA DELL'ARTE - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
<p>1. Arte dell'Alto Medioevo</p>	<p>UDA 1 – <i>Arte del Tardo-antico e paleocristiana.</i> Contesto storico e culturale Le comunità cristiane: la prima iconografia e la Basilica cristiana Edifici a pianta centrale: battisteri e mausolei Cicli musivi e mosaici absidali: esempi Caratteristiche formali dello stile bizantino: esempi significativi di mosaici e chiese di Ravenna UDA 2 – <i>L'arte longobarda</i> Forme e temi dell'arte barbarica L'oreficeria e la scultura: esempi Arte e architettura longobarda sul territorio</p>	<p>Adoperare il linguaggio specifico della disciplina;</p> <p>Individuare ed analizzare gli elementi fondamentali di un'opera d'arte;</p> <p>Inquadrare gli artisti e le opere nel contesto storico e culturale di appartenenza effettuando confronti.</p>	<p>Saper leggere le opere d'arte utilizzando un metodo di analisi ed una terminologia appropriati;</p> <p>Acquisire la consapevolezza del valore estetico, storico e culturale del patrimonio artistico.</p>
<p>2. Arte del Basso Medioevo</p>	<p>UDA 1 – <i>Il Romanico</i> Contesto storico e culturale Romanico: nascita e significato del termine Successo e diffusione del linguaggio romanico Parti e struttura della cattedrale romanica Differenze tra edifici romanici in Italia: esempi La Cattedrale di Salerno Scultura romanica: la decorazione come “biblia pauperum” Pittura romanica: le croci lignee dipinte, <i>Cristhus triumphans</i> e <i>Christus patiens</i>. UDA 2 – <i>Il Gotico</i> Contesto storico e culturale Il Gotico: nascita e significato del termine Architettura gotica Caratteri generali e esempi del Gotico francese Caratteri generali e esempi del Gotico italiano Scultura gotica. UDA 3 - <i>Pittura italiana tra Duecento e Trecento</i> Contesto storico e culturale L'evoluzione della pittura da Cimabue a Giotto Il ciclo delle Storie di S. Francesco La Cappella degli Scrovegni La pittura senese: campionatura</p>		<p>Conoscere e rispettare i Beni Culturali ed ambientali a partire dal proprio territorio.</p>

OBIETTIVI MINIMI

- Le catacombe e le prime immagini cristiane.
- I principali edifici paleocristiani: la basilica, il battistero e il mausoleo; cicli musivi (campionatura)
- Cenni sull'arte barbarica.
- Un edificio religioso romanico e caratteristiche dello stile.
- Un edificio gotico e caratteristiche dello stile.
- Giotto e Simone Martini: campionatura di opere significative

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	
CITTADINANZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none">• Ricercare, confrontare e valutare l'affidabilità delle fonti in materia di beni culturali reperibili online (Comp. 10.1)• Analizzare e valutare in maniera critica i contenuti digitali pubblicati sui maggiori siti di informazione nazionali e internazionali (Comp.10.1)	

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	Documentazione in rete

STORIA DELL'ARTE - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
<p>1. Il primo Rinascimento</p>	<p>UDA 1 – <i>Il Rinascimento a Firenze</i> Contesto storico e culturale La nuova concezione dell'uomo e il ritorno all'antico La prospettiva centrale e le proporzioni Il Concorso del 1401 Filippo Brunelleschi Donatello Masaccio.</p> <p>UDA 2 – Il secondo Quattrocento: <i>Dall'arte per i comuni all'arte per le corti.</i> Contesto storico e culturale Rinascimento fiammingo: l'invenzione della pittura ad olio I trattatisti: Leon Battista Alberti Andrea Mantegna Piero della Francesca Antonello da Messina Sandro Botticelli</p>	<p>Possedere un adeguato lessico disciplinare; Saper individuare ed analizzare gli elementi specifici di un'opera d'arte nella pluralità dei suoi aspetti; 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; Individuare le coordinate storico-culturali di un'opera d'arte sapendo cogliere analogie e differenze con altre produzioni; Valorizzare la conoscenza dell'opera d'arte come bene culturale nei suoi aspetti inerenti alla tutela, alla conservazione e al restauro.</p>	<p>Saper leggere in maniera più approfondita le opere d'arte utilizzando un metodo di analisi ed una terminologia appropriati; Acquisire un metodo di studio per sviluppare capacità critiche autonome, la dimensione estetica e la capacità di raccordo con altri ambiti disciplinari; Acquisire consapevolezza del patrimonio archeologico, architettonico ed artistico e della sua fondamentale importanza come risorsa culturale ed anche economica;</p>
<p>2. Il Rinascimento maturo</p>	<p>UDA 1 – <i>I grandi maestri del Cinquecento</i> Contesto storico e culturale I grandi maestri e la corte pontificia Donato Bramante Leonardo da Vinci Michelangelo Buonarroti Raffaello Sanzio</p> <p>UDA 2 – <i>La pittura veneta</i> Giovanni Bellini Giorgione, Tiziano Tintoretto, Veronese</p> <p>UDA 3 – <i>Nascita e diffusione della "Maniera"</i> Contesto storico e culturale Caratteri peculiari della Maniera I principali protagonisti nei maggiori centri di produzione Palladio architetto e trattatista</p>		<p>Acquisire consapevolezza della necessità di preservare il patrimonio artistico attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione a partire dal proprio territorio.</p>
			<p>COMPETENZE</p>

MODULO DI INDIRIZZO	CONTENUTI	ABILITA'	
ARTI FIGURATIVE:	Approfondimento sulle testimonianze rinascimentali sul territorio: Andrea Sabatini.	Saper individuare ed analizzare gli elementi specifici dell'opera considerata nella pluralità dei suoi aspetti	Acquisire la consapevolezza dell'importanza della produzione nell'ambito specifico considerato
ARCHITETTURA:	L'architettura del Rinascimento (Brunelleschi, Michelozzo, Alberti, Bramante, Michelangelo). La città ideale. L'architettura del secondo Cinquecento (Palladio)		
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE:	Per gli artisti più famosi studiati si richiederà la filmografia; si abituerà l'alunno ad una comparazione per assonanza e dissonanza con i nuovi media del linguaggio visivo, esempio , la citazione del film Amarcord dove appare il tempio malatestiano, oppure la comparazione dell'opera la Visitazione del Pontorno, con la "messinscena" dell'artista americano Bill Viola, e ancora la lettura di un'opera di un fotografo con l'opera d'arte, avendo lo stesso tema (paesaggio, ritratto, autoritratto).		
DESIGN:	La ceramica in Italia dal Medioevo al Rinascimento: alcuni centri di produzione		
GRAFICA:	La mente grafica di Leonardo da Vinci		
SCENOGRAFIA/ SCENOGRAFIA SPER. TEATRO	Il teatro nel Rinascimento e l'unificazione dello spazio scenico. Dal trattato di Vitruvio al trattato di Serlio; le tre scene serliane. Il teatro tra Manierismo e Barocco, dall'impianto a cavea a quello all'italiana: campionatura.		

OBIETTIVI MINIMI

Si tratteranno soltanto le parti principali dei seguenti contenuti:

- Primo Quattrocento: Brunelleschi, Donatello, Masaccio.
- Il Rinascimento: Piero della Francesca, Antonello da Messina, Botticelli.
- Il Cinquecento: Leonardo, Raffaello, Michelangelo, Tiziano.
- Il Manierismo: Palladio, Tintoretto.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali (Musei, parchi archeologici, fondazioni pubbliche e private che si occupano della promozione e valorizzazione del 	

	patrimonio ambientale, artistico e culturale) (Comp. 7)	
--	--	--

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi, originali e rilevanti.

STORIA DELL'ARTE - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
1. DAL BAROCCO AL ROCOCO'	<p>UDA 1 – <i>Naturalismo e classicismo</i> Contesto storico e culturale L'Accademia degli Incamminati e la pittura dei Carracci. Caravaggio e Caravaggismo Nuovi generi figurativi: la natura morta, il paesaggio, pittura di genere.</p> <p>UDA 2 – <i>Il Barocco</i> Gian Lorenzo Bernini, pittore, scultore, architetto Francesco Borromini La pittura barocca.</p> <p>UDA 3 – <i>Tra '600 e '700, gli artisti e la cultura di corte</i> Contesto storico e culturale I principali protagonisti nel contesto europeo Il vedutismo Il Rococò</p>	<p>Possedere un adeguato lessico disciplinare; Saper individuare ed analizzare gli elementi specifici di un'opera d'arte nella pluralità dei suoi aspetti; 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; Individuare le coordinate storico-culturali di un'opera d'arte sapendo cogliere analogie e differenze con altre produzioni; Valorizzare la conoscenza dell'opera d'arte come bene culturale nei suoi aspetti inerenti alla tutela, alla conservazione e al restauro</p>	<p>Saper leggere in maniera più approfondita le opere d'arte utilizzando un metodo di analisi ed una terminologia appropriati;</p> <p>Acquisire un metodo di studio per sviluppare capacità critiche autonome, la dimensione estetica e la capacità di raccordo con altri ambiti disciplinari;</p> <p>Acquisire consapevolezza del patrimonio archeologico, architettonico ed artistico e della sua fondamentale importanza come risorsa culturale ed anche economica; Acquisire consapevolezza della necessità di preservare il patrimonio artistico attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione a partire dal proprio territorio.</p>
2. L'ETÀ NEOCLASSICA E ROMANTICA	<p>UDA 1 – <i>Neoclassicismo e Romanticismo</i> Contesto storico e culturale J.J. Winckelmann e la teoria del Bello Ideale A. Canova, J.L. David, F. Goya La nuova sensibilità romantica e i principali protagonisti nel contesto europeo Il Romanticismo in Italia: F. Hayez.</p>		
3. L'800 DEL REALISMO E DELL'IMPRESSIONISMO	<p>UDA 1 – <i>Il Realismo</i> Il Realismo come presa di coscienza della realtà In Francia: G. Courbet In Italia: i Macchiaioli toscani e G. Fattori.</p> <p>UDA 2 – <i>La Stagione dell'Impressionismo</i> E. Manet tra Realismo ed impressionismo L'Impressionismo e i maggiori protagonisti Architettura e urbanistica: l'uso del ferro e del vetro e la nascita della città moderna.</p>		
MODULO DI INDIRIZZO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE

ARTI FIGURATIVE:	Approfondimento sulle opere di Caravaggio presenti nelle collezioni museali di Napoli	Saper individuare ed analizzare gli elementi specifici dell'opera considerata nella pluralità dei suoi aspetti	Acquisire la consapevolezza dell'importanza della produzione nell'ambito specifico considerato
ARCHITETTURA:	L'architettura del Seicento (Bernini, Borromini, G. Guarini). L'architettura del Settecento (Rococò: Juvarra; Tardo Barocco: Fuga e Vanvitelli; le utopie di Boullée e Ledoux.		
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE:	Restano valide le stesse indicazioni, la Deposizione del Pontormo con il film "La ricotta" di Pier Paolo Pasolini per fare un esempio interessante, la traslitterazione da un linguaggio visivo all'altro.		
DESIGN:	La ceramica in Italia tra il '600 e il '700: alcuni centri di produzione		
GRAFICA:	Piranesi e le matrici incise		
SCENOGRAFIA/ SCENOGRAFIA SPER. TEATRO	Il teatro in età Neoclassica: Teatro S. Carlo di Napoli, Teatro alla Scala di Milano. L'Ottocento e il teatro-tempio: il Festspielhaus di Bayreuth		

OBIETTIVI MINIMI

Si tratteranno soltanto le parti principali dei seguenti contenuti:

- Tra Cinquecento e Seicento: Annibale Carracci e Caravaggio
- Il Barocco: Bernini e Borromini
- L'architettura del Settecento, il Rococò.
- Tra Neoclassicismo e Romanticismo: Canova, David, Goya, Gericault e Delacroix

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	Approfondire il principio di pari opportunità e non discriminazione fra uomo e donna (Analizzare tematiche e iconografie presenti nell'arte)(Comp. 3.5)	

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SICUREZZA	4.2Proteggere i dati personali e la privacy	Privacy e protezione dati personali e identità

STORIA DELL'ARTE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
1. ARTE NELLA BELLE ÈPOQUE	<p>UDA 1 – <i>Il Post-Impressionismo</i> G. Seurat e il Puntinismo P. Cézanne V. Van Gogh P. Gauguin e il Sintetismo Il Divisionismo</p> <p>UDA 2 – <i>La crisi del Positivismo e del Naturalismo</i> Art nouveau Simbolismo Secessione viennese</p>	<p>Padroneggiare il lessico disciplinare;</p> <p>Saper individuare ed analizzare gli elementi specifici di un'opera d'arte nella pluralità dei suoi aspetti;</p> <p>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;</p>	<p>Saper leggere in maniera approfondita le opere d'arte padroneggiando metodo di analisi e terminologia;</p> <p>Padroneggiare un metodo di studio globale e rigoroso per sviluppare capacità critiche autonome, la dimensione estetica e la capacità di raccordo con altri ambiti disciplinari;</p>
2. LA STAGIONE DELLE AVANGUARDIE	<p>UDA 1 – <i>Fino alla Prima Guerra mondiale</i> Contesto storico e culturale L'Espressionismo Il Cubismo Il Futurismo L'Astrattismo.</p> <p>UDA 2 - <i>Tra le due guerre</i> Contesto storico e culturale Il Dadaismo Il Surrealismo Bauhaus e Razionalismo europeo Arte e totalitarismi</p>	<p>Individuare le coordinate storico-culturali di un'opera d'arte contemporanea sapendo cogliere le relazioni con i nuovi linguaggi e le nuove tecnologie;</p> <p>Valorizzare la conoscenza dell'opera d'arte come bene culturale nei suoi aspetti inerenti alla tutela, alla conservazione e al restauro.</p>	<p>Essere pienamente consapevoli della fondamentale importanza del patrimonio culturale e della necessità di preservarlo attraverso gli strumenti della tutela e della conservazione.</p> <p>Sapersi orientare con spirito critico tra le forme e i linguaggi della contemporaneità.</p>
3. ARTE DAL SECONDO DOPOGUERRA ALLE ULTIME TENDENZE	<p>UDA 1 – <i>Oltre la Forma</i> Arte informale Espressionismo astratto Pop Art Nuovi linguaggi nell'arte dal Secondo Dopoguerra alle ultime tendenze</p>		
MODULO DI INDIRIZZO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
ARTI FIGURATIVE:	Le Avanguardie storiche: diversità e analogie.		

ARCHITETTURA E AMBIENTE	Il piano urbanistico di Parigi; Art Nouveau nella sua declinazione europea; l'architettura del Funzionalismo	Saper individuare ed analizzare gli elementi specifici dell'opera considerata nella pluralità dei suoi aspetti	Acquisire la consapevolezza dell'importanza della produzione nell'ambito specifico considerato
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE:	Nascita della fotografia e del cinema. La filmografia per gli artisti studiati e la lettura di alcuni fotografi che hanno lavorato sullo stesso soggetto, vedi "La zattera della medusa" e le diverse interpretazioni; la fotografia utilizzata dagli artisti impressionisti. Il cinema espressionista tedesco, l'utilizzo di questo nuovo linguaggio nelle opere degli artisti delle avanguardie, fino ad arrivare alle ultime sperimentazioni della video art.		
DESIGN:	Industrial design		
GRAFICA:	Picasso: quando la grafica si fa arte, la Pop Art		
SCENOGRAFIA/ SCENOGRAFIA SPER. TEATRO	Rapporti tra avanguardie e teatro nel '900: lo "spazio scenico polidimensionale" futurista e il teatro-macchina del Bauhaus		

OBIETTIVI MINIMI

- Il Realismo in pittura: Courbet e Manet
- L'Impressionismo: Monet, Renoir e Degas
- Il Postimpressionismo: Van Gogh, Gauguin, Cezanne e Seurat
- Art Nouveau
- Le Avanguardie storiche: Espressionismo, Cubismo, Futurismo, Astrattismo.
 - Dada e Surrealismo
- Esperienze dell'architettura del Novecento (campionatura in base ai corsi specialistici del Liceo)
- Cenni sulle principali esperienze artistiche dal secondo dopoguerra a oggi.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	Conoscenza del contenuto della Costituzione relativamente alla tutela del paesaggio e del patrimonio storico artistico della Nazione (art.9) (Comp. 1.1)	

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali	esprimere se stessi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
IL DISEGNO E LA COPIA DAL VERO	<ul style="list-style-type: none"> ● Le funzioni del disegno. ● Imparare a osservare in modo nuovo. Superare gli stereotipi. Esplorare il mondo disegnando. ● La funzione dello schizzo. ● Le principali tecniche del disegno. ● Supporti, strumenti e materiali per il disegno. ● Le tecniche grafiche. ● La grafite. ● La carta. Carte per artisti. Grammatura e finitura. ● Impostazione della copia dal vero: le tecniche di controllo e la prospettiva a vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Veicolare le conoscenze relative alle tecniche di base del disegno. ● Padroneggiare il mezzo grafico attraverso l'esercizio della copia dal vero. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare in maniera appropriata i materiali e gli strumenti utilizzati nella produzione grafica. ● Essere in grado di utilizzare le tecniche del disegno e copia dal vero. ● Utilizzare in modo appropriato la terminologia tecnica essenziale. ● Acquisire i principi fondanti del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento propedeutico per tutti gli indirizzi.
GLI ELEMENTI DELLA GRAMMATICA VISIVA E COPIA DA IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ● Il punto, la linea e il segno. ● La superficie: materia e texture. ● La forma. <p>Tavole grafiche esplicative dei contenuti teorici trattati attraverso la copia da immagine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Incrementare lo sviluppo di un atteggiamento consapevole e critico nei confronti di ogni forma di comunicazione visiva, anche di quella divulgativa e di massa. ● Potenziare la sensibilità estetica nei confronti degli aspetti visivi della realtà e dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Padroneggiare il mezzo grafico attraverso l'esercizio della copia da immagine. ● Saper riconoscere i singoli elementi della grammatica visiva all'interno di un'immagine e saperli utilizzare nella produzione grafica in relazione a precise esigenze espressive.
IL CHIAROSCURO	<ul style="list-style-type: none"> ● La luce e l'ombra. ● La rappresentazione delle ombre attraverso il chiaroscuro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere e applicare i principi teorici e tecnici che regolano la resa volumetrica attraverso la pratica del chiaroscuro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Consapevolezza nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti della produzione grafica.

OBIETTIVI MINIMI

Elementi di base del linguaggio visivo.
 Impostazione della copia dal vero.
 Rappresentazione delle ombre attraverso il chiaroscuro.

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Lettura e analisi di una pagina web <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo dei motori di ricerca ● Utilizzo di parole chiave ● Selezione di informazioni

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
LA TEORIA DEL COLORE	<ul style="list-style-type: none"> • Il colore: teoria e percezione. Il colore nella fisica – La luce e la percezione del colore – Il principio di relazione. • Fattori che influenzano la percezione del colore – L'illuminazione: una variabile nella percezione del colore. • Il sistema additivo e sottrattivo – Colori pittorici primari e secondari – Le tre variabili fondamentali del colore: saturazione, tinta e chiarezza – La teoria strutturale del colore: il cerchio cromatico di Itten – I colori complementari - Colori caldi e freddi – Le relazioni cromatiche - I contrasti cromatici – Il significato dei colori – Le funzioni dei colori. • <i>Tavole grafiche esplicative dei contenuti teorici trattati</i> attraverso la copia da immagine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare i fondamentali parametri cromatici (tinta, luminosità, saturazione). • Saper variare in modo regolare e controllato le caratteristiche di tinta, luminosità e saturazione di un colore. • Saper comporre un colore utilizzando solo il bianco, il nero e i colori primari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed applicare le relazioni fondamentali tra i colori. • Comprendere la differenza tra sintesi additiva e sintesi sottrattiva. • Comprendere la funzione del colore nell'ambito della composizione. • Conoscere il significato simbolico dei colori fondamentali. • Saper accostare i colori secondo ben definiti rapporti di analogia o di contrasto. • Saper scegliere i colori sulla base di una certa finalità espressiva.
FIGURA E SFONDO	<ul style="list-style-type: none"> • Il contrasto tra figura e sfondo – Condizioni che permettono la percezione delle figure – Il principio della pregnanza della forma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper creare un'immagine attraverso una serie di operazioni distinte e coordinate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper applicare i concetti base di teoria della percezione
IL DISEGNO DAL VERO	<ul style="list-style-type: none"> • Configurazione dell'insieme, centralità dell'immagine, costruzione, sviluppo tridimensionale, resa del volume attraverso il chiaroscuro e caratterizzazione dei diversi materiali (effetti di trama e di colore). 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper definire struttura, proporzioni e forma di un oggetto osservato dal vero. • Saper costruire in modo prospetticamente corretto un oggetto osservato dal vero. • Saper restituire gli effetti di luce, colore e trama di un oggetto osservato dal vero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper applicare il metodo e gli strumenti del disegno dal vero.

INTRODUZIONE AL DISEGNO DELLA FIGURA UMANA	<ul style="list-style-type: none"> • Cenni di Anatomia umana. • Studio dei particolari del volto: occhi – naso – bocca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper definire struttura, proporzioni e forma dei particolari di un volto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principali rapporti proporzionali del volto.
---	---	--	--

OBIETTIVI MINIMI

Il colore: teoria e percezione.
Sviluppo della tridimensionalità attraverso il chiaroscuro.
Cenni di anatomia.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	<p>(Comp. 5.4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetti e azioni di tutela, salvaguardia e promozione del patrimonio ambientale, artistico, culturale 	

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.3Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica.

DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

DISCIPLINE PLASTICHE SCULTOREE - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
Costruire con carta cartoncino e cartone	<ul style="list-style-type: none"> • Le tipologie di materiale cartaceo da impegnare per la realizzazione di forme tridimensionali • Modalità di impiego specifico dei diversi materiali cartacei per la realizzazione di solidi e forme tridimensionali • L'uso principale della carta nella produzione artistica 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di realizzare forme tridimensionali utilizzando fogli e cartoncini. • Saper realizzare forme con cartapesta e fogli sovrapposti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed essere in grado di utilizzare le principali tecniche e materiali per la produzione plastico-scultorea; • Conoscere il linguaggio plastico e visivo e le capacità di tradurre un disegno bidimensionale in una forma tridimensionale; • Usare strumenti e tecniche per comporre rilievi strutturate e coerenti sotto il profilo formale.
La modellazione	<ul style="list-style-type: none"> • I principali materiali impegnati per la modellazione di forme tridimensionali • Le principali caratteristiche della ceramica e nelle varie produzioni • Le fasi della foggatura a tornio • Aspetti principali per la realizzazione di un'armatura • Usi della cera nella produzione artistica 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare un rilievo attraverso forme concave, convesse e in contrasto con lo sfondo • Saper realizzare e preparare al fine della cottura semplici forme di argilla • Saper realizzare una forma con il metodo a lastre e colombino • Saper svuotare una forma tridimensionale piena per prepararla alla cottura 	
Il linguaggio della scultura	<ul style="list-style-type: none"> • IL VOLUME: la differenza tra rilievo e tuttotondo; la differenza tra bassorilievo e altorilievo. • LA SUPERFICIE: le qualità geometriche, ottiche e tattili delle superfici • LA FORMA: linea di contorno, linea oggetto e trama; rapporti tra pieni e vuoti; rapporti proporzionali; differenze tra forme geometriche e organiche. • LA LUCE: le variazioni della luce su una superficie tridimensionale lavorata; i principali usi delle fonti di luce in scultura. • LO SPAZIO: modalità di rappresentazione dello spazio nei rilievi; il rilievo prospettico 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare un semplice bassorilievo o altorilievo • Saper differenziare la trama del modellato • Saper realizzare una trama decorativa ed espressiva a rilievo • Essere in grado di utilizzare la luce per intensificare i valori plastici ed espressivi di un'opera plastica • Saper realizzare un rilievo decorativo attraverso il semplice oggetto di piani 	

OBIETTIVI MINIMI

Materiali e tecniche di modellazione.

Il volume, la luce e la superficie in ambito scultoreo.

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	(Comp. 5.4) <ul style="list-style-type: none"> • Progetti e azioni di tutela, salvaguardia e promozione del patrimonio ambientale, artistico, culturale 	

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Lettura e analisi di una pagina web <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo dei motori di ricerca • Utilizzo di parole chiave • Selezione di informazioni

DISCIPLINE PLASTICHE SCULTOREE - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
L'intaglio	<ul style="list-style-type: none"> • I principali materiali usati per l'intaglio: pietra, legno, ecc • La lavorazione diretta e indiretta • Le principali fasi e gli strumenti della lavorazione ad intaglio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare un semplice manufatto a intaglio diretto su gesso 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali tecniche di formatura, sbalzo e intaglio • Conoscere la terminologia appropriata e la metodologia applicata alla tecnica del marmo, dell'intaglio in legno, della fusione a cera persa • Comprendere ad applicare i principi che regolano la costruzione di una forma attraverso il volume e la riproduzione tramite formatura • Potenziare la comprensione e l'applicazione dei principi che regolano la costituzione della forma
Le tecniche di stampaggio	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali e modalità di realizzazione di uno stampo • Stampo a forma perduta e a buona forma • Stampi rigidi e stampi flessibili 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare uno stampo a forma perduta in gesso • Essere in grado di realizzare tasselli per uno stampo a buona forma in gesso 	
Lavorare il metallo	<ul style="list-style-type: none"> • I metalli e le loro caratteristiche in funzione alla forme scultoree tridimensionali • Le principali fasi della tecnica del martellamento a sbalzo • Le principali tecniche per tagliare e assemblare i metalli a freddo e a caldo • Le principali fasi della tecnica della fusione diretta e indiretta a cera persa 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare un semplice lavoro a sbalzo su metallo in lamierino o rame • Saper realizzare una forma tridimensionale attraverso l'uso del filo metallico 	

Uso di materiali diversi e gli assemblaggi	<ul style="list-style-type: none"> • I principali usi di tecniche miste e assemblaggi di materiali diversi per la realizzazione di opere tridimensionali • L'uso di oggetti precostruiti per la realizzazione di opere tridimensionali • La scultura polimaterica e di materiali extra artistici nelle arti plastiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di assemblare materiali differenti per la realizzazione di una semplice opera tridimensionale • Impegnare oggetti preesistenti per assemblarli in un'opera tridimensionale 	<p>tridimensionale e dello spazio circostante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper organizzare i tempi e lo spazio di lavoro in maniera adeguata alla realizzazione di un'opera plastico-scultorea
---	--	---	---

OBIETTIVI MINIMI

Materiali e tecniche di intaglio.
 Materiali e tecniche di formatura.
 Metalli e materiali contemporanei.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica.

DISCIPLINE GEOMETRICHE

DISCIPLINE GEOMETRICHE - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
1- Fondamenti del disegno geometrico	UDA 1 - Strumenti e norme UDA 2 - Scale di proporzione; UDA 3 - Rappresentazione tridimensionale intuitiva	Saper esaminare la realtà tridimensionale, scoprendo le strutture portanti di elementi bidimensionali e tridimensionali; Conoscere la terminologia della geometria Euclidea relativa alle figure piane e solide ed alcune delle loro proprietà; Conoscere e comprendere le figure geometriche dalle quali è possibile far derivare dei sistemi modulari bidimensionali Saper rappresentare intuitivamente oggetti variamente collocati nello spazio, con riferimento al triedro fondamentale	La disciplina ha l'obiettivo di far acquisire allo studente i principi e i metodi fondamentali del disegno, inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento comunicativo all'approccio progettuale del biennio successivo. Fornire un metodo di lettura, di comprensione ed interpretazione della realtà, nonché, un utilizzo di strumenti espressivi finalizzati allo sviluppo del senso artistico. Promuovendo, in ultima analisi, l'attitudine al pensiero riflessivo e creativo. Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente alla conoscenza delle convenzioni e della terminologia tecnica, finalizzate all'interpretazione del linguaggio della disciplina nonché all'uso degli strumenti e dei metodi proiettivi fondamentali necessari alla comprensione della struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione. Lo studente dovrà essere in grado di organizzare i tempi ed il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata ed essere consapevole che il disegno geometrico è un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale.
2- Costruzioni geometriche	UDA 1 - Richiami di La geometria elementare e le costruzioni geometriche elementari; UDA 2 - Solidi e loro sviluppo; UDA 3 - Tangenti, raccordi, curve policentriche	Conoscere la terminologia della geometria Descrittiva; Conoscere le regole e le tecniche per rappresentare, secondo il metodo delle Proiezioni Ortogonali e rappresentazioni tridimensionali intuitive di oggetti (figure piane e solidi semplici) variamente collocati nello spazio; Scegliere i dati utili per una migliore rappresentazione di elementi sia bidimensionali che tridimensionali. Saper applicare le regole di rappresentazione con il metodo delle Proiezioni Ortogonali; Saper individuare, volta per volta, il percorso più idoneo per la rappresentazione geometrica sia bidimensionale che tridimensionale;	
3- Proiezioni ortogonali	UDA 1 - Cenni di geometria descrittiva; UDA 2 - Proiezioni di figure piane e di solidi semplici; UDA 3 - Proiezioni ortogonali di gruppi di solidi;		
4- Sezioni di solidi	UDA 1 - Generalità e convenzioni generali sulle sezioni. UDA 2 - Sezioni di solidi.		

		Saper usare gli strumenti manuali, fotografici e multimediali per una corretta rappresentazione razionale della realtà.	Inoltre, di saper usare gli strumenti manuali, fotografici e multimediali per una corretta rappresentazione razionale della realtà
--	--	---	--

OBIETTIVI MINIMI

La squadratura del foglio. • Tipi di linee. LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE • Il punto, la linea, il piano, la retta. • Le rette, gli angoli, il triangolo, i quadrilateri, il pentagono, l'esagono e altri poligoni LE PROIEZIONI ORTOGONALI • I metodi di rappresentazione e aspetti delle proiezioni ortogonali. • Il triedro di riferimento ed i piani di proiezione. • Proiezioni ortogonali di: punti, rette, segmenti, figure piane parallele e inclinate ai piani di proiezione. • Proiezioni ortogonali di solidi semplici e composti. SEZIONI DI SOLIDI • Generalità e convenzioni. • Rappresentazione di sezioni di solidi in proiezione ortogonale con piani paralleli ai piani fondamentali.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Lettura e analisi di una pagina web <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo dei motori di ricerca ● Utilizzo di parole chiave ● Selezione di informazioni

DISCIPLINE GEOMETRICHE - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
1- Proiezioni ortogonali	UDA 1 - Proiezioni ortogonali di figure piane e di solidi; UDA 2 - Proiezioni ortogonali di gruppi di solidi e/o schemi architettonici;	Conoscere le regole e le tecniche per rappresentare, secondo il metodo delle Proiezioni Ortogonali di rappresentazione, secondo il metodo delle assonometrie di <u>gruppi di solidi ed oggetti</u> variamente collocati nello spazio;	La disciplina ha l'obiettivo di far acquisire allo studente i principi e i metodi fondamentali del disegno, inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento comunicativo all'approccio progettuale del biennio successivo.
2- Sezioni di solidi	UDA 1 - Generalità e convenzioni generali sulle sezioni. UDA 2 - Vera forma della sezione	Conoscere il disegno di sezione come elemento di elaborazione tecnico-grafica di comprensione della realtà; Conoscere e comprendere le figure geometriche dalle quali è possibile far derivare dei sistemi modulari tridimensionali;	Fornire un metodo di lettura, di comprensione ed interpretazione della realtà, nonché, un utilizzo di strumenti espressivi finalizzati allo sviluppo del senso artistico. Promuovendo, in ultima analisi, l'attitudine al pensiero riflessivo e creativo.
3- Proiezioni assonometriche	UDA 1 - Assonometrie oblique UDA 2 - Assonometrie ortogonali: monometrica, isometrica.	Saper rappresentare un disegno di sezione riferito ad un manufatto, per descriverne la sua articolazione spaziale; Conoscere la terminologia della geometria Descrittiva;	Il primo biennio sarà rivolto prevalentemente alla conoscenza delle convenzioni e della terminologia tecnica, finalizzate all'interpretazione del linguaggio della disciplina nonché all'uso degli strumenti e dei metodi proiettivi fondamentali necessari alla comprensione della struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione.
4- Cenni sulla teoria delle ombre	UDA 1 - La teoria delle ombre nelle proiezioni ortogonali; UDA 2 Ombre proprie e portate di solidi;	Conoscere le regole e le tecniche per rappresentare, secondo il metodo delle assonometrie e della prospettiva intuitiva <u>solidi ed</u> oggetti variamente collocati nello spazio; Scegliere i dati utili per una migliore rappresentazione di elementi tridimensionali;	Lo studente dovrà essere in grado di organizzare i tempi ed il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata ed essere consapevole che il disegno geometrico è un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale.
5- Proiezioni Prospettiche	UDA 1 Generalità – la prospettiva nel mondo moderno; UDA 2 - Tipi di prospettiva ed elementi di riferimento; UDA 3 - La prospettiva centrale ed accidentale.	Saper applicare le regole di rappresentazione con il metodo dell'assonometria e della prospettiva intuitiva; Saper individuare, volta per volta, il metodo di rappresentazione più idoneo per la rappresentazione bi – tridimensionale; Saper utilizzare gli strumenti manuali, fotografici e tecnologici per la	Inoltre, di saper usare gli strumenti manuali, fotografici e multimediali per una corretta rappresentazione razionale della realtà

		rappresentazione razionale della realtà tridimensionale.	
--	--	--	--

OBIETTIVI MINIMI

Perfezionare l'uso degli strumenti del disegno tecnico. SEZIONI DI SOLIDI • Generalità e convenzioni. • Rappresentazione di sezioni di solidi in proiezione ortogonale con piani paralleli ai piani fondamentali. PROIEZIONI ASSONOMETRICHE • Rappresentazione di gruppi di solidi in assonometria isometrica, monometrica e cavaliera. PROIEZIONI PROSPETTICHE • Rappresentazione di gruppi di solidi in prospettiva centrale ed accidentale col metodo dei punti di fuga.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.3Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica.

LABORATORIO ARTISTICO

LABORATORIO ARTISTICO - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
ARCHITETTURA	Il rilievo di elementi di arredo, arredo urbano, elementi di architettura.	<p>Saper utilizzare in maniera consapevole gli strumenti e le tecnologie analogico – manuali e digitali.</p> <p>Saper selezionare dati utili</p> <p>Saper sintetizzare i dati</p> <p>Rielaborazione dei dati attraverso appunti, schizzi e relazioni;</p> <p>Realizzare artefatti, manufatti e prototipi adeguati e comunicativi</p> <p>Sintetizzare un percorso risolutivo strutturato in tappe</p>	<p>DISCIPLINARI</p> <p>Saper utilizzare strumenti tecniche e tecnologie di base e digitali per effettuare una produzione finalizzata alla comunicazione visiva.</p> <p>Acquisire i principi e i metodi fondamentali del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento comunicativo all’approccio progettuale del biennio</p> <p>Saper utilizzare gli strumenti espressivi ed argomentativi</p> <p>TRASVERSALI</p> <p>Saper utilizzare diverse forme di comunicazione</p> <p>Collaborare e partecipare</p> <p>Acquisire e interpretare informazioni</p> <p>Progettare</p> <p>Risolvere problemi</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni</p>
ARTI FIGURATIVE	Produrre una coppia di pagine per un biglietto popup.		
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		
DESIGN	Il metodo progettuale: progettazione di un oggetto		
GRAFICA	La calligrafia e il lettering		
SCENOGRAFIA	I costumi teatrali		
TEATRO	Analisi di una sceneggiatura è partecipazione ad una prova aperta		

OBIETTIVI MINIMI

Uso e conoscenza degli strumenti di base per il disegno e conoscenza del segno;
 conoscenza delle tecniche grafiche di base e della relativa terminologia;
 riconoscimento delle forme di superfici naturali e artificiali (textures) e loro restituzione in b/n e colore;
 uso di mezzi multimediali per l’archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
CITTADINANZA DIGITALE	(Comp. 11) <ul style="list-style-type: none"> • Interagire e condividere con le tecnologie digitali • Strategie di comunicazione 	

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Creare un archivio digitale dei propri elaborati (disegni, dipinti, progetti grafici, fotografie, video). Creazione di un portfolio digitale.

LABORATORIO ARTISTICO - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
Basi di Progettazione	Rilievo architettonico; materiali - tecnica; ambiente (osservazione del paesaggio. I processi di stilizzazione. Lo storyboard. Il metodo progettuale: progettazione di un oggetto . Il marchio. Il logo. Costruiamo i perianti per rappresentare una fiaba. Lettura ad alta voce ed elementi base di movimento.	Saper utilizzare in maniera consapevole gli strumenti e le tecnologie analogico – manuali e digitali. Ricercare, acquisire e selezionare informazioni specifiche in funzione della produzione di elaborati e/o manufatti Rielaborazione dei dati attraverso appunti, schizzi e relazioni; Realizzare artefatti, manufatti e prototipi adeguati e comunicativi Sintetizzare un percorso risolutivo strutturato in tappe	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

OBIETTIVI MINIMI

Uso e conoscenza degli strumenti di base per il disegno e conoscenza del segno;
conoscenza delle tecniche grafiche di base e della relativa terminologia;
riconoscimento delle forme di superfici naturali e artificiali (textures) e loro restituzione in b/n e colore;
uso di mezzi multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
CITTADINANZA DIGITALE	(Comp. 12.1, 12.7 e 12.8) <ul style="list-style-type: none">• .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.	

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo,

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
SALUTE E BENESSERE	. Approfondire i principi di una corretta alimentazione e le informazioni sulle dipendenze e sulle sostanze illecite (fumo, doping, droghe, alcool)	. Per migliorare lo stato di salute, scegliere di evitare l'uso di sostanze illecite e adottare principi igienici e alimentari corretti.	. Saper percepire e interpretare le sensazioni relative al proprio corpo . Mettere in atto differenti azioni motorie, utilizzando le informazioni di cui si dispone adeguandole al contesto e alle proprie potenzialità . Praticare le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair play e attenzione all'aspetto sociale.
MOVIMENTO	. Conoscere il proprio corpo e la sua funzionalità: posture, funzioni fisiologiche, capacità motorie (condizionali e coordinative). . Esercitazioni a circuito da singolo e in gruppo . Lavori a carico naturale e con piccoli attrezzi	. Realizzare schemi motori funzionali alle attività motorie e sportive . Padronanza degli schemi motori di base . Sviluppo delle qualità motorie	
GIOCO E SPORT	. Conoscere le abilità tecniche dei giochi e degli sport individuali e di squadra . Conoscere semplici tattiche e strategie dei giochi e degli sport praticati	. Adattare le abilità tecniche alle situazioni richieste dai giochi e dagli sport in forma personale . Partecipare in forma propositiva alla scelta e alla realizzazione di strategie e tattiche delle attività sportive.	

OBIETTIVI MINIMI

Percepire e conoscere il proprio corpo. Organizzare, anche in maniera assistita, le proprie conoscenze e capacità al fine di produrre semplici sequenze motorie - Praticare, in maniera anche guidata, tecniche espressive comunicative.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
CITTADINANZA DIGITALE	Comp. 12.6 Adottare soluzioni e strategie per proteggere sé stessi e gli altri da rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali	

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
SALUTE E BENESSERE	. Educazione stradale: codice della strada	. Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza stradale	. Saper utilizzare il lessico specifico della disciplina
IL LINGUAGGIO DEL CORPO	. Conoscere le modalità di utilizzo dei diversi linguaggi non verbali	. Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali	. Saper eseguire in modo corretto e consapevole le attività pratiche proposte
GIOCO E SPORT	. Conoscere la terminologia, il regolamento tecnico, il fair play anche in funzione dell'arbitraggio . Conoscere l'aspetto educativo, la struttura, l'evoluzione dei giochi e degli sport nella cultura e nella tradizione . Esercitazioni a secco da singoli e in gruppo . Esercitazioni con attrezzi e con giochi di squadra	. Sperimentare nelle attività sportive i diversi ruoli, il fair play e l'arbitraggio . Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture . Miglioramento delle capacità motorie di base, coordinative e condizionali di abilità e destrezza con e senza l'utilizzo dei piccoli e grandi attrezzi occasionali	. adottare comportamenti attivi per la sicurezza e la prevenzione della salute, e conosce l'utilità della pratica motoria riferita al benessere . Praticare le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair play e attenzione all'aspetto sociale

OBIETTIVI MINIMI

Conoscere il proprio corpo cominciando a sentirne i limiti. Cogliere l'importanza del linguaggio del corpo nella comunicazione a scuola, nel lavoro, nella vita - Assumere un comportamento responsabile nei confronti dell'ambiente

EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
COSTITUZIONE	comp. 1.4 Tecniche e metodi per l'inclusione e la solidarietà (gruppi di lavoro, volontariato, ecc..)	

COMPETENZE DIGITALI

AREA	COMPETENZA	CONTENUTI

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.6 Gestire l'identità digitale	Saper creare, modificare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la reputazione in rete; essere in grado di trattare i dati che un soggetto
--------------------------------	---------------------------------	--

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
SALUTE E BENESSERE	. Conoscere i principi generali di allenamento utilizzati per migliorare lo stato di efficienza psicofisica	. Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza per prevenire i principali infortuni	. Saper coordinare azioni efficaci in situazioni complicate . Mettere in atto differenti azioni motorie, utilizzando le informazioni di cui si dispone adeguandole al contesto e alle proprie potenzialità . Praticare le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair play e attenzione all'aspetto sociale.
MOVIMENTO	. Conoscere le proprie potenzialità e confrontarle con tabelle di riferimento criteriali e standardizzate . Conoscere il ritmo delle/nelle azioni motorie e sportive complesse . Esercitazioni di andature tecniche a secco generiche . Esercitazioni contenenti i gesti tecnici di specifiche discipline.	. Miglioramento delle proprie capacità motorie e coordinative . Ampliare le capacità coordinative e condizionali, realizzando schemi motori complessi utili ad affrontare attività motorie e sportive	
GIOCO E SPORT	. Conoscere la teoria e la pratica delle tecniche e dei fondamentali (individuali e di squadra) dei giochi e degli sport . Approfondire la teoria di tattiche e strategie dei giochi e degli sport	. Trasferire e realizzare le tecniche adattandole alle capacità e alle situazioni anche proponendo varianti . Trasferire e realizzare strategie e tattiche nelle attività sportive	

OBIETTIVI MINIMI

Svolgere attività di diversa durata ed intensità e riconoscere le variazioni fisiologiche che esse comportano.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	(costituzione 4.3?) Conoscere i disturbi alimentari e adottare comportamenti salutari e stili di vita positivi, anche attraverso una corretta	

	alimentazione, una costante attività fisica e una pratica sportiva	
--	--	--

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1Sviluppare contenuti digitali	

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
SALUTE E BENESSERE	. Conoscere le problematiche legate alla sedentarietà dal punto di vista fisico e sociale . Conoscenze essenziali del proprio corpo e la sua funzionalità	. Assumere comportamenti fisicamente attivi in molteplici contesti per un miglioramento dello stato di benessere	. Saper percepire e interpretare le sensazioni relative al proprio corpo . Mettere in atto differenti azioni motorie, utilizzando le informazioni di cui si dispone adeguandole al contesto e alle proprie potenzialità
MOVIMENTO	. Conoscere le caratteristiche della musica e del ritmo in funzione del movimento . Attività sportive individuali e di gruppo	. Ideare e realizzare sequenze ritmiche espressive complesse in sincronia con uno o più compagni	. Praticare le attività sportive applicando tattiche e strategie, con fair play e attenzione all'aspetto sociale
GIOCO E SPORT	. Approfondire la terminologia, il regolamento tecnico, il fair play anche in funzione dell'arbitraggio . Conoscere gli aspetti sociali dei giochi e degli sport.	. Assumere autonomamente diversi ruoli e la funzione di arbitraggio . Interpretare gli aspetti sociali dei giochi e degli sport . Collaborazione nell'organizzazione di giochi, di competizioni sportive e della loro direzione arbitrale	. Affinare le tecniche e le tattiche di almeno due degli sport programmati nei ruoli congeniali alle proprie attitudini

OBIETTIVI MINIMI
Correggere comportamenti che compromettono il gesto motorio - Sfruttare le proprie capacità condizionali e coordinative nei vari ambiti motori.

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO	COMPETENZA	CONTENUTI
COSTITUZIONE	Comp. 3.3) <ul style="list-style-type: none"> Le norme di circolazione stradale come pedoni e conduttori di veicoli, rispettando la sicurezza e la salute propria e altrui e prevenendo possibili rischi. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Il fenomeno dell'incidentalità stradale, con riferimento all'ambito nazionale ed europeo, al fine di identificare le principali cause, anche derivanti dal consumo di alcool e sostanze psicotrope e dall'uso del cellulare, • I relativi danni sociali e le ricadute penali 	
--	---	--

COMPETENZE DIGITALI		
AREA	COMPETENZA	CONTENUTI
SICUREZZA	4.3 Tutelare la salute e il benessere	Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUINTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
SALUTE E BENESSERE	<ul style="list-style-type: none"> . Conoscere i protocolli vigenti rispetto alla sicurezza e al primo soccorso degli specifici infortuni . Approfondire gli aspetti scientifici e sociali delle problematiche alimentari, delle dipendenze e dell'uso di sostanze illecite 	<ul style="list-style-type: none"> . Adottare comportamenti funzionali alla sicurezza nelle diverse attività; applicare le procedure di primo soccorso 	<ul style="list-style-type: none"> . Saper applicare le regole dello star bene con un corretto stile di vita. . Essere consapevoli dei danni alla salute di alcune sostanze nocive. . Saper coordinare azioni efficaci in situazioni complicate
MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> . Attività di esercizi eseguiti in varietà di ampiezza e di ritmo, in situazioni spazio-temporali variate 	<ul style="list-style-type: none"> . Percepire, riprodurre e variare il ritmo delle azioni . Ampliare le capacità coordinative e condizionali, realizzando schemi motori complessi utili ad affrontare attività motorie e sportive 	<ul style="list-style-type: none"> . Mettere in atto differenti azioni motorie, utilizzando le informazioni di cui si dispone adeguandole al contesto e alle proprie potenzialità . Essere capace di correlare la storia delle attività motorie con il quadro storico complessivo e con le manifestazioni culturali ad esse collegate
GIOCO E SPORT	<ul style="list-style-type: none"> . Giochi di movimento polivalenti e giochi sportivi semplificati . La storia dello sport e i collegamenti con l'Arte . Storia delle Olimpiadi 	<ul style="list-style-type: none"> . Interpretare con senso critico le ragioni storico, sociali, politiche che hanno prodotto fenomeni di massa legati al mondo sportivo (tifo, doping, professionismo, scommesse...) 	

OBIETTIVI MINIMI

La terminologia specifica della disciplina - Differenti tipologie di esercitazioni - Le regole dei giochi sportivi praticati a scuola - I principi dell'alimentazione nello sport - Le nozioni fondamentali di anatomia funzionale prevenzione e salute - Gli effetti positivi dell'attività fisica - Principi e pratiche del fair play.

EDUCAZIONE CIVICA

<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	Comp. 4.3	Conoscenza dell'art. 33, comma 7 della Costituzione: il valore di una costante attività fisica e una pratica sportiva.

RELIGIONE

RELIGIONE - ANNO DI CORSO: **CLASSE PRIMA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
IL FENOMENO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> - Origine e caratteristiche generali del fenomeno religioso. - Interrogativi profondi dell'uomo e risposte delle religioni antiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare ed analizzare le diverse espressioni delle religioni antiche. - Riconoscere e utilizzare le fonti bibliche e i diversi generi letterari. - Collocare nello spazio temporale eventi storici e personaggi biblici. - Evidenziare le fonti storiche su Gesù e la geografia che lo riguarda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretare criticamente l'origine e i vari aspetti del fenomeno religioso ponendosi domande di senso. - Individuare le caratteristiche principali della Bibbia, riconoscendo il significato del suo contenuto. - Motivare la dimensione storica della figura di Gesù utilizzando le fonti storiche.
IL LIBRO DELLA RIVELAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - La Bibbia, fonte del cristianesimo, e suo processo di formazione: Antico Testamento e Nuovo Testamento. - Eventi, personaggi e categorie salienti dell'Antico Testamento. - Il Gesù storico secondo le fonti e la geografia della Palestina. 		

OBIETTIVI MINIMI

La domanda religiosa nei grandi interrogativi dell'uomo.
La struttura biblica, sia come libro storico sia come libro di fede.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni.

RELIGIONE - ANNO DI CORSO: **CLASSE SECONDA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
GESÙ DI NAZARETH	<ul style="list-style-type: none"> - La vita di Gesù di Nazareth secondo il racconto dei Vangeli. - L'annuncio del Regno di Dio attraverso la missione itinerante di Gesù. - Lo stile della predicazione di Gesù: preghiera, parabole e miracoli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere gli aspetti caratteristici relativi alla missione di Gesù. - Comprendere il valore della missione di Gesù e il ruolo degli apostoli. - Individuare i personaggi e gli eventi principali della Chiesa primitiva. - Spiegare i motivi delle persecuzioni e della svolta costantiniana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare il ministero di Gesù e il suo stile missionario mettendo in risalto la natura della sua autorità. - Comprendere le caratteristiche della Chiesa primitiva evidenziando le varie analogie con la Chiesa contemporanea.
LA CHIESA NELL'ANTICHITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Le origini della Chiesa e la vita della prima comunità di Gerusalemme. - La Chiesa a Roma e le persecuzioni contro i cristiani. 		

OBIETTIVI MINIMI

La figura storica e teologica di Cristo.
Il legame tra la figura di Gesù, i suoi discepoli e lo sviluppo successivo della Chiesa

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.2Condividere con le tecnologie digitali	condividere dati, informazioni e contenuti digitali

RELIGIONE - ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
LA CHIESA NEL MEDIOEVO	<ul style="list-style-type: none"> - Gli eventi e i personaggi principali nella storia della Chiesa medievale. - Il ruolo del cristianesimo nello sviluppo culturale dell'Europa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificare gli aspetti caratteristici della Chiesa nel Medioevo. - Evidenziare gli elementi che sono a fondamento della civiltà europea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere l'incidenza positiva del cristianesimo nella trasformazione culturale della civiltà europea durante il Medioevo. - Motivare il ruolo dell'adolescenza nell'ottica delle relazioni umane evidenziandone i valori irrinunciabili per la vita della persona.
PERSONA E ADOLESCENZA	<ul style="list-style-type: none"> - Natura e valore delle relazioni umane alla luce della visione cristiana. - Caratteristiche dell'adolescenza nella prospettiva della crescita umana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Formulare domande di senso a partire dalle esperienze personali. - Riconoscere il senso cristiano delle relazioni affettive e sessuali. 	

OBIETTIVI MINIMI

Gli elementi comuni e le differenze tra le Chiese cristiane.
I valori religiosi per la crescita personale.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti

RELIGIONE - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
LA CHIESA NELL'ETA' MODERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Eventi di storia della Chiesa nell'età moderna: l'uomo nuovo del Rinascimento; la Chiesa tra divisioni e riforme; Chiesa e Rivoluzione francese; Chiesa e Rivoluzione industriale. - Lineamenti generali della riflessione sul rapporto fede e scienza. - La Dottrina Sociale della Chiesa e i suoi principi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le sfide e le minacce subite dalla Chiesa nei secoli recenti. - Riconoscere il ruolo della Chiesa di fronte ai mutamenti scientifici e storico-sociali. - Cogliere gli aspetti fondamentali relativi al dialogo fede e scienza. - Formulare domande di senso a partire dalle esperienze personali. - Individuare la visione cristiana della vita e il suo fine ultimo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere criticamente la storia moderna in relazione alle vicende che hanno coinvolto la Chiesa. - Riconoscere l'importanza del dialogo fede e scienza al fine di una lettura distinta ma non conflittuale sull'uomo e sul mondo. - Confrontarsi con la proposta cristiana di vita riconoscendone l'originale contributo per la realizzazione di un mondo più umano.
IL SENSO CRISTIANO DELLA VITA	<ul style="list-style-type: none"> - La dimensione spirituale della vita e la coscienza dell'uomo. - Il Decalogo e le Beatitudini nel progetto di vita cristiana. 		

OBIETTIVI MINIMI

Le linee di antropologia: l'uomo secondo il cristianesimo.
Religione, etica e vita cristiana.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SICUREZZA	4.3 Tutelare la salute e il benessere	Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.

RELIGIONE - ANNO DI CORSO: **CLASSE QUINTA**

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
LA CHIESA NELL'ETA' CONTEMPORANEA	<ul style="list-style-type: none"> - La realtà del bene e del male nel contesto storico del XX secolo: La Chiesa e il comunismo; la Chiesa e il nazismo; la memoria della Shoah. - Il Concilio Ecumenico Vaticano II e la sua importanza per la vita della Chiesa. - Il Dialogo interreligioso alla base dell'unità tra i popoli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le origini delle ideologie del male con le relative conseguenze e coglierne il significato della risposta cristiana. - Verificare gli effetti del rinnovamento promosso dal Concilio Ecumenico Vaticano II nei vari ambiti della società e della cultura. - Focalizzare la prospettiva cristiana del dialogo interreligioso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere criticamente la realtà storica del XX secolo quale teatro di una terribile e drammatica lotta tra bene e male. - Motivare la necessità e il valore del dialogo interreligioso promosso dal Concilio Ecumenico Vaticano II.
SOCIETA' E RELIGIONE	<ul style="list-style-type: none"> - La realtà sociale e religiosa nel mondo globalizzato. - Il fenomeno dell'ateismo pratico e il risveglio religioso. - La cultura contemporanea e le grandi sfide sociali alla luce della Dottrina Sociale della Chiesa: la bioetica; la vita nascente; l'ecologia; lo sviluppo sostenibile; il lavoro; la pace. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificare le caratteristiche socio-religiose del villaggio globale. -Riconoscere il grande valore della solidarietà, della bioetica, dell'ecologia e dello sviluppo sostenibile. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontarsi con la cultura e le questioni sociali del mondo contemporaneo, evidenziando la visione cristiana delle varie problematiche.

OBIETTIVI MINIMI

La posizione della Chiesa nel mondo contemporaneo.
Le motivazioni della Chiesa su questioni di etica.

COMPETENZE DIGITALI

<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali	Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud



Competenze d'indirizzo

- 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.

Contenuti generali

L'indirizzo di architettura e ambiente è articolato sulla conoscenza e la gestione autonoma dei processi progettuali e operativi inerenti all'architettura ed il contesto ambientale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca architettonica. Lo studente avrà la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare

la principale produzione architettonica ed urbanistica del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'architettura e le altre forme di linguaggio artistico. Sarà in grado di padroneggiare le tecniche grafico-geometriche e compositive, di gestire l'iter progettuale dallo studio del tema, alla realizzazione dell'opera in scala, passando dagli schizzi preliminari, ai disegni tecnici, al modello tridimensionale fino alle tecniche espositive, coordinando i periodi di elaborazione e produzione, scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario annuale					
Lingua e letteratura italiana	132	132	132	132	132
Lingua e cultura straniera	99	99	99	99	99
Storia e geografia	99	99			
Storia			66	66	66
Filosofia			66	66	66
Matematica*	99	99	66	66	66
Fisica			66	66	66
Scienze naturali**	66	66			
Chimica***			66	66	
Storia dell'arte	99	99	99	99	99
Discipline grafiche e pittoriche	132	132			
Discipline geometriche	99	99			
Discipline plastiche e scultoree	99	99			
Laboratorio artistico****	99	99			
Scienze motorie e sportive	66	66	66	66	66
Religione cattolica o Attività alternative	33	33	33	33	33
<i>Totale ore</i>	1122	1122	759	759	693
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Laboratorio di architettura			198	198	264
Discipline progettuali Architettura e Ambiente			198	198	198
<i>Totale ore</i>			396	396	462
<i>Totale complessivo ore</i>	1122	1122	1155	1155	1155

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Forma e spazio	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca sulla forma. • La tridimensionalità. • Creazione di coerenza formale, operazioni fondamentali a) rotazione, b) traslazione, c) riflessione, d) dilatazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, analizzare e rappresentare graficamente (a mano libera e con strumenti), le forme proponendone genesi ed evoluzione. • Conoscere ed applicare anche in ambiti non noti i sistemi di rappresentazione e le norme del linguaggio geometrico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere, applicare e rielaborare i principi della percezione visiva e della composizione della forma in ambito architettonico.
2. Elementi di composizione	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologia della progettazione: storia, geometria, arte, natura. Classificazione delle caratteristiche di uguaglianza o di somiglianza degli elementi. • Esercitazioni progettuali applicate a elementi tridimensionali. Morfologia delle varianti - strutturazione dei requisiti d'uso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare e comprendere gli elementi della progettazione e rielaborarli all'interno delle proprie proposte progettuali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare i principi della composizione architettonica in riferimento al tema progettuale.
3. Lo spazio abitativo	<ul style="list-style-type: none"> • Nozione e concetto di abitare. • Evoluzione della cellula abitativa - arredamento e abitazione. • Tipologie abitative e immagini della casa. • Le misure dell'abitare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la relazione tra forma, struttura, funzione; le gerarchie e le relazioni tra gli ambienti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e saper analizzare gli aspetti funzionali, estetici e le logiche costruttive fondamentali che attengono ai manufatti abitativi. Saper proporre soluzioni coerenti ai problemi affrontati sul tema abitativo.
4. L'architettura nel tempo	<ul style="list-style-type: none"> • Dalla lezione del Movimento • Moderno al secondo dopoguerra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e collocare storicamente autori e correnti architettoniche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper dare risposte coerenti ai nuovi modi di abitare e vivere la città.

LABORATORIO DI ARCHITETTURA - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Il linguaggio della geometria	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento dei temi della geometria descrittiva e loro applicazione alla rappresentazione dell'architettura. • Elementi di teoria delle ombre in assonometria e proiezioni ortogonali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e comprendere i codici della rappresentazione geometrica inerenti alle proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche e applicarli, in modo guidato, nella rappresentazione dell'architettura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le differenze tra i vari sistemi di rappresentazione e applicarli nella rappresentazione di architetture esistenti o ideate.
2. Elementi di composizione e modellazione tridimensionale	<ul style="list-style-type: none"> • Forma e resistenza (struttura e resistenza per forma e costruzione) – aggregazione di cellule poliedriche – costruire con i prismoidi – dal disegno ai plastici a fil di ferro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e saper gestire, in modo guidato, le forme nello spazio, individuandone le caratteristiche strutturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere, applicare e rielaborare in modo autonomo i principi della composizione delle forme.
3. Disegno architettonico	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio multimaterico. • Disegno edile e convenzioni. • Analisi grafica di manufatti architettonici per funzione, struttura e forma. • Particolari costruttivi (strutture verticali e orizzontali). 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare modelli tridimensionali in scala utilizzando strumenti, tecniche e materiali diversi. • Conoscere e applicare le scale di riduzione, le norme e le convenzioni del disegno architettonico • Individuare, in modo guidato, la forma, le funzioni e la struttura in manufatti architettonici residenziali. • Conoscere e saper rappresentare in modo corretto, nelle scale del disegno architettonico, particolari costruttivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare modelli tridimensionali scegliendo tecniche e materiali adeguati. • Saper applicare le norme e le convenzioni del disegno dell'architettura sia nelle fasi di ideazione che in quelle di comunicazione di un progetto. • Saper individuare, in modo guidato, la forma, le funzioni e la struttura in manufatti architettonici residenziali. • Saper individuare gli elementi costitutivi del manufatto architettonico residenziale.

4. Rappresentazione digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Rilievo architettonico e restituzione grafica. • CAD e disegno digitale 2D; elementi base di modellazione 3D. • Fotografia di architetture e di particolari architettonici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare semplici rilievi di ambienti e/o semplici manufatti architettonici . • Conoscere e utilizzare le funzioni principali della rappresentazione CAD 2D e le funzioni di base della modellazione 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper impiegare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafica di semplici architetture, esistenti o ideate.
-------------------------------------	---	---	--

OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE TERZO ANNO

DISCIPLINE PROGETTUALI	LABORATORIO
<p>Analisi dei bisogni, delle funzioni e della distribuzione delle zone dell'abitazione; Le dimensioni degli arredi e la loro corretta disposizione; Formulazione di ipotesi di ristrutturazione interna di un alloggio e di soluzioni di arredo; Il metodo progettuale applicato a un semplice progetto di abitazione monofamiliare; La composizione architettonica di alloggi di vario taglio e dimensioni.</p>	<p>LA NORMATIVA delle Principali norme del regolamento edilizio; Gli standard abitativi e Il rapporto di aeroilluminazione. TECNOLOGIA EDILIZIA I sistemi costruttivi e le semplici sollecitazioni statiche. Le tipologie costruttive. Le parti dell'edificio: fondazioni, strutture in elevazione, solai, archi, volte e scale.</p>

<u>EDUCAZIONE CIVICA</u>		
<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
COSTITUZIONE	(Comp. 3.2) Integrazione - Legge 17 Febbraio 2025, N. 21 (Comp. 3. 2) Conoscenza di base in materia di sicurezza nei luoghi di lavoro	

<u>COMPETENZE DIGITALI</u>		
<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1Sviluppare contenuti digitali	Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; editare e perfezionare

		contenuti prodotti in prima persona o da altri; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
--	--	--

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Architettura e geometria	<ul style="list-style-type: none"> • Architettura come modulo e composizione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la modularità e le regole compositive, saperle applicare a problemi compositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proporre ed elaborare soluzioni personali e coerenti.
2. Spazio abitativo collettivo e social housing	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento delle tipologie residenziali e delle tipologie comunitarie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare ed operare nel settore abitativo. 	
3. Spazi non residenziali	<ul style="list-style-type: none"> • Spazio collettivo e pubblico. Analisi dei bisogni e delle funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare ed operare nel settore collettivo e pubblico. 	
4. Architettura paesaggio e territorio	<ul style="list-style-type: none"> • Il territorio: analisi del territorio, del paesaggio naturale e degli elementi costitutivi. • Localizzazione urbana e progettazione architettonica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i caratteri fondamentali di un territorio ed i suoi processi di trasformazione in ambito architettonico ed urbanistico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire le informazioni raccolte per un corretto intervento inserito nel paesaggio/territorio.
5. L'architettura nel tempo	<ul style="list-style-type: none"> • Dal secondo dopoguerra al Postmoderno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere un'opera architettonica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper dare risposte coerenti ai nuovi modi di abitare e vivere la città.

LABORATORIO DI ARCHITETTURA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. La rappresentazione dell'architettura	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione CAD, bi e tridimensionale e rendering. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare i programmi proposti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scegliere autonomamente gli strumenti più idonei alla rappresentazione e comunicazione del progetto.
2. Il modello fisico	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografia e laboratorio multimaterico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare gli strumenti proposti. 	
3. Disegno e recupero del territorio	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi grafica: il territorio e gli insediamenti urbani. • Strumenti urbanistici. • Recupero edilizio ed ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere e rappresentare il territorio e il suo sviluppo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare nel contesto.
4. Elementi di tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> • Dalla tecnologia tradizionale alla sostenibilità ambientale e alla bioarchitettura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere gli elementi costitutivi tradizionali e non di un manufatto . 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scegliere, con consapevolezza delle problematiche ambientali, materiali e tecnologie coerenti con il progetto.

OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE QUARTO ANNO

	DISCIPLINE PROGETTUALI	LABORATORIO
QUARTO ANNO		LA TECNOLOGIA EDILIZIA • I principali impianti tecnici degli edifici privati e pubblici.

EDUCAZIONE CIVICA		
<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
PROGETTAZIONE: SVILUPPO ECONOMICO SOSTENIBILITA' E	Individuare responsabilmente i propri bisogni e aspirazioni, in base alle proprie disponibilità economiche (Comp. 8.2)	
LABORATORIO: CITTADINANZA DIGITALE	(Comp. 10.2) Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile, applicando le diverse regole su copyright e licenze	

COMPETENZE DIGITALI		
<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
SICUREZZA	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Eseguire il download sicuro dei file

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Architettura e ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • La metodologia progettuale applicata ad ogni attività proposta. • Analisi della città come organismo complesso ed articolato. L'urbanistica e il divenire della città in riferimento al proprio territorio. • Progettazione dello spazio urbano attraverso la sua rigenerazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le metodologie. • Analizzare la città storica utilizzando la memoria come modello culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare una chiara metodologia progettuale (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo), saper formulare obiettivi. • Saper dare risposte coerenti ai nuovi modi di abitare e vivere la città.
2. Progettare la complessità	<ul style="list-style-type: none"> • Progetto complesso e complessità del progetto: indicazioni metodologiche per affrontare il tema, dal segno architettonico al modello tridimensionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare la realtà per soddisfare i bisogni dell'uomo. Mettere in relazione l'organizzazione planimetrica con il volume architettonico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare le corrette procedure di progetto di un manufatto architettonico, rispetto alla funzionalità, alla sostenibilità, all'estetica, al contesto storico, sociale e ambientale.
3. Le tipologie oltre l'abitare	<ul style="list-style-type: none"> • Le committenze che cambiano: progettare le tipologie non residenziali, pubbliche e private. • Organizzare spazi collettivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare gli elementi di carattere compositivo e distributivo. • Gestire la relazione tra forma e funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare autonomamente percorsi progettuali; rispettare le richieste; saper produrre una documentazione completa e coerente; saper formulare soluzioni coerenti, rispettando vincoli e problemi.
4. L'architettura nel tempo	<ul style="list-style-type: none"> • Dal Postmodernismo alle esperienze del XXI secolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e collocare storicamente autori e correnti architettoniche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole delle radici storiche, sociali ed ambientali dell'architettura.

LABORATORIO DI ARCHITETTURA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Teoria e tecnica della rappresentazione	<ul style="list-style-type: none"> • Perfezionamento dei sistemi di rappresentazione grafica nella specificità del disegno architettonico. • Approfondimento della prospettiva e sue applicazioni complesse. • Approfondimento della teoria delle ombre e sue applicazioni complesse. • Rendering e tridimensionalità della rappresentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper affrontare lavori complessi per dimensioni e difficoltà di risoluzione. • Saper applicare le diverse tecniche di rappresentazione anche in riferimento alla relativa normativa UNI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in modo appropriato e personale la propria idea/studio in relazione all'attività da svolgere. • Operare un confronto con scelte altrui e dimostrare senso critico del proprio lavoro.
2. Elementi di cartografia, analisi e rappresentazione del paesaggio	<ul style="list-style-type: none"> • Il territorio e gli insediamenti urbani. • Planimetria generale dell'area d'intervento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere ed analizzare le cartografie individuando le caratteristiche morfologiche primarie e secondarie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi e vincoli anche nel rapporto con l'intorno.

OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE CLASSE QUINTA

	DISCIPLINE PROGETTUALI	LABORATORIO
QUINTO ANNO	<p>Esecuzione di progetti di edifici pubblici dei diversi settori (cultura, istruzione, tempo libero, sport, ecc.) riferendosi anche a tracce d'esame;</p> <p>Approfondimento del metodo progettuale nel rispetto dell'analisi dei bisogni, delle funzioni, dell'organizzazione degli spazi e dei percorsi;</p> <p>Studio della forma e dei volumi nella composizione architettonica;</p>	

	<p>Studio semplice di parchi, giardini ed elementi di arredo urbano.</p> <p>L'URBANISTICA E L'AMBIENTE :</p> <p>Cenni alla storia dell'urbanistica antica, premoderna e moderna;</p> <p>La legislazione fondamentale: i vari tipi di Piani, le destinazioni funzionali, gli standard e i principali vincoli urbanistici;</p> <p>Lo studio del territorio, del verde e del paesaggio.</p>	
--	---	--

EDUCAZIONE CIVICA		
<u>NUCLEO</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
PROGETTAZIONE: CITTADINANZA DIGITALE	<p>(Comp. 10.3-4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • La citazione delle fonti e attribuzione di titolarità • Acquisire, valutare criticamente e organizzare informazioni ricavate dalla lettura di “Open Data” 	

COMPETENZE DIGITALI		
<u>AREA</u>	<u>COMPETENZA</u>	<u>CONTENUTI</u>
RISOLVERE PROBLEMI	5.1 Risolvere problemi tecnici	Utilizzare le esperienze pregresse per risolvere i problemi che si incontrano nell'uso delle tecnologie digitali



Competenze d'indirizzo

- Conoscere gli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica e/o scultorea nei suoi aspetti espressivi con piena consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali;
- 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.

Contenuti Generali

L'indirizzo di Arti Figurative è articolato sulla conoscenza e la gestione autonoma dei processi progettuali e operativi inerenti alla pittura e della scultura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi. Lo studente conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Sarà in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera pittorica mobile, fissa o "narrativa", di un'opera plastico-scultorea autonoma o integrante l'architettura, intesa anche come installazione, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto pittorico, dal modello, dall'individuazione, campionatura e preparazione dei materiali e dei supporti, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario annuale					
Lingua e letteratura italiana	132	132	132	132	132
Lingua e cultura straniera	99	99	99	99	99
Storia e geografia	99	99			
Storia			66	66	66
Filosofia			66	66	66
Matematica*	99	99	66	66	66
Fisica			66	66	66
Scienze naturali**	66	66			
Chimica***			66	66	
Storia dell'arte	99	99	99	99	99
Discipline grafiche e pittoriche	132	132			
Discipline geometriche	99	99			
Discipline plastiche e scultoree	99	99			
Laboratorio artistico****	99	99			
Scienze motorie e sportive	66	66	66	66	66
Religione cattolica o Attività alternative	33	33	33	33	33
<i>Totale ore</i>	1122	1122	759	759	693
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Laboratorio della figurazione			198	198	264
Discipline pittoriche e/o plastico scultoree			198	198	198
<i>Totale ore</i>			396	396	462
<i>Totale complessivo ore</i>	1122	1122	1155	1155	1155

DISCIPLINE PROGETTUALI PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE - ANNO DI CORSO CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
I progetto: pratica e metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologia progettuale: visualizzazione idee, analisi critica e osservativa, organizzazione dati, esemplificazioni applicative teoriche-guidate, sperimentazioni e modelli verificabili; • Applicazione di procedure specifiche, nel linguaggio grafico e pittorico e/o digitale; • Introduzione al portfolio con software specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare le proposte progettuali attraverso scelte compositive e metodologiche appropriate; • Saper presentare la propria produzione in modalità cartacea e digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire un metodo progettuale; pianificare la sequenza di sviluppo; • Presentare i risultati delle proprie ricerche con lessico appropriato e metodologie pertinenti; • Comunicare la propria produzione curando gli aspetti estetici e comunicativi.
Disegno e realtà: figura, paesaggio e pittura di genere	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione al concetto di “mimesi?”; • Disegno dal vero; • Studio analitico della natura morta; • Studio della figura umana (anatomia e morfologia) e dei suoi valori estetici e simbolici; • Studio della struttura morfologica umana e animale; • Esercizi di studio con tecniche grafiche, pittoriche, fotografiche e/o digitali; • Esercitazioni della forma e dello spazio; • Sistemazione e gestione delle fonti e direzioni luminose, delle forme in relazione al contesto; • Sperimentazioni con strumenti e tecniche pittoriche e digitali con supporti differenti; • Elementi di osteologia e miologia, struttura corporea e articolazioni; • Realizzazione bozzetti e tavole esecutive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare i valori strutturali, i rapporti, lo studio delle proporzioni e degli ingombri; • Saper applicare le regole compositive per la copia dal vero; • Saper applicare i canoni proporzionali allo studio dell’anatomia sui dettagli del corpo umano ed animale; • Saper adoperare il disegno come linguaggio autonomo e mezzo di conoscenza; • Saper riconoscere, valorizzare e interpretare le forme e le funzioni di alcuni sistemi di rappresentazione bidimensionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e comprendere i sistemi di rappresentazione e di definizione dei valori formali; • Possedere le tecniche principali di restituzione grafica, pittorica, fotografica e/o digitale, e di analisi e elaborazione di figure geometriche, fitomorfiche, umane ed animali. • Usare gli strumenti e i supporti conformi alle rispettive peculiarità del disegno; • Capacità di usare le conoscenze per individuare, distinguere e riprodurre graficamente le parti e gli insiemi basilari della struttura del corpo umano; • Usare le fonti e le direzioni luminose per determinare i gradienti di profondità e comporre il chiaroscuro sistemando i valori tonali.
Analisi dell’opera d’arte: linguaggio e iconografia	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi formale e strutturale di un’opera; • Contestualizzazione storica e stilistica; • Analisi e decodificazione iconografica; • Realizzazione di bozzetti, particolari significativi degli elementi linguistici costitutivi dell’opera presa in esame; • Sperimentazioni con tecniche grafiche e/o pittoriche e/o digitali, adottando strumenti e supporti adatti allo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere, analizzare e destrutturare (stile, iconografia) l’opera assunta come modello; • Saper utilizzare tecniche, supporti, metodologie e percorsi operativi; saper riconoscere, valorizzare e interpretare le forme e le funzioni di alcuni sistemi di rappresentazione attraverso la progettazione grafica e pittorica e/o digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le conoscenze e applicare le tecniche per attuare la scomposizione formale e strutturale dell’opera presa in esame; • Conoscere e verificare i presupposti storici, stilistici e iconografici; • Comprendere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche di base, i valori, il senso e il significato delle immagini in contesti specifici.
Percezione visiva (Teoria della forma e della figurazione)	<ul style="list-style-type: none"> • Meccanismi della visione e teoria della Gestalt; • Teoria del colore: ricapitolazione; • Teoria della percezione visiva; 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere le leggi della percezione e della comunicazione visiva nelle immagini e nelle opere 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso gli elementi del linguaggio visuale;

	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi della composizione visiva di base; • Consolidamento degli strumenti del linguaggio grafico; 	<p>d'arte storicizzate e contemporanee;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere e rielaborare gli elementi del linguaggio visuale e comunicativo con esercitazioni sui concetti geometrici, visuali, compositivi, estetici e funzionali; • Saper riconoscere, analizzare e destrutturare un fenomeno percettivo applicando i modelli della Gestalt; 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione di una immagine.
Le tecniche artistiche	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento delle tecniche grafiche e pittoriche utilizzate nel biennio; • Introduzione alle tecniche miste; • Esercitazione sulle tecniche concordate con la materia di riferimento; • Esercitazioni con materiali, strumenti, supporti e tecnologie multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare le modalità di stesura del colore mediante campitura, sfumatura e velatura, anche in relazione ai diversi supporti; • Saper utilizzare supporti e materiali, con tecniche adeguate alla produzione pittorica da cavalletto e in piano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso gli elementi del linguaggio visuale; • Usare metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione di una immagine; • Applicare le conoscenze tecniche e procedurali per realizzare elaborati pittorici con l'uso di strumenti e materiali tradizionali ed innovativi.
La struttura del colore: interazione e modelli colorimetrici	<ul style="list-style-type: none"> • Interazione del colore: esercitazioni sulle trasformazioni percettive, dinamicità e relatività degli intervalli cromatici; • Registri tonali e tinte dominanti; miscele reali e virtuali, additive e sottrattive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper organizzare il colore in base alle sue proprietà; • Saper esaminare e applicare la teoria strutturale del colore e l'interazione del colore; • Saper riconoscere e valorizzare le peculiarità del colore in relazione alla forma e alla funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare e decodificare le proprietà del colore; • Comprendere e sperimentare la classificazione dei colori (contrasti, armonie); • Organizzare una composizione cromatica, sperimentando le miscele additive e sottrattive (reali e virtuali), le caratteristiche timbriche, le valenze tonali e i riscontri delle tinte dominanti.

DISCIPLINE PROGETTUALI PLASTICO-SCULTOREE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
La percezione visiva e la comunicazione visiva relativa alla tridimensionalità	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e applicazione dei meccanismi della percezione visiva; • Prosecuzione dello studio del disegno sia come espressione del linguaggio visivo, sia come pratica per la ricerca progettuale; • Approfondimento del linguaggio plastico-scultoreo (la forma, lo spazio, la materia, il colore e la luce) nella figurazione; • Comprensione del linguaggio della forma (statica, dinamica, geometria, Texture, struttura, simmetria e asimmetria, modulo, proporzioni, peso, equilibrio, sezione aurea) e della relazione segnica fra materia, forma e interpretazione; 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare e analizzare la struttura delle forme; • Saper utilizzare lo spazio fisico e lo spazio concettuale e i sistemi simbolici di rappresentazione della tridimensionalità; • Saper sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo proposta in modo corretto e consapevole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva, osservando e analizzando criticamente il soggetto o i soggetti da rappresentare; • Individuare il giusto valore espressivo della singola forma e della materia in relazione al concetto che si vuole esprimere.

	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi della composizione: posizione e direzione, linee di forza, peso ed equilibrio visivo, collocazione spaziale, simmetria ed asimmetria, modulo e ritmo, dinamismo. 		
<p>Lettura/analisi di un'opera tridimensionale e sua reinterpretazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione morfologica di parte della copia dal vero come da progettazione; • Studio progettuale dell'armatura; • Studio del disegno (artistico e tecnico) sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale; • Conoscenza e uso delle tecniche, dei metodi, degli strumenti e dei materiali tradizionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare e analizzare la struttura delle forme; • Saper utilizzare lo spazio fisico, lo spazio concettuale e i sistemi simbolici di rappresentazione della tridimensionalità; • Saper analizzare gli stili della statuaria nei periodi storici di riferimento; • Saper utilizzare tecniche, tecnologie, strumenti e materiali tradizionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la terminologia adeguata e la metodologia applicata alla disciplina; • Gestire i contenuti acquisiti nelle varie fasi progettuali; • Analizzare, riprodurre o rielaborare la realtà (sculture a rilievo, tuttotondo, ecc.); • Interpretare, elaborare e introdurre nuove soluzioni espressive (contenuto, forma, materia); • Comporre, ideare, progettare e realizzare autonomamente (metodi, tecniche, materiali, ecc.).
<p>La rappresentazione grafica e plastica come supporto alla fase di progettazione La metodologia progettuale Cenni sui materiali e sulle tecniche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni grafico-progettuali propedeutiche alla disciplina; • Sistemi di rappresentazione a mano libera dal vero o da immagini precostituite; • Introduzione e sperimentazione di metodologie progettuali riferite alla ricerca plastico-scultorea attraverso l'analisi critica e lo studio dal vero o di copie tratte dalla storia dell'arte antica o contemporanea, riproducendo tramite disegni e sistemi di restituzione geometrica tridimensionale e proiezioni ortogonali, dell'assonometria e della prospettiva intuitiva; • Progetto di una soluzione plastico-scultorea, analizzando gli aspetti comunicativi, espressivi, estetici del linguaggio plastico e dei materiali attraverso lo studio e la produzione di bozzetti tradizionali e/o digitali in scala; • Cenni sulle tecniche, sulle tecnologie, sugli strumenti e sui materiali tradizionali e contemporanei; • Codici visivi di base per comunicare contenuti e concetti nelle arti figurative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare, analizzare e riprodurre una figura o un oggetto attraverso lo schizzo o il bozzetto; • Saper gestire il segno e affinare il senso plastico per attuare un progetto plausibile; • Saper rendere il segno e il modellato comunicativo in funzione all'idea progettuale; • Saper condurre un processo progettuale dall'ideazione alla realizzazione, tramite l'esecuzione di elaborati in scala o rapporto 1:1. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare il linguaggio retorico figurato per evidenziare quello che non si percepisce nella realtà; • Progettare un'armatura semplice o complessa per sostenere il proprio elaborato; • Possedere una conoscenza di base dei significati e dei simboli che permettono di comunicare genericamente attraverso la figurazione; • Gestire il processo progettuale di una soluzione plastico-scultorea, analizzando gli aspetti comunicativi, espressivi, estetici del linguaggio plastico e dei materiali.
<p>Realizzazione di progetti su tema, anche relativi alle esperienze di PCTO, partecipazione a concorsi, visite a laboratori e musei</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e ampliamento delle tecniche, dei metodi, degli strumenti e dei materiali tradizionali e industriali; • Procedure per la progettazione e l'elaborazione della forma plastico/scultorea (a rilievo, a tuttotondo, assemblaggio); 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper condurre e portare a termine un progetto personale, motivando e pianificando fasi e tempi di lavoro individuale e di gruppo; • Saper applicare una metodologia adeguata con uso appropriato degli strumenti; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la terminologia adeguata e la metodologia applicata alla disciplina; • Analizzare, riprodurre o rielaborare la realtà (sculture a rilievo, tuttotondo, ecc.); • Interpretare, elaborare e introdurre nuove soluzioni espressive (contenuto, forma, materia).

	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione e uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare e utilizzare mezzi e strumenti necessari alla realizzazione del manufatto; • Saper sviluppare una ricerca riguardante le tecniche e i materiali utilizzabili o fattibili. 	
Copia di modelli tridimensionali (elaborazione del basso e altorilievo e/o tuttotondo)	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazione del metodo relativo alla copia; tecniche dello stacciato, del bassorilievo, dell'altorilievo o del tutto tondo; • Principi della statica: strutture, armature, basi e sistemi espositivi in funzione del progetto e delle proprietà dei materiali presi in considerazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper condurre a termine un progetto personale, pianificando fasi e tempi di lavoro; • Saper applicare una metodologia adeguata con uso appropriato degli strumenti; • Saper usare strumenti, tecniche e materiali finalizzati all'esecuzione di un'opera plastico-scultorea; • Saper individuare i mezzi e gli strumenti necessari alla realizzazione del manufatto; • Saper sviluppare una ricerca relativa alle tecniche ed ai materiali utilizzabili o fattibili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, approfondire, elaborare un processo creativo leggendo, comprendendo e interpretando la realtà attraverso la manipolazione della materia; • Conoscere la terminologia adeguata e la metodologia applicata alla disciplina; • Analizzare, riprodurre o rielaborare la realtà (sculture a rilievo, tuttotondo).
Utilizzo e sperimentazione di tecniche e materiali tradizionali	<ul style="list-style-type: none"> • I principi della statica: strutture, armature, basi e sistemi espositivi analizzati in funzione del progetto e delle proprietà dei materiali presi in considerazione; • Conoscenza ed uso delle principali tecniche scultoree (il modellato, l'intaglio, l'assemblaggio, ecc.); • Introduzione alle nuove tecniche e tecnologie per l'arte; • La produzione seriale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper condurre e portare a termine un progetto personale, motivando e pianificando fasi e tempi di lavoro; • Saper applicare una metodologia adeguata con uso appropriato degli strumenti; • Saper individuare e utilizzare mezzi e strumenti necessari alla realizzazione del manufatto; • Saper sviluppare una ricerca riguardante le tecniche e i materiali utilizzabili; • Saper realizzare elaborati anche con materiali poveri, oppure ricorrendo a quelli canonici, vedi il gesso con la tecnica della forma persa, o con l'uso di stampi chiusi e aperti per la produzione di elaborati anche seriali in terracotta o materiali compositi, compreso l'impiego di materiali additivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, approfondire e elaborare un processo creativo leggendo, comprendendo e interpretando la realtà attraverso la manipolazione della materia; • Conoscere la terminologia adeguata e la metodologia applicata alla disciplina; analizzare, riprodurre o rielaborare la realtà (sculture a rilievo, tuttotondo, ecc.); • Interpretare, elaborare e introdurre nuove soluzioni espressive (contenuto, forma, materia); • Rielaborare la realtà attraverso l'interpretazione di soluzioni formali semplici e complesse, utilizzando tecniche di rappresentazione tradizionali e sperimentali; • Potenziare le capacità di osservazione e di configurazione.

DISCIPLINE PROGETTUALI PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Il progetto: pratica e metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi critica e comparativa su esempi desunti dalla Storia dell'arte; • Sperimentazioni tecniche e applicazione di una metodologia progettuale per la rielaborazione di un soggetto; • Esemplificazioni applicative guidate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper scegliere e usare consapevolmente materiali e tecniche utili e funzionali all'iter progettuale per una corretta rielaborazione personale; • Saper esprimere oggettivamente le peculiarità del progetto; • Saper utilizzare in modo appropriato il lessico che descriva le fasi dell'iter progettuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare i materiali e le tecniche per ottimizzare e potenziare le scelte stilistiche e progettuali; • Argomentare il metodo di lavoro adottato.
Disegno e realtà: figura, paesaggio e pittura di genere	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento delle regole compositive del disegno dal vero; • Approfondimento delle relazioni tra spazio, tempo e dinamismo del soggetto rappresentato; • Approfondimento dello studio della figura umana e animale (anatomia e morfologia) e dei suoi valori estetici e simbolici; • Esercizi di studio con tecniche grafiche, pittoriche, fotografiche e/o digitali; • Esercitazioni sulle metodologie procedurali nella rappresentazione dal vero; • Esecuzioni di elaborati tematici; • Esercitazioni sulle relazioni tra spazio - tempo e soggetto rappresentato; • Esercitazioni sullo studio della figura umana (anatomia e morfologia dal modello vivente) e dei suoi valori estetici e simbolici; • Esercizi di studio con tecniche grafiche, pittoriche, fotografiche e/o digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare le regole compositive per la copia dal vero; • Saper applicare i canoni proporzionali allo studio dell'anatomia sui dettagli del corpo umano ed animale; • Saper rappresentare graficamente soggetti in movimento; • Saper organizzare ed eseguire la copia dal vero mediante tecniche pittoriche; • Saper cogliere e approfondire le potenzialità degli strumenti, delle tecniche e del linguaggio pittorico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Possedere le tecniche principali di restituzione grafica, pittorica, fotografica e/o digitale, e di analisi e elaborazione di figure geometriche, fitomorfe, umane ed animali (statiche e in movimento); • Applicare i principi fondamentali del disegno inteso come strumento d'indagine e linguaggio autonomo.
Rappresentazione aniconica ed iconica	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi di immagini e opere storicizzate e contemporanee; • Elementi compositivi e interrelazioni (valori semantici, simbolici e comunicativi degli elementi compositivi); • Valenze spaziali e simboliche della composizione cromatica; • Tipologie ornamentali, modulari e seriali (geometriche, antropomorfe, zoomorfe e fitomorfe); • Connessioni, ruoli e funzioni della pittura applicata al discorso narrativo e alla forma del racconto; 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere, analizzare e assumere modelli di riferimento; saper utilizzare materiali, procedure ed effetti tecnici per l'ideazione, lo sviluppo e la progettazione modulare e seriale; • Saper ideare e sviluppare modalità di relazione significative tra immagini dipinte e testi; • Saper interpretare e rielaborare la 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare e decodificare le caratteristiche salienti delle rappresentazioni formali e figurative decorative; • Conoscere le proprietà e le implicazioni simboliche del colore e applicarne i principi nel contesto progettuale; • Usare e sperimentare modelli di seriazione per ideare e sviluppare un progetto; • Applicare e sviluppare ipotesi compositive, in conformità alla

	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo progettuale e sperimentazioni con l'impiego di tecniche grafiche e pittoriche e/o di tecnologie digitali e software dedicati; • Esercitazioni sugli elementi compositivi; • Esercitazioni sulle tipologie ornamentali, modulari e seriali (geometriche, antropomorfe, zoomorfe e fitomorfe); 	<p>forma e la funzione di alcuni sistemi seriali di decorazione attraverso la progettazione grafica e pittorica e/o digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper pervenire a soluzioni compositive figurative e formali; • Saper interpretare e rielaborare la forma e la funzione di un testo narrativo attraverso la progettazione visiva; • Saper pervenire a soluzioni compositive coerenti e complessivamente unitarie; • Saper utilizzare metodologie ed effetti tecnici per l'ideazione e lo sviluppo organico di una serie di illustrazioni. 	<p>rappresentazione dei generi e istituendo rapporti di senso tra forma e contenuto;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare effetti tecnici grafici e pittorici e/o digitali per la progettazione e la valorizzazione dell'intervento decorativo; • Usare modelli di illustrazione per sviluppare una maggiore autonomia ideativa, per elaborare una consapevole relazione tra figura e testo.
Le tecniche artistiche	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento e studio delle tecniche grafiche, pittoriche, multimediali e polimateriche; • Studio della complessità dal linguaggio grafico e del segno; • Introduzione alla semiotica; • Introduzione alle tecniche performative; • Esercitazioni e simulazioni delle tecniche grafiche, pittoriche, multimediali e polimateriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare i processi progettuali e operativi; • Saper utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale e/o tridimensionale, anche in funzione della contaminazione tra le tradizionali discipline (comprese le nuove tecnologie); • Saper utilizzare e applicare le tecniche artistiche dell'arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare i materiali, le tecniche e gli strumenti nella produzione grafica, pittorica, multimediale e polimaterica; • comprendere l'utilizzo appropriato di materiali e supporti specifici finalizzati alla progettazione e al luogo espositivo.
Portfolio	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di un Portfolio individuale (relativo agli elaborati realizzati nel corso dell'anno scolastico); • Sperimentazioni progettuali con tecnologie digitali e software dedicati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper ordinare e rielaborare in formato digitale la propria produzione; • Saper riconoscere e valorizzare un tratto del proprio percorso di studi (riflessione metacognitiva); • Saper progettare un Portfolio per oggettivare e comunicare le qualità costruttive della propria produzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare e sperimentare modalità di riflessione, discernimento e classificazione dei propri elaborati; • Analizzare e decodificare le forme e le funzioni della comunicazione visiva; • Progettare l'esposizione dei propri elaborati con modalità di presentazione digitale.

DISCIPLINE PROGETTUALI PLASTICO-SCULTOREE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Perfezionamento delle tecniche di rappresentazione plastico-scultoree	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento dei meccanismi della percezione visiva applicata alla ricerca progettuale; • Approfondimento delle tecniche di rappresentazione grafiche canoniche di supporto alla progettazione di una scultura e alla sua lettura, attraverso l'uso sia di tecniche tradizionali che digitali; • Tecniche di riproduzione grafica per il linguaggio artistico tradizionale e per l'elaborazione del progetto; • Riferimento alle tecniche e alle soluzioni stilistiche attraverso i sistemi di restituzione geometrica: proiezioni ortogonali, assonometria e prospettiva intuitiva; • Procedure, regole compositive e metodologia progettuale: analisi critica ed osservativa, scomposizione del problema, esemplificazioni applicative teorico-pratiche guidate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare lo spazio fisico, lo spazio culturale e i sistemi simbolici di rappresentazione della tridimensionalità; • Sanalizzare i modelli della statuaria dei periodi storici di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare efficacemente con il linguaggio artistico, in particolare con la scultura; • Interpretare e rappresentare concetti, idee e proposte plastico-scultoree coerenti, attuabili e sostenibili; • Elaborare un progetto plastico-scultoreo visto attraverso implicazioni tecnico-formali e approcci interpretativi, ricercati anche attraverso il mezzo fotografico, multimediale e digitale; • Adottare un modo di pensare relazionale esplorando e collegando diverse discipline, usando la creatività e la sperimentazione di idee e metodi nuovi; • Individuare il proprio potenziale di sostenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la comunità e il pianeta.
La composizione	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazione consapevole dei principi e delle regole della composizione e della percezione visiva: posizione e direzione, linee di forza, peso ed equilibrio visivo, collocazione spaziale, simmetria ed asimmetria, modulo e ritmo, dinamismo; • Uso della fotografia e delle riprese video come supporto alla realizzazione fino alla postproduzione finale; consolidamento e approfondimento del linguaggio plastico: forma e colore nell'esecuzione del bassorilievo e del tuttotondo, anche attraverso la percezione del linguaggio dei materiali e il trattamento delle superfici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riprodurre e interpretare la realtà attraverso l'esercizio del modellato e del disegno, applicando una ricerca compositiva efficace. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare un progetto plastico-scultoreo; • Elaborare il linguaggio della forma e dei materiali; • Analizzare, riprodurre o rielaborare la realtà (sculture a rilievo, tuttotondo, ecc.).
La produzione plastico-scultorea	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazione e sperimentazione delle tecniche di realizzazione di composizioni complesse e soluzioni formali antropomorfe (tipo l'anatomia del corpo umano); 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare le conoscenze dell'anatomia e delle proporzioni nella scultura, usando la fotografia e i mezzi multimediali come fonte di studio e di ricerca; 	<ul style="list-style-type: none"> • Comporre, ideare, progettare e realizzare autonomamente (metodi, tecniche, materiali, ecc.); • Ampliare le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a

	<ul style="list-style-type: none"> • Perfezionamento delle tecniche di rappresentazione plastico-scultorea già sperimentate (il modellato, l'assemblaggio, la formatura ecc.) attraverso l'uso di tecniche sia tradizionali che digitali; • Realizzazione di elaborati in cemento, resine, stampi in gesso, alginato e gomma, ABS e PLA; • Sperimentazione e uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper eseguire un elaborato bidimensionale e tridimensionale , anche osservando modelli viventi traducibili in nuove e personali soluzioni formali, realizzate con vari materiali come il cemento, il gesso, la terracotta, il legno, la resina ecc. 	<p>soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici.</p>
Le tecniche artistiche e i materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento e sperimentazione di tecniche e processi di lavorazione alternativi, finalizzati alla realizzazione di forme grafiche, plastico-scultoree ed installazioni, utilizzando materie plasmabili, materie compatte e materie composte, mettendo in atto volta per volta procedimenti di modellazione, assemblaggio, intaglio e policromia; • Applicazione metodica della tecnica di formatura, dalla forma a perdere a quella a tasselli e siliconica; applicazione delle principali tecniche di modellato, attraverso l'uso di vari materiali: argilla, gesso, carta, poliuretano, legno ecc.; applicazione delle nuove tecniche e tecnologie per l'arte (assemblaggio polimaterico, installazioni e produzione multimediale). 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare adeguatamente le tecniche di modellato e di scultura in relazione ai tipi di elaborati plastico-scultorei più comuni per eseguire composizioni strutturate e armoniche, anche virtuali, convincenti e significative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere concetti e emozioni attraverso la manipolazione e la lavorazione di vari materiali modulati e interpretati con efficacia e consapevolezza.
Interpretazione e realizzazione di un progetto	<ul style="list-style-type: none"> • Relazioni tra linguaggio grafico e tridimensionale in rapporto alle caratteristiche formali dell'oggetto reale; • Elaborazione di un progetto con riferimento alle problematiche ambientali e paesaggistiche e alla natura fisica dell'opera e alle sue implicazioni formali (tecniche di realizzazione, materiali affidabili e resistenti, funzione statica ecc.); • Applicazione delle tecniche digitali già acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper trasmettere le idee in azioni attraverso creatività, innovazione e manualità, esercitate negli spazi e nei tempi più appropriati; • Saper pianificare e gestire progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare conoscenza, abilità e professionalità in situazioni di lavoro, dimostrando di possedere senso di responsabilità e autonomia operativa.

DISCIPLINE PROGETTUALI PITTORICHE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Il progetto: pratica e metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo progettuale tematico in riferimento ai criteri della storia dell'arte (stilistico - formale, iconografico – iconologico); • Esempificazioni e connessioni multidisciplinari; • Sperimentazione individuale orientata ai nuovi linguaggi artistici della produzione moderna e contemporanea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare progetti con padronanza nell'uso delle conoscenze tematiche; • Saper proporre e sostenere le proprie scelte espressive e interpretative in modo responsabile e consapevole; • Saper riconoscere le trasformazioni dei materiali, delle tecnologie e dei processi creativi nelle produzioni artistiche contemporanee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare ed elaborare rappresentazioni multidisciplinari; consolidare le potenzialità espressive, le esigenze interpretative, le scelte individuali e le capacità autovalutative; • Utilizzare correttamente testi, riviste, cataloghi e strumenti multimediali per ricerche e produzioni autonome e di gruppo.
Metodologia dell'allestimento espositivo anche relativo alle esperienze di PCTO, partecipazione a concorsi, visite a laboratori e musei	<ul style="list-style-type: none"> • Criteri installativi moderni e contemporanei; • Studio del contenitore; • Tecniche di allestimento: strumentazioni, uso forme e funzioni del contenitore espositivo; • Esperienze pratiche “site-specific”, workshop e stage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper definire i rapporti tra opera e contenitore espositivo simulato; • Saper riconoscere le proprietà linguistiche di un'opera e valorizzarne la fruizione mediante il percorso espositivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le proprietà linguistiche di un'opera e valorizzare gli effetti della sua fruizione mediante la progettazione di allestimenti; • Applicare parametri e metodi di allestimento che favoriscano la fruizione in relazione alle peculiarità dell'opera e del contesto.
I sistema dell'arte contemporanea	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di un Portfolio finale (virtual gallery, catalogo on line) relativo alla produzione individuale; • Presentazione degli elaborati completa di schede tecniche, statement e/o testo critico, con tecnologie digitali e software dedicati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper organizzare il portfolio finale; saper rielaborare la propria produzione in formato digitale con software dedicati; • Saper riconoscere e valorizzare il proprio percorso di studi (riflessione metacognitiva); • Saper adoperare gli strumenti digitali per tradurre la propria produzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare modalità di riflessione, discernimento e classificazione della propria produzione; • Capacità di usare le conoscenze per redigere schede tecniche ed esporre criticamente le peculiarità del proprio operato; • Progettare forme di presentazione grafica adeguate a veicolare le peculiarità del prodotto.
Comunicazione visiva e portfolio	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione e realizzazione di un Portfolio finale(virtual gallery, catalogo on line) relativo alla produzione individuale; • Presentazione degli elaborati completa di schede tecniche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper organizzare il portfolio finale; saper rielaborare la propria produzione in formato digitale con software dedicati; • Saper riconoscere e valorizzare il proprio percorso di studi; • Saper adoperare gli strumenti digitali per tradurre la propria produzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare modalità di riflessione, discernimento e classificazione della propria produzione; • Capacità di usare le conoscenze per redigere schede tecniche ed esporre criticamente le peculiarità del proprio operato; • Progettare forme di presentazione grafica adeguate a veicolare le peculiarità del prodotto.

Tecniche artistiche: tradizione e innovazione	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento individualizzato sull'uso di strumenti, tecniche e materiali in relazione alle tematiche esperite nel percorso di studio; • Esperienze pratiche sulle tecniche artistiche: materiali, tecniche e supporti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper padroneggiare i contenuti tecnici proposti e il relativo glossario; • Saper utilizzare le conoscenze tecniche e procedurali delle diverse tecniche; • Saper utilizzare i linguaggi dell'arte contemporanea e i suoi contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare tecniche e procedure esperite durante il corso di studi per formulare ipotesi interpretative di altrettanti soggetti e/o tematiche; • Comprendere i meccanismi e i valori dell'arte contemporanea in relazione al proprio lavoro.
---	---	--	--

DISCIPLINE PROGETTUALI PLASTICO-SCULTOREE E LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Gli elementi del linguaggio plastico	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento e sperimentazione del linguaggio plastico (linea, forma, spazio e colore) attraverso l'esecuzione di opere scultoree e installazioni, e attraverso la percezione del linguaggio dei materiali e il trattamento delle superfici; • Approfondimento e personalizzazione di tecniche di rappresentazione di un progetto plastico-scultoreo o installativo; • Progettazione ed elaborazione di modelli digitali e tecniche di stampa 3D; • Approfondimento e sperimentazione di tecniche scultoree per modellazione e per sottrazione sia tradizionali che alternative, utilizzando materiali naturali ed artificiali per gestire e veicolare il contenuto estetico e concettuale della propria produzione; • Personalizzazione del linguaggio grafico e plastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare e riprodurre la realtà in maniera autonoma e personale attraverso l'esercizio di disegno e modellato; • Saper individuare le principali linee di sviluppo tecnico e concettuale dell'arte moderna e contemporanea attraverso l'interazione con altre forme di espressione e comunicazione artistica; • Saper utilizzare programmi e strumenti per produrre e riprodurre oggetti con la stampante 3D; • Saper risolvere i compiti operando nella complessità della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare e conoscere gli aspetti tecnici, culturali e comunicativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca grafico-pittorica e plastico-scultorea; • Usare consapevolmente le tecniche di rappresentazione, tradizionali e digitali, per supportare e amplificare i contenuti del proprio progetto; • Gestire le pratiche di realizzazione di un progetto plastico-scultoreo; • Gestire la materia, la forma e il colore durante l'esecuzione di un'opera d'arte; • Valutare le informazioni e gli argomenti, identificare i presupposti, sfidare lo status quo e riflettere su come il background personale, sociale e culturale influenza il pensiero e le conclusioni.
La pratica del progetto d'arte	<ul style="list-style-type: none"> • Regole e codici visivi dei vari contesti storici e ambientali, caratteristiche estetiche (saper individuare e raccogliere i dati utili all'iter progettuale). • Esercitazione e sperimentazione di pratiche dirette e indirette per veicolare messaggi e concetti attraverso l'uso del linguaggio plastico-scultoreo ; 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper elaborare un processo di ricerca ragionato e costruttivo; • Saper gestire e attuare autonomamente un progetto plastico-scultoreo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire in modo autonomo i processi e gli spazi di lavoro, i materiali, gli strumenti grafici, plastici e scultorei e le nuove tecnologie; • Usare conoscenze e capacità personali nello sviluppo di un progetto;

	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazione di tecniche alternative che possano esprimere al meglio i contenuti di un progetto scultoreo personalizzato. 		<ul style="list-style-type: none"> • Immaginare futuri alternativi e sostenibili sviluppando scenari alternativi, identificando passi necessari per raggiungere un futuro sostenibile preferito.
Le tecniche artistiche e i materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura e caratteristiche fisiche e tecnologiche dei principali materiali; • Sperimentazione di tecniche e processi di lavorazione diretti, finalizzati alla realizzazione di forme grafiche, plastico-scultoree e installazioni, utilizzando materie plasmabili, materie compatte e materie composte, con processi di modellazione, assemblaggio, scultura, intaglio e policromia; • Applicazione metodica della tecnica di formatura, dalla forma a perdere a quella a tasselli e siliconica; • Applicazione delle principali tecniche di modellato, attraverso l'uso di vari materiali: argilla, gesso, carta, poliuretano, legno ecc.; • Uso di tecniche di scultura per asportazione con l'uso di materiali leggeri; • I materiali e gli strumenti di progettazione e stampa 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper condurre a termine un progetto personale, motivando e pianificando fasi e tempi di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare adeguatamente le conoscenze tecniche maturate durante le esercitazioni di laboratorio.
Arte e Portfolio	<ul style="list-style-type: none"> • Contestualizzazione del linguaggio artistico in rapporto al sistema dell'arte: legislazione fiscale, riferita al diritto d'autore e al diritto di immagine di opere tutelate; • Dinamiche e principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte contemporanea; • Esperienze pratiche in "situazione": workshop e stage; • Norme legate al mondo del lavoro; • Il circuito produttivo e le relative figure professionali di settore; • Valutazione dell'esperienza vissuta nel triennio durante i PCTO; • Preparazione all'Esame di Stato attraverso simulazioni su temi di rilevanza artistica contemporanea e sociale anche in forma interdisciplinare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere ed utilizzare le procedure scultoree in tutti gli ambiti lavorativi; • Saper personalizzare la conoscenza delle risorse professionali del proprio territorio e dei nuovi scenari artistici contemporanei; • Sapersi approcciare alle competenze acquisite in vista dei percorsi di studio futuri; • Saper presentare la propria esperienza, in modo corretto e consapevole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare e rispettare attraverso l'esercizio di arti e professioni il lascito culturale di autori; • Padroneggiare le esperienze e le dinamiche esperite in classe e in "situazione"; • Padroneggiare i contenuti tecnici proposti; • Analizzare i rapporti con il territorio e le nuove professionalità legate all'arte; • Potenziare il senso critico.

CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO DI ARTI FIGURATIVE

	DISCIPLINE PROGETTUALI E LABORATORIO GRAFICO/PITTORICO	DISCIPLINE PROGETTUALI E LABORATORIO PLASTICO/SCULTOREO
TERZO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • Teoria della percezione visiva; • Studio della figura umana: lo scheletro ed i muscoli della testa e del collo; • Consolidamento delle tecniche grafiche e pittoriche utilizzate nel biennio; • Applicazione di procedure specifiche, nel linguaggio grafico e pittorico e/o digitale. • Introduzione al Portfolio con software specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione e sperimentazione di metodologie progettuali riferite alla ricerca plastico-scultorea attraverso l'analisi critica e lo studio dal vero o di copie tratte dalla storia dell'arte antica o contemporanea; • Procedure per l'elaborazione della forma plastico/scultorea (a rilievo, a tuttotondo, assemblaggio); • Principi della statica: strutture, armature, basi e sistemi espositivi in funzione del progetto e delle proprietà dei materiali presi in considerazione.
QUARTO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • La comunicazione per immagini. • L'illustrazione. • Sperimentazioni tecniche e applicazione di una metodologia progettuale per la rielaborazione di un soggetto; • Il progetto: ricerca e raccolta dati e lo svolgimento dell'intero iter progettuale; sperimentazioni con l'impiego di tecniche grafiche e pittoriche e/o di tecnologie digitali e software dedicati; • Studio della figura umana: lo scheletro ed i muscoli del tronco e degli arti; • Progettazione di un Portfolio individuale relativo agli elaborati realizzati nel corso dell'anno scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure, regole compositive e metodologia progettuale: analisi critica ed osservativa, scomposizione del problema, esemplificazioni applicative teorico-pratiche. • Approfondimento e sperimentazione di tecniche e processi di lavorazione finalizzati alla realizzazione di forme grafiche, plastico-scultoree ed installazioni, utilizzando materie plasmabili, materie compatte e materie composte (modellazione, assemblaggio, intaglio e policromia); • Applicazione metodica della tecnica di formatura, dalla forma a perdere a quella a tasselli e siliconica;
QUINTO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo progettuale tematico in riferimento ai criteri della storia dell'arte e/o a tematiche multidisciplinari. • Sperimentazione individuale orientata ai nuovi linguaggi artistici della produzione moderna e contemporanea. • Progettazione e realizzazione di un Portfolio finale relativo alla produzione individuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento e personalizzazione di tecniche di rappresentazione di un progetto plastico-scultoreo o installativo; • Progettazione ed elaborazione di modelli digitali e tecniche di stampa 3D; • Regole e codici visivi dei vari contesti storici e ambientali, caratteristiche estetiche (saper individuare e raccogliere i dati utili all'iter progettuale). • Esercitazione e sperimentazione di pratiche dirette e indirette per veicolare messaggi e concetti attraverso l'uso del linguaggio plastico-scultoreo.



Competenze d'indirizzo

- avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.

Contenuti generali

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o elaborata, fissa o in divenire, analogica o digitale, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo. Sarà in grado, infine, di gestire l'iter progettuale di un'opera audiovisiva, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post-produzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario annuale					
Lingua e letteratura italiana	132	132	132	132	132
Lingua e cultura straniera	99	99	99	99	99
Storia e geografia	99	99			
Storia			66	66	66
Filosofia			66	66	66
Matematica	99	99	66	66	66
Fisica			66	66	66
Scienze naturali	66	66	66	66	
Storia dell'arte	99	99	99	99	99
Discipline grafiche e pittoriche	132	132			
Discipline geometriche	99	99			
Discipline plastiche e scultoree	99	99			
Laboratorio artistico	99	99			
Scienze motorie e sportive	66	66	66	66	66
Religione cattolica o Attività alternative	33	33	33	33	33
<i>Totale ore</i>	1122	1122	759	759	693
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Laboratorio di Audiovisivo e Multimediale			198	198	264
Discipline audiovisive e Multimediali			198	198	198
<i>Totale ore</i>			396	396	462
<i>Totale complessivo ore</i>	1122	1122	1155	1155	1155

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI - ANNO DI CORSO: TERZO ANNO

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Introduzione al linguaggio fotografico	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa è la fotografia • Elementi per la lettura di un'immagine fotografica • Il ruolo della fotografia • Generi fotografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi che costituiscono un'immagine fotografica • Saper riconoscere i generi fotografici e il loro specifico ambito • Saper leggere un'immagine in base al suo contesto 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia.
Dalla fotografia al pre-cinema	<ul style="list-style-type: none"> • Dall'immagine statica all'immagine in movimento • Brevi elaborati animati 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare brevi animazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere il legame fondamentale tra la fotografia e il cinema
La comunicazione visiva. Narrare per immagini	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno/schizzo/bozza • Briefing, ideazione, scaletta, mappe, moodboard, storyboard • Scrittura per immagini • Costruzione del personaggio e dell'ambientazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborare graficamente un testo narrativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare la narrazione per immagini nei vari ambiti
La rivoluzione del digitale e internet	<ul style="list-style-type: none"> • Impatto sul cinema, sulla fotografia e sulla televisione • Dall'analogico al digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di modificare immagini • Utilizzare e creare gif animate • Saper utilizzare, creare e gestire piattaforme di photo-sharing 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli dell'evoluzione e delle differenze di fruizione delle arti di riferimento grazie alla multimedialità

LABORATORIO DI AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - ANNO DI CORSO: TERZO ANNO

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Teoria e tecnica fotografica	<ul style="list-style-type: none"> • Aspetti della fotografia • Come funziona il processo fotografico • Gli strumenti e l'attrezzatura • La composizione dell'immagine e i punti di ripresa • La luce • Formazione delle ombre • Caratteristiche di base dell'illuminazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate • Saper realizzare immagini definite, nitide, compositivamente corrette 	<ul style="list-style-type: none"> • Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso
Post-produzione fotografica	<ul style="list-style-type: none"> • Fotoritocco • Sviluppo e stampa • Creazione portfolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper controllare l'immagine ottimizzandola attraverso tecniche basi di post-produzione • Saper utilizzare programmi specifici di fotoritocco delle immagini • Saper selezionare le immagini più efficaci e formalmente corrette 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari di post-produzione
Teoria e tecnica della fotografia per l'audiovisivo	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi e apparati per la direzione della fotografia • La ripresa video 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare alla ripresa video le abilità e i saperi acquisiti in ambito fotografico 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire con consapevolezza le differenze tra una rappresentazione video e una fotografica
Tecniche di visualizzazione e presentazione	<ul style="list-style-type: none"> • Schizzi – moodboard - slide-show • Story-board e animatic • Digitalizzazione dello storyboard e inserimento di note tecniche di regia attraverso strumenti di infografica base 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti di elaborazione delle immagini • Conoscere l'importanza dello strumento del disegno per la pianificazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo consapevole lo storyboard e le sue fasi come strumento fondamentale della progettazione
Archiviazione, condivisione e distribuzione	<ul style="list-style-type: none"> • Archiviare il proprio lavoro • Condivisione del lavoro e piattaforme di photo-sharing 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere metodi e tecniche di classificazione dati/immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare metodi e tecniche di classificazione dati/immagini • Essere consapevoli che la corretta gestione del lavoro passa attraverso una organizzazione ed una archiviazione ordinata dei dati

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI - ANNO DI CORSO: QUARTO ANNO

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Elementi del linguaggio cinematografico e video	<ul style="list-style-type: none"> • L'inquadratura • La regia • Le professioni del cinema e del video 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper cogliere la grammatica con cui il linguaggio audiovisivo racconta storie che danno una visione strutturata della realtà, emozionano e/o informano. • Essere in grado di analizzare un prodotto audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovisivo • Sviluppare capacità critica e autonomia di analisi di un prodotto audiovisivo • Maturare una particolare sensibilità autoriale, nelle scelte che riguardano filmico e profilmico
Il profilmico	<ul style="list-style-type: none"> • La messa in scena • L'ambiente, gli agenti e gli oggetti • La luce e il colore 		
Il filmico	<ul style="list-style-type: none"> • Grandezze scalari • Angolazione • Movimenti di macchina • Dinamiche campo/fuori campo • Oggettiva soggettiva 		
Sceneggiatura e racconto	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura e sviluppo della drammatizzazione audiovisiva • Soggetto/trattamento/sceneggiatura • Struttura in tre atti • Arco di trasformazione del personaggio/viaggio dell'eroe 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di elaborare un'idea creativa e il suo sviluppo drammaturgico attraverso la scrittura per l'audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire processi di scrittura creativa (individuale e di gruppo) • Ricerca e acquisizione di dati e fonti • Gestire nel modo corretto i vari passaggi • Corretta impostazione linguistica e formale
Il montaggio audiovisivo	<ul style="list-style-type: none"> • Generalità e regole del montaggio audiovisivo • Teorie del montaggio • Diversi stili di montaggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli schemi tipici del montaggio audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio • Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio
Rapporto immagine e suono	<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione del sonoro • Componenti del sonoro (voce, rumore, musica) • Funzioni della musica • Suono e ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di analizzare l'apporto del sonoro nel prodotto audiovisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare il contributo del sonoro nei prodotti audiovisivi
Storia del cinema	<ul style="list-style-type: none"> • Cinema delle origini • Cinema classico • Cinema moderno • Cinema post-moderno 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti
Generi cinematografici	<ul style="list-style-type: none"> • Teoria dei generi • Nascita e sviluppo dei generi cinematografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la ripresa ai vari contesti produttivi e generi cinematografici

		<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere, codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo appropriato codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici
--	--	---	---

LABORATORIO DI AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - ANNO DI CORSO: QUARTO ANNO

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Pre-produzione audiovisiva	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificazione della lavorazione • Sceneggiatura tecnica, piano inquadrature e spoglio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper pianificare un piano di lavorazione per un progetto audiovisivo • Saper realizzare la sceneggiatura tecnica a partire dalla sceneggiatura letteraria 	<ul style="list-style-type: none"> • Attuare una pianificazione adeguata e coerente al contesto produttivo
Produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione del set • La ripresa video • Set up luci per la ripresa video • Il sonoro 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo • Essere in grado di applicare le regole del linguaggio audiovisivo in fase realizzativa • Operare scelte sull'individuazione dell'asse di ripresa, sulla distanza e angolazione del punto macchina rispetto alla posizione e al movimento dei personaggi • Saper illuminare un set • Saper operare scelte relative al sonoro (sonoro in presa diretta, doppiaggio, sound design) 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la regia e la ripresa ai vari contesti produttivi • Gestire i processi produttivi • Maturare autonomia creativa e produttiva
Post-produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Montaggio non lineare con software di video editing 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare tecnologie e programmi di montaggio. • Capacità di realizzare sequenze e utilizzare la timeline. • Saper modificare sequenze e clip. • Saper modificare le tracce audio e la sincronizzazione con il video. • Saper usare titolatrici digitali, effetti e transizioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper valutare le riprese rispetto ai vincoli di montaggio per costruire un prodotto audiovisivo fruibile attraverso differenti canali, dalle regole di esposizione all'uso delle ottiche • Utilizzare in modo autonomo e appropriato le forme narrative di montaggio

		<ul style="list-style-type: none"> • Saper esportare il video utilizzando codec e formati adatti alla piattaforma finale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo autonomo e appropriato i programmi di montaggio
Promuovere e distribuire l'opera audiovisiva sul web	<ul style="list-style-type: none"> • Social network • Piattaforme di video-sharing 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare e gestire le piattaforme a disposizione 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di presentare e promuovere il proprio lavoro attraverso concorsi e social network

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI - ANNO DI CORSO: QUINTO ANNO

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI E TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Il linguaggio televisivo e i nuovi media	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio televisivo • I format televisivi • La messa in scena televisiva • Progettazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare un format televisivo • Conoscere il linguaggio televisivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire un prodotto televisivo avendo presente un target di riferimento • Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi televisivi
Intersezioni tra media classici e nuovi media	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di semiotica • Retorica del linguaggio e della comunicazione visiva • Piattaforme video ludiche e digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra nuovi media e media classici 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la progettazione ai nuovi linguaggi
Forme brevi della comunicazione audiovisiva	<ul style="list-style-type: none"> • Videoclip • Trailer • Sigla • Spot • Cortometraggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle forme brevi della comunicazione e delle loro specificità • Progettare le forme brevi della comunicazione in modo opportuno 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e progettare la forme brevi della comunicazione confrontandosi con il mercato, la committenza e le tempistiche
Progettazione del prodotto audiovisivo	<ul style="list-style-type: none"> • Schizzi preliminari • Bozze • Moodboard • Soggetto • Sceneggiatura • Storyboard • Relazione teorico-tecnica 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper elaborare un progetto audiovisivo con un iter coerente ed organizzato • Saper elaborare un progetto audiovisivo originale 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare un progetto audiovisivo su un tema dato, analizzare e rielaborare le fonti, progettare un prodotto audiovisivo, e relazionare sulle scelte progettuali • Mettere in atto scelte autonome e creative di qualità formale

Ambienti multimediali	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti multimediali • Videoarte • Multimedialità e ipertestualità • Multimedialità e interattività 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper inserire nei propri progetti audiovisivi elementi di multimedialità 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e gestire a proprio favore elementi di multimedialità che arricchiscano il proprio lavoro o che lo rendano più fruibile
------------------------------	---	---	--

LABORATORIO DI AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - ANNO DI CORSO: QUINTO ANNO

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Forme e tecniche del cinema di animazione (video-animation e motion-graphics)	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche e tipologie di animazione: stop-motion, (cutout animation, clay animation), animazione digitale (2d e 3d) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere le diverse forme del cinema di animazione • Saper elaborare progetti audiovisivi con l'ausilio di almeno una tecnica di animazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato progetto
Forme brevi della comunicazione audiovisiva	<ul style="list-style-type: none"> • Videoclip • Trailer • Sigla • Spot • Cortometraggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare e realizzare una forma breve della comunicazione • Saper progettare un'opera audiovisiva originale 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare una forma breve della comunicazione confrontandosi con le esigenze di una committenza • Realizzare un'opera audiovisiva originale partendo da vincoli di durata, aspetti formali e fruizione dello spettatore
Economia e produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Il mercato mondiale dell'audiovisivo • Paesi produttori e soggetti economici • Tutela dell'opera e del diritto d'autore • Elementi teorici e policies • Crowdfunding 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il mercato audiovisivo e le sue possibilità • Conoscere la legislazione in tema di riproduzione e utilizzo delle immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper inserire la propria opera nel mercato audiovisivo • Proporre in modo etico e responsabile la propria opera • Essere in grado di reperire fondi per la produzione della propria opera
Gestione comunicazione social	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi e studio di prodotti e campagne in relazione ad un tema assegnato • Viral-video 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire una campagna di promozione social di un'opera audiovisiva • Sapere quali strumenti o piattaforme sono più opportune per dare visibilità e valore alla propria opera 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo autonomo ed efficace tutte le possibilità offerte dai social network

CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

	DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE
TERZO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografia • l'invenzione della fotografia • linguaggio: inquadratura, composizione, il soggetto, il reportage fotografico • La comunicazione multimediale • Utilizzo di software di base per la comunicazione: elaborazione testi, slide show, elaborazione immagini • Internet come libro di testo: la ricerca di contenuti, testo, immagini, video, siti web specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> • La macchina fotografica e gli obiettivi principali • Le luci e gli accessori • Software di elaborazione immagini • Software di presentazione • Software di montaggio video di base
QUARTO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggio cinematografico • La struttura del film • inquadrature e movimenti macchina • Dalla sequenza al film • Soggetto e sceneggiatura • Montaggio di base • Generi cinematografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Software professionale di elaborazione immagini • Software professionale di montaggio video digitale • Fasi di produzione delle riprese fotografiche e video
QUINTO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • Storia del cinema: film esempio • Tipologia audiovisivo: spot, video promozionale, intervista, cortometraggio • Lo spot video: ideazione, progetto, schizzi preliminari, soggetto, sceneggiatura, storyboard, animatic. • Gestione di almeno un social network per la promozione dei propri lavori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti e tecniche di realizzazione storyboard • Strumenti e tecniche fotografiche specifiche • Strumenti e tecniche audiovisive specifiche.



Competenze d'indirizzo

- 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.

Contenuti generali

Il designer è per definizione un innovatore di forme e funzioni, interprete e anticipatore allo stesso tempo delle linee estetiche emergenti e delle esigenze funzionali proprie del suo tempo. L'obiettivo del corso di studi è la formazione di progettisti creativi del settore ceramico, unitamente allo sviluppo della loro autonomia di giudizio, della personalità e della maturità critica. Attraverso tappe graduali di apprendimento, l'allievo conseguirà un'adeguata preparazione generale e metodologica, tecnica e professionale che si svilupperà dall'ideazione alla progettazione, alla materiale realizzazione del prodotto.

PIANO DEGLI STUDI

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario annuale					
Lingua e letteratura italiana	132	132	132	132	132
Lingua e cultura straniera	99	99	99	99	99
Storia e geografia	99	99			
Storia			66	66	66
Filosofia			66	66	66
Matematica*	99	99	66	66	66
Fisica			66	66	66
Scienze naturali**	66	66			
Chimica***			66	66	
Storia dell'arte	99	99	99	99	99
Discipline grafiche e pittoriche	132	132			
Discipline geometriche	99	99			
Discipline plastiche e scultoree	99	99			
Laboratorio artistico****	99	99			
Scienze motorie e sportive	66	66	66	66	66
Religione cattolica o Attività alternative	33	33	33	33	33
<i>Totale ore</i>	1122	1122	759	759	693
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Laboratorio della progettazione			198	198	264
Discipline progettuali Design			198	198	198
<i>Totale ore</i>			396	396	462
<i>Totale complessivo ore</i>	1122	1122	1155	1155	1155

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Il metodo progettuale	<p>UDA 1 - Le funzioni del disegno nel disegno a mano libera e nella tavola esecutiva</p> <p>UDA 2 - Lo studio cromatico</p> <p>UDA 3 - Analisi della forma e della funzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Applicare le tecniche geometriche correttamente . Utilizzare le tecniche pittoriche per realizzare bozzetti . Descrivere il metodo progettuale del prodotto di design 	<ul style="list-style-type: none"> . Saper sviluppare un progetto esecutivo attraverso gli strumenti tecnici e le abilità . Studio del marketing
2. Il modulo	<p>UDA 1 - Studio della modularità</p> <p>UDA 2 - La texture</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Applicare la geometria 	<ul style="list-style-type: none"> . Saper utilizzare la geometria e la modularità.
3. Analisi di una decorazione tipica italiana e rielaborazione con stilizzazione.	<p>UDA 1 - Analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo</p> <p>UDA 2 - La stilizzazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Utilizzare i principi essenziali che regolano il sistema della produzione sia artigianale che industriale. 	<ul style="list-style-type: none"> . Conoscere la storia del design ceramico . Conoscenza della realtà culturale-produttiva del territorio
4. Il disegno digitale	<p>UDA 1 - Gli strumenti digitali</p> <p>UDA 2 - Software digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Utilizzare le tecniche informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive 	<ul style="list-style-type: none"> . Presentare un prodotto di design con mezzi digitali

LABORATORIO DESIGN - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Tecniche di foggatura Livello base	<p>UDA 1 - Nozioni tecnologiche sulle materie prime ceramiche</p> <p>UDA 2 - L'uso degli utensili e dei macchinari</p> <p>UDA 3 - Metodi di foggatura che non utilizzano gli stampi:</p> <p>1) "a colombino"</p> <p>2) "a lastre"</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Applicare le tecniche acquisite per realizzare un prodotto ceramico . Utilizzare correttamente le attrezzature e gli strumenti per la foggatura 	<ul style="list-style-type: none"> . Saper utilizzare le tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare un prodotto ceramico . Saper utilizzare le tecniche di foggatura a colombino, a lastre e per stampatura . Conoscere le argille e le loro caratteristiche

	<p>. Metodi di foggatura che utilizzano gli stampi: 1) Per stampatura a mano 2) Per pressatura</p>		
Tecniche di formatura Livello base	UDA 1 - Nozioni sulla preparazione di semplici modelli e stampi in gesso	. Realizzare un modello e uno stampo in gesso ad un unico pezzo	. Saper realizzare un prodotto in serie.
Tecniche di rivestimento Livello base	UDA 1 - Nozioni tecnologiche sulle materie prime per i rivestimenti UDA 2 - I colori ceramici UDA 3 - Le attrezzature e gli strumenti UDA 4 - Metodi di applicazione dei rivestimenti ceramici: o per immersione o per aspersione o per spruzzatura o per pennellatura o per ingobbiatura	. Applicare le tecniche acquisite per rivestire un prodotto ceramico	. Saper utilizzare tecniche tradizionali . Caratteri generali della tecnologia
Tecniche di decorazione Livello base	UDA 1 - La tecnica del graffito UDA 2 - I contorni, le campiture, la filettatura e le sfumature	. Utilizzare le attrezzature e gli strumenti per la decorazione ceramica . Utilizzare la tecnica del graffito per la realizzazione di prodotti antichi e moderni . Applicare correttamente il colore in funzione del disegno e della decorazione da realizzare	. Saper utilizzare le tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare una decorazione su supporto ceramico
Il prototipo	UDA 1 - Verifica del prodotto elaborato in sede di progettazione UDA 2 - Condivisione dei programmi di disegno digitale con la progettazione	. Utilizzare le tecniche ceramiche per verificare il prodotto progettato. . Saper utilizzare i programmi di disegno digitale per la visualizzazione di un prodotto.	. Saper realizzare un prototipo con le tecniche acquisite, verificandone la fattibilità, anche con l'ausilio della stampante 3D.

			. Conoscere la tecnologia digitale per realizzare un prototipo digitale
--	--	--	---

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
L'iter progettuale	UDA 1 - Le fasi di ideazione con i bozzetti e lo studio cromatico UDA 2 - La tavola esecutiva e l'ambientazione assonometrica UDA 3 - Lo studio del materiale e la relazione tecnica	. Applicare e sviluppare le tecniche geometriche correttamente . Utilizzare le tecniche pittoriche per realizzare bozzetti . Descrivere l'iter progettuale del prodotto di design	. Saper sviluppare un progetto esecutivo attraverso gli strumenti tecnici e le abilità . Saper presentare il prodotto di design
Analisi e decodifica di un oggetto di design esistente e rielaborazione	UDA 1 - Analisi della principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo UDA 2 - La rielaborazione UDA 3 - Il rapporto tra forma e funzione	. Applicare l'iter progettuale per la progettazione di prodotti di design su tema assegnato	. Conoscere la storia del design ceramico . Saper tradurre le conoscenze acquisite . Conoscenza della realtà culturale-produttiva del territorio
Il disegno digitale	UDA 1 - Gli strumenti digitali e i software digitali	. Saper verificare e correggere un prodotto anche attraverso la tecnologia digitale	. Presentare un prodotto finito di design con mezzi digitali

LABORATORIO DESIGN - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Tecniche di foggatura Livello intermedio	UDA 1 - Le materie prime e complementari ceramiche UDA 2 - L'uso degli utensili e dei macchinari – Il forno e l'infornaciamento UDA 3 – Le tecniche: Metodi di foggatura che non utilizzano gli stampi: ○ A lastre	. Applicare le tecniche acquisite per realizzare un prodotto ceramico . Utilizzare correttamente le attrezzature e gli strumenti per la foggatura	. Saper utilizzare le varie tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare un prodotto ceramico . Conoscere le argille e le loro caratteristiche . Sviluppare un lessico specifico di settore

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Per trafilatura ○ Al tornio <p>Metodi di foggatura che utilizzano gli stampi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Per stampatura a mano ○ A colaggio ○ Per calibratura 		
Tecniche di formatura Livello intermedio	UDA 1 - Gli stampi in gesso UDA 2 - I modelli in gesso	. Realizzare uno stampo in gesso complesso.	. Saper realizzare un prodotto seriale.
Tecniche di rivestimento Livello intermedio	UDA 1 - Le materie prime per i rivestimenti - I colori ceramici - Le attrezzature e gli strumenti UDA 2 - Metodi di applicazione dei rivestimenti ceramici	. Applicare le tecniche acquisite per smaltare un prodotto ceramico . Utilizzare le attrezzature e gli strumenti per la decorazione ceramica . Utilizzare gli smalti colorati per realizzare un prodotto moderno	. Saper utilizzare tecniche tradizionali e moderne Conoscere la tecnologia ceramica
Tecniche di decorazione Livello intermedio	UDA 1 - Gli smalti colorati UDA 2 - La tecnica del graffito UDA 3 - Decorazione per pennellatura UDA 4 - La fiammatura: decorazione con l'aerografo	. Applicare correttamente il colore in funzione del disegno e della decorazione da realizzare	. Saper utilizzare le tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare una decorazione su supporto ceramico
Il prototipo	UDA 1 - Il design e il processo produttivo industriale UDA 2 - I software per il disegno digitale	. Coordinare i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio . Saper utilizzare i programmi di CAD per la visualizzazione digitale di un prodotto.	. Saper realizzare un prototipo e la riproduzione seriale. . Conoscere la tecnologia digitale per realizzare un prototipo digitale tridimensionale

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
L'iter progettuale e la cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione	<p>UDA 1 - Le fasi di ideazione con i bozzetti, lo studio cromatico e relativa descrizione</p> <p>UDA 2 - La tavola esecutiva -Lo studio del materiale</p> <p>UDA 3 - L'ambientazione prospettica - La relazione tecnica</p> <p>UDA 4 - Il portfolio</p>	<p>. Applicare le tecniche geometriche correttamente</p> <p>. Descrivere l'iter progettuale del prodotto di design</p>	<p>. Saper sviluppare un progetto esecutivo attraverso gli strumenti tecnici e le abilità</p> <p>. Saper presentare il prodotto di design</p>
Il design contemporaneo e la rielaborazione	<p>UDA 1 - Analizzare le principali produzioni di design contemporaneo</p> <p>UDA 2 - Progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato</p>	<p>. Utilizzare i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, della produzione artigianale ed industriale, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali - considerando inoltre territorio, destinatari e contesto.</p>	<p>. Conoscenza della realtà culturale-produttiva del territorio</p>
Il disegno digitale	<p>UDA 1 - Presentazione del prodotto di design: dall'ideazione al prototipo.</p>	<p>. Saper verificare e correggere un prodotto anche attraverso la tecnologia digitale</p>	<p>. Presentare un prodotto di design con mezzi digitali</p>

LABORATORIO DESIGN - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO A	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
<p>Tecniche di formatura e foggatura Livello avanzato</p>	<p>UDA 1 - I materiali: ceramica, vetro, legno, e altri materiali UDA 2 - La formatura e la foggatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Applicare le tecniche acquisite per realizzare un prodotto in serie . Utilizzare correttamente le attrezzature e gli strumenti per la formatura e la foggatura 	<ul style="list-style-type: none"> . Saper utilizzare le tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare un prodotto ceramico . Conoscere i materiali per la produzione di prototipi polimerici . Saper realizzare un prototipo e la sua produzione in serie.
<p>Tecniche di rivestimento e di decorazione Livello avanzato</p>	<p>UDA 1 - Le materie prime per i rivestimenti UDA 2 - Metodi di applicazione dei rivestimenti ceramici e di decorazione: . La smaltatura per spruzzatura . Decorazione con gli smalti colorati UDA 3 - L'infornamento - I forni e la curva di cottura UDA 4 - Il lustro metallico</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Applicare le tecniche acquisite per smaltare un prodotto ceramico . Utilizzare gli smalti colorati per realizzare un prodotto moderno . Utilizzare i forni per ceramica . Utilizzare le attrezzature e gli strumenti per la decorazione ceramica 	<ul style="list-style-type: none"> . Saper utilizzare tecniche tradizionali e moderne . Conoscere la tecnologia ceramica e i forni ceramici. . Saper utilizzare le tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare una decorazione su supporto ceramico
<p>Il prototipo digitale e il prototipo polimerico</p>	<p>UDA 1 - I programmi di CAD UDA 2 - La prototipazione 3D</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Saper utilizzare i programmi di CAD per la visualizzazione digitale di un prodotto. . Utilizzare le stampanti 3D 	<ul style="list-style-type: none"> . Conoscere la tecnologia digitale per realizzare un prototipo digitale tridimensionale
<p>Tecniche antiche e nuove tecnologie funzionali all'attività di restauro di opere d'arte applicata</p>	<p>UDA 1 - Le terre colorate e le tecniche per il restauro di opere ceramiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Utilizzare tecniche antiche per il restauro di opere ceramiche. 	<ul style="list-style-type: none"> . Riconoscere il periodo storico di un'opera ceramica

CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO DESIGN

	DISCIPLINE PROGETTUALI	LABORATORIO
TERZO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> . Il prodotto di design decorativo: . La tavola dei bozzetti . La tavola tecnica . La tavola del colore 	<ul style="list-style-type: none"> . Le tecniche di foggatura: a colombino . Le tecniche di decorazione: pennellatura . La tecnica dello spolvero
QUARTO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> . Il prodotto di design funzionale: . La tavola dei bozzetti . La tavola tecnica . La tavola del colore 	<ul style="list-style-type: none"> . Le tecniche di foggatura: per stampatura . Le tecniche di decorazione: il graffito
QUINTO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> . Progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato. . L'ambientazione con la prospettiva intuitiva. . La relazione tecnica. 	<ul style="list-style-type: none"> . Verifica del prodotto elaborato in sede di progettazione con l'utilizzo delle tecniche di decorazione e foggatura di base.



PIANO DEGLI STUDI

Competenze d'indirizzo

- riconoscere gli elementi costitutivi dei linguaggi progettuali e grafici
- avere consapevolezza delle radici storiche e delle principali linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria
- conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche nei processi operativi
- saper individuare le corrette procedure di approccio nei rapporti progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva ed editoriale
- 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

Contenuti generali

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al graphic design (tradizionale e digitale, editoriale, di tipo informativo e comunicativo - pubblicitario, sociale, etc.), individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre la consapevolezza

dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione grafico-visiva del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra quest'ultima e i linguaggi artistici. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software grafici e multimediali e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico (graphic design) ed il prodotto o ente da pubblicizzare o valorizzare, il testo da strutturare o illustrare, ed il pubblico destinatario. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale della produzione grafico-visiva.

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario annuale					
Lingua e letteratura italiana	132	132	132	132	132
Lingua e cultura straniera	99	99	99	99	99
Storia e geografia	99	99			
Storia			66	66	66
Filosofia			66	66	66
Matematica	99	99	66	66	66
Fisica			66	66	66
Scienze naturali	66	66	66	66	
Storia dell'arte	99	99	99	99	99
Discipline grafiche e pittoriche	132	132			
Discipline geometriche	99	99			
Discipline plastiche e scultoree	99	99			
Laboratorio artistico	99	99			
Scienze motorie e sportive	66	66	66	66	66
Religione cattolica o Attività alternative	33	33	33	33	33
<i>Totale ore</i>	1122	1122	759	759	693
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Laboratorio di grafica			198	198	264
Discipline grafiche			198	198	198
<i>Totale ore</i>			396	396	462
<i>Totale complessivo ore</i>	1122	1122	1155	1155	1155

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione, web publishing, etc.), di gestire l'iter progettuale di un prodotto grafico-visivo cartaceo, digitale o web, dalla individuazione del prodotto o testo di riferimento alla realizzazione del prodotto di divulgazione, passando dagli schizzi preliminari, dai bozzetti grafici, dai layout, dalla composizione del testo, dalla elaborazione digitale, dai metodi di pubblicazione, etc, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

DISCIPLINE PROGETTUALI GRAFICA - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Il mestiere del grafico	Il design. Il design grafico. Il grafico. Alcune distinzioni tra figure professionali.	Conoscere la figura e i compiti professionali del designer grafico. Conoscere affinità e differenze tra figure professionali che operano nella comunicazione visiva e nelle arti visive.	Saper leggere e decodificare un messaggio visivo riconoscendone gli scopi e il destinatario, identificando una gamma selezionata di metodi, tecniche e media in 2D, 3D.
2. Progetto e metodo	Un metodo di progettazione La definizione del problema. La creazione del concept. Sviluppo. Implementazione.	Acquisire un metodo progettuale corretto. Saper leggere, analizzare e interpretare il brief allo scopo di definire un problema. Ricercare e raccogliere informazioni visive utilizzando fonti primarie e secondarie e formulare ipotesi. Pianificare la sequenza di sviluppo. Presentare i risultati delle proprie ricerche durante la discussione con la produzione di scritti.	Saper produrre messaggi visivi, indirizzati a un preciso destinatario, individuando e utilizzando il metodo, la tecnica e il medium più appropriato ed efficace in 2D, 3D. Trarre elementi dall'esperienza per aumentare la propria competenza di problem solving. Mostrare nel progetto di tener conto delle qualità formali, sociali, delle tendenze e dei costumi.
3. Basic design grafico	Gli elementi di base. I valori. Il colore. La modalità di colore. Le interazioni. La comunicazione verbale e non verbale.	Leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base, i valori e le interazioni. Utilizzare e applicare il campo visivo e le regole che lo governano. Conoscere le teorie del colore (sintesi additiva e sottrattiva) e applicarne i principi nel contesto progettuale.	

		Conoscere, comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico in italiano e nella lingua inglese.
4. Storia e stili	Chiavi di lettura della storia. L'alfabeto occidentale. La riproduzione. Il disegno dei caratteri. L'età dell'informazione. Il marchio. Presentare i risultati delle proprie ricerche.	Essere consapevoli delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della comunicazione, in particolare della grafica e del design. Reperire e consultare le principali fonti di riferimento, riviste di settore, testi di reference. Analizzare e studiare come la trasformazione dei materiali, delle tecnologie, dei processi e delle tecniche di produzione ha influenzato la comunicazione.
5. Microtipografia	I caratteri comunicano. Nomenclatura e anatomia. La classificazione. La leggibilità. Il colore. Le regole di scrittura.	Conoscere e distinguere le caratteristiche formali dei font e gli elementi della loro anatomia. Digitare un testo seguendo le regole dell'ortografia. Correggere le bozze di un testo. Conoscere e distinguere i font di più largo utilizzo. Saper discriminare e abbinare caratteri con fondi e colori per esaltarne la leggibilità e/o il contrasto.
6. Le immagini	Le immagini comunicano. I generi fotografici. Il visual nella pubblicità. La fotografia nella pubblicità. Progettare la fotografia. I maestri dell'illustrazione. L'illustrazione nella pubblicità. Sette passi per progettare l'illustrazione.	Conoscere le tecniche idonee per progettare un'immagine con una specifica funzione comunicativa. Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief.

7. Macrotipografia	La pagina comunica. Come impaginare. Il campo grafico. Elementi dell'impaginazione	Progettare soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata alla stampa usando testo e immagini integrate. Produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste del brief.
---------------------------	---	--

LABORATORIO DI GRAFICA - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Il linguaggio tecnico specifico	<p>Le applicazioni tecnologiche nei processi di stampa: la conoscenza teorica delle principali tecniche di stampa tradizionali; la stampa digitale applicata.</p> <p>La conoscenza attributiva dei materiali, dei supporti e delle attrezzature per la riproduzione di un prodotto stampato.</p> <p>La carta: le caratteristiche e le proprietà specifiche; le fibre; i tipi uso mano e patinate; i formati; le pieghe; le confezioni.</p>	<p>Saper usare in modo appropriato il linguaggio tecnico specifico.</p>	<p>Conoscere e saper applicare, in maniera autonoma, i processi di lavorazione operativi inerenti al linguaggio grafico-visuale e al graphic visual design, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.</p>
2. Le diverse tecniche grafiche	<p>Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria.</p> <p>Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore.</p> <p>Elementi di tecnica fotografica: l'obiettivo, la focale, il diaframma, i tempi di esposizione, la profondità di campo, la sensibilità, la luce e il colore.</p>	<p>Saper usare in modo appropriato le diverse tecniche grafiche, individuando anche le procedure fotografiche, ai fini della rappresentazione /visualizzazione delle immagini coordinate.</p>	

3. Tecnologie digitali	Generi fotografici: lo still life. Utilizzo delle attrezzature fotografiche digitali per fini di ricerca e documentazione. Photo editing. Elementi di disegno digitale: introduzione all'utilizzo dei software standard.	Saper usare in modo appropriato le principali tecnologie digitali in uso, apprendere ed applicare adeguatamente alcuni programmi informatici specifici per la grafica.	
-------------------------------	--	--	--

DISCIPLINE PROGETTUALI GRAFICA - _ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. La sintassi del campo visivo e la percezione degli elementi grafici	Il colore, lo spettro del visibile, la scala e la ruota cromatica, le combinazioni di colori, la sintesi additiva RGB, la sintesi sottrattiva CMYK, saturazione, tonalità, chiarezza e percezione del colore. Il carattere tipografico (storia, classificazione, elementi di base, gamma seriale, correzioni ottiche, crenatura, spaziatura, interlinea, giustezza, gli ordini di composizione del testo), il significante e il significato, il suo progetto e l'espressività del lettering. I principi di progettazione del carattere tipografico manuale e digitale tramite appositi software.	Applicare le conoscenze e risolvere i problemi; usare il pensiero logico, intuitivo e creativo.	Avere la capacità di elaborare, utilizzare e realizzare il segno come elemento grafico/esclusivo.
2. Comunicazione analogica, astratta e simbolica: Il carattere tipografico (microtipografia)	Il font: disegno e struttura del carattere, corpo, misurazioni (corpo, giustezza, interlinea), tondo e corsivo, tono, larghezza, ortografia e classificazione.	Saper rielaborare e collegare le varie famiglie dei caratteri, pervenendo a soluzioni originali.	Avere la capacità di disegnare, riadattare, comporre i diversi caratteri secondo parametri personali creando attinenze significative.

3. Il marchio	Storia e classificazione dei marchi (logogramma, tipogramma, logotipo, sigla monogramma, pittogramma, iconogramma, ideogramma, marchio composto e marchio verbo-visivo).	Saper esprimere e modificare un termine scritto in una rappresentazione iconica, adoperando anche strumenti e tecniche avanzate.	
4. Identità visiva (immagine coordinata)	Il brand, il target, il cromotipo; gestione coordinata di tutti i prodotti inerenti alla progettazione dell'immagine coordinata.	Saper progettare i diversi elementi tenendo presenti i vari criteri di leggibilità e di producibilità.	
5. Il prodotto editoriale	La comunicazione e gli elementi compositivi del linguaggio pubblicitario: il linguaggio pubblicitario, le figure retoriche, i riferimenti nella pubblicità.	Saper applicare coerentemente le varie tecniche di rappresentazione grafica nei processi operativi, sviluppare la conoscenza anche in riferimento ai supporti scelti o utilizzati.	Avere la capacità di progettare ed elaborare il materiale aziendale usufruendo in modo efficace delle strategie progettuali per raggiungere soluzioni valide ed utilizzabili.
6. La fotografia analogica e digitale	La fotografia analogica e digitale: storia, generi (réportage, still life, ritratto, moda e pubblicità), tecnica e principi di base (la luce, il corpo macchina Reflex, le ottiche, la profondità di campo e la prospettiva).		
7. Gli elementi avanzati della computer grafica	I mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati alla ricerca di fonti, all'elaborazione di disegni di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, all'archiviazione dei propri elaborati.	Comprendere, utilizzando i software adeguati, le sequenze pratico-metodologiche del disegno digitale, della rappresentazione e della rielaborazione grafica.	
8. Materiale ecosostenibili	Principi di prodotti grafici ecosostenibili: forma, funzione e usabilità, costo, rinnovabili, materiali riciclabili.	Saper identificare ed applicare coerentemente le attrezzature tecniche e le tecnologie in uso, soprattutto ai fini della progettazione e produzione grafica.	

9. Impaginazione digitale	Strutture nascoste e griglie modulari: i formati pagina (formati UNI), costruzione geometrica dei formati rettangolari (sezione aurea rettangoli dinamici), marginatura del libro, moduli e strutture, la teoria del quadrato.	Saper introdurre e predisporre i vari componenti formali all'interno di uno spazio in base a dei criteri progettuali precisi e definiti.	Avere la capacità di organizzare e predisporre con ragionevolezza funzionale e gusto artistico l'aspetto comunicativo dei vari stampati.
10. Packaging	Sviluppo del packaging: la confezione e l'abbigliamento dei prodotti; incidenza del circuito produttivo nel progetto; la definizione della forma e dei materiali (studio dei vari supporti di produzione); la configurazione del modello tridimensionale.		

LABORATORIO DI GRAFICA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. La sintassi del campo visivo e la percezione degli elementi grafici.	Esercitazioni applicative della sintesi additiva e sottrattiva con tecniche laboratoriali attraverso l'utilizzo di software appropriati.	Saper applicare coerentemente le varie tecniche di rappresentazione grafica nei processi operativi, sviluppare la conoscenza anche in riferimento ai supporti scelti o utilizzati.	Avere la capacità di applicare le conoscenze per portare a termine compiti e risolvere problemi.
2. Comunicazione analogica, astratta e simbolica. Il carattere tipografico (microtipografia).	Composizione e allineamento; articolazione del testo; readability e legibility; colore.		Avere la capacità comprendere, utilizzando i <i>software</i> adeguati, le sequenze pratico-metodologiche del disegno digitale, della rappresentazione e della rielaborazione grafica.
3. Il marchio	Logogramma, tipogramma, logotipo, sigla monogramma, pittogramma, iconogramma, ideogramma, marchio composto e marchio verbo-visivo.	Saper identificare ed applicare coerentemente le attrezzature tecniche e le tecnologie in uso, soprattutto ai fini della progettazione e produzione grafica, specificando gli aspetti e le connessioni allusive e lampanti tra il marchio ideato e l'azienda.	

4. Identità visiva	Realizzazione di tutti i prodotti inerenti alla progettazione dell'immagine coordinata.	Saper stabilire nell'elaborazione computerizzata i diversi elementi che distinguono i diversi procedimenti di stampa.	Avere la capacità di adoperare i software grafici specifici per disporre e collegare l'immagine comunicativa dei vari prodotti stampati.
5. Il prodotto editoriale	Impaginazione digitale: apprendimento e applicazione dei programmi informatici specifici.	Saper realizzare qualsiasi stampato in modo autonomo e consapevole.	Avere la capacità di utilizzare in modo avanzato i software specifici di impaginazione digitale determinando e realizzando qualsiasi stampato in modo indipendente.
6. La fotografia analogica e digitale	Strumenti di lettura e decodifica dell'immagine: sperimentare gli elementi compositivi e comunicativi del linguaggio grafico-pubblicitario e fotografico. Immagine, bitmap vettoriale risoluzione e formati elettronici più diffusi.		Lo studente al termine del secondo biennio sarà in grado di organizzare un lavoro in team e a contenere e gestire il tempo della realizzazione di un progetto.
7. Gli elementi avanzati della grafica computerizzata	Utilizzo del software adeguato per la realizzazione del prodotto finale.		
8. Materiale ecosostenibili	Valutazione sull'impatto ambientale delle materie e delle tecniche in uso.		
9. Impaginazione digitale	Impaginazione digitale: apprendimento e applicazione dei programmi informatici specifici.		
10. Packaging	Packaging: il disegno dell'imballaggio di un prodotto; conoscere le pieghe, le cordonature, i materiali; conoscere e disegnare una fustella; eventuale sviluppo tridimensionale del modello.		

DISCIPLINE PROGETTUALI GRAFICA -_ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Il prodotto editoriale	Il prodotto editoriale (manifesto, libro, pieghevole, dépliant, invito, brochure, carnet de voyage ecc.): la storia; la classificazione degli stampati; gli elementi della composizione: titoli, capoleggera, carattere e colore, elenco, indice, numerazione pagine, moduli ed espedienti grafici; l'impaginazione del testo e dell'immagine pubblicitaria; il format e il tono; gli elementi e le caratteristiche del linguaggio pubblicitario; il libro e gli elementi caratterizzanti; la rivista; le strutture formali; la gabbia; il menabò; le signature; il timone.	Sviluppare un sapere critico, nella consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria.	Possedere capacità di ricerca artistica individuale e/o di gruppo, formata sui principi essenziali che regolano il sistema della committenza, del marketing, dell'editoria, della stampa e del web, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, considerando target e contesto comunicativo oltre al contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.
2. Il colore nelle immagini digitali	CMYK, profili di colore, compressione, segni di stampa, abbondanze, segni di taglio, segni di pagina al vivo, crocini di registro, barre di colore, informazioni pagina, area indicazioni, conversione trasparenza e protezione.	Conoscere e saper applicare consapevolmente i principi della percezione visiva e della "teoria della Gestalt", della composizione della forma e della configurazione grafico-espressiva. Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto – prodotto contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva, pubblicitaria e grafico-editoriale.	
3. I formati elettronici più importanti.	I formati elettronici più importanti: Tiff, Jpg, Pdf.	Consolidare una linea di ricerca sulla quale costruire un progetto integrato per l'editoria, l'immagine coordinata, gli spazi espositivi, il web.	

4. La fotografia	<p>La fotografia: storia, principi di base e fondamenti, apparecchi fotografici di piccolo, medio e grande formato.</p> <p>Il colore nelle immagini digitali: rapporto dei colori con lo spazio; significato del colore nella pubblicità; saturazione-tonalità-chiaro-scuro (sfera cromatica); metodo RGB e metodo CMYK; profili di colore; gamut.</p>		
5. Il video e le presentazioni audiovisive multimediali	<p>Il video e le presentazioni audiovisive multimediali: ripresa, taglio e montaggio, effetti video, effetti sonori, titolazioni.</p> <p>I formati elettronici più importanti: Avi /Mpeg /Mpeg/ 4Mov /Wmv.</p> <p>Concetto di committenza. Regole del mercato rapportate al periodo storico di riferimento.</p>		
6. Committenza e diritti d'autore.	<p>I diritti d'autore.</p>		

LABORATORIO DI GRAFICA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Software per il disegno digitale	Approfondire l'uso dei <i>software</i> per il disegno digitale e la rappresentazione - rielaborazione grafica. Impaginazione digitale: sviluppare le possibilità di applicazione dei programmi informatici specifici. Approfondire la conoscenza delle applicazioni tecnologiche nei processi di stampa digitale, anche in funzione del confezionamento del progetto editoriale.	Usare consapevolmente, in modo coerente ed appropriato, il linguaggio tecnico specifico. Sviluppare l'autonomia per gestire, in modo adeguato, le tecniche grafiche e le applicazioni informatiche nei processi operativi, anche in riferimento ai supporti ed ai contesti scelti o utilizzati.	Incentivare una ricerca artistica individuale e/o di gruppo, formata sui principi essenziali che regolano il sistema della committenza, del marketing, dell'editoria, della stampa e del web, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, considerando target e contesto comunicativo oltre al contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.
2. La grafica d'ambiente e la sua posizione spaziale	I criteri applicativi e le valenze percettive; disporre in pianta e in alzato gli "elementi comunicativi" progettati; la segnaletica.	Sviluppare un atteggiamento consapevole per identificare ed impiegare le tecniche e le tecnologie pertinenti nella progettazione e produzione grafica.	
3. Web design	Lo studio dei formati; gli standard informatici; il progetto della gabbia; i caratteri; i colori; analisi degli stili di impaginazione.	Potenziare le capacità nella gestione coordinata degli elementi comunicativi del linguaggio grafico-pubblicitario e fotografico.	

CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO GRAFICA

	DISCIPLINE PROGETTUALI	LABORATORIO
TERZO ANNO	<p>Studio e ricerca su come si impagina un prodotto grafico. Progetto e impaginazione del proprio raccoglitore Come si schizza per procedere alla progettazione di un prodotto grafico. Applicazione del progetto grafico (Mockup) Mappa concettuale per la progettazione di un pieghevole, di un marchio, di un manifesto, Progetto del marchio, del pieghevole del manifesto locandina Prototipo di questi. Studio delle pieghe Formati di carta Tipo di carta Studio e lettura grafica di manifesti esistenti.</p>	<p>La carta: le caratteristiche e le proprietà specifiche; le fibre; i tipi uso mano e patinate; i formati; le pieghe; le confezioni. Esercitazioni operative: Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. Layout e tecniche di <i>visualizing</i>: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore. Elementi di tecnica fotografica: l'obiettivo, la focale, il diaframma, i tempi di esposizione, la profondità di campo, la sensibilità, la luce e il colore. Conoscere e saper usare in modo appropriato il linguaggio tecnico specifico. - Conoscere le diverse tecniche grafiche, individuando anche le procedure fotografiche, ai fini della rappresentazione/visualizzazione delle immagini coordinate. - Conoscere le principali tecnologie digitali in uso, apprendere ed applicare adeguatamente alcuni programmi informatici specifici per la grafica. Conoscere e saper usare in modo appropriato il linguaggio tecnico specifico.</p>
QUARTO ANNO	<p>Studio delle confezioni o packaging su tutti i tipi di supporti cartoni, alluminio, plastica ecc. Studio dell'ingombro testo, metodo di Villard, ecc. Studio della copertina del libro Studio di tutte le parti del libro Progetto di un opuscolo con la scrittura di una favola e l'illustrazione di questa, Impaginazione Presentazione dei lavori prodotti durante l'anno scolastico in Power Point</p>	<p>Saper applicare coerentemente le varie tecniche di rappresentazione grafica nei processi operativi, sviluppare la conoscenza anche in riferimento ai supporti scelti o utilizzati. - Saper identificare ed applicare coerentemente le attrezzature tecniche e le tecnologie in uso, soprattutto ai fini della progettazione e produzione grafica. - Saper identificare ed applicare coerentemente le attrezzature tecniche e le tecnologie in uso, s <i>Packing</i>: il disegno dell'imballaggio di un prodotto; conoscere le pieghe, le cordonature, i materiali; conoscere e disegnare una fustella; eventuale sviluppo tridimensionale del modello. - Impaginazione digitale: apprendimento e applicazione dei programmi informatici specifici.</p>

		Valutazione sull'impatto ambientale delle materie e delle tecniche in uso. soprattutto ai fini della progettazione utilizzo dei <i>software</i> standard produzione grafica.
QUINTO ANNO	<p>Studio della grafica per il progetto di un sito web</p> <p>18.La campagna pubblicitaria (Slogan, Manifesto, Volantino, Locandina, Pieghevole, Divulgazione multimediale).</p> <p>19 Progettazione video con grafica animata con utilizzo del programma Adbe After effects.</p>	<p>. Il progetto della comunicazione visiva: dalla definizione del problema alla risposta del destinatario della comunicazione 2. Metodologia e strumenti dell'iter progettuale dall'elaborazione dell'idea grafica al confezionamento e divulgazione dei prodotti grafici: a-Studio, ricerca, raccolta dati (testi, documentazione grafica e fotografica) b-Progettazione preliminare, organizzazione-ideazione del progetto. c-Progettazione esecutiva d-Realizzazione del prototipo e output di pre stampa. sviluppo di competenze fruibili, critiche ed espressive per l'elaborazione del processo progettuale. Capacità di analisi grafica per la comunicazione visiva dei prodotti grafici. Utilizzo dei <i>software</i> standard produzione grafica.</p>



PIANO DEGLI STUDI

Competenze d'indirizzo

- 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.

Contenuti generali

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla scenografia, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la scenografia; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico, nonché alla produzione di elementi bidimensionali e tridimensionali che lo compongono; di utilizzare gli strumenti, i materiali, le tecnologie e le strumentazioni artigianali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e applicare i principi che regolano l'ideazione creativa, la restituzione geometrica e la realizzazione delle forme pittoriche, plastiche e scultoree, architettoniche e strutturali che costituiscono lo spazio scenico, avendo la consapevolezza dei relativi riferimenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione scenografica, teatrale (prosa, lirica e di figura) e cinematografica, del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra la scenografia, l'allestimento espositivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, delle tecniche per le elaborazioni pittoriche e plastiche dei bozzetti, dei mezzi multimediali di base; e sarà in grado, inoltre, di individuare e utilizzare le relazioni tra la scenografia e il testo di riferimento, la regia, il prodotto da esporre e il contesto architettonico ed ambientale.

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario annuale					
Lingua e letteratura italiana	132	132	132	132	132
Lingua e cultura straniera	99	99	99	99	99
Storia e geografia	99	99			
Storia			66	66	66
Filosofia			66	66	66
Matematica	99	99	66	66	66
Fisica			66	66	66
Scienze naturali	66	66			
Chimica			66	66	
Storia dell'arte	99	99	99	99	99
Discipline grafiche e pittoriche	132	132			
Discipline geometriche	99	99			
Discipline plastiche e scultoree	99	99			
Laboratorio artistico	99	99			
Scienze motorie e sportive	66	66	66	66	66
Religione cattolica o Attività alternative	33	33	33	33	33
<i>Totale ore</i>	1122	1122	759	759	693
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Laboratorio di scenografia			165	165	231
Discipline geometriche e scenotecniche			66	66	66
Discipline progettuali scenografiche			198	198	198
<i>Totale ore</i>			396	396	462
<i>Totale complessivo ore</i>	1122	1122	1155	1155	1155

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", interpretando il testo scritto e ricercando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale della scenografia.

Sarà in grado, infine, di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera scenografica, di un elemento scenico o dell'allestimento di spazi destinati all'esposizione, dall'adattamento del testo alla realizzazione e all'allestimento dell'opera in scala ridotta o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai "bozzetti" bidimensionali e tridimensionali definitivi, dalla restituzione geometrica e proiettiva, dalla realizzazione degli elementi pittorici, plastico-scoltorei e architettonici, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO A	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Conoscenza della storia 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni	La storia del teatro attraverso lo studio delle sue tipologie architettoniche, come fonte inesauribile di conoscenza e di ispirazione progettuale: - le origini: il teatro greco romano - il medioevo: la sparizione del teatro - il rinascimento: il recupero dell'antico (con il supporto del docente)	Interpretazione del periodo storico e culturale nel quale è stato realizzato l'edificio, in rapporto alle scelte progettuali applicate (con il supporto del docente)	Maturare sensibilità relativamente alle scelte che riguardano la corretta applicazione di una metodologia progettuale (con il supporto del docente)
2. Metodologia progettuale 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni	Il progetto come strumento di lettura delle problematiche e di soluzione delle stesse; le fasi della progettazione (con il supporto del docente)	Confrontare le diverse metodologie progettuali seguite per arrivare a cogliere quella più idonea scelta per la soluzione del problema: (con il supporto del docente)	Conoscere e gestire i processi progettuali e operativi, inerenti al progetto scenografico, espositivo e allestitivo (con il supporto del docente)
3. Scenografia e luce 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni	Analisi del rapporto intercorrente tra progetto scenografico e illuminazione artificiale /naturale: manualistica ed osservazioni sul campo (con il supporto del docente)	Interpretazione delle atmosfere luministiche, in termini di capacità di trasposizione grafico-scoltorea della scena (con il supporto del docente)	Cogliere il legame fondamentale tra scenografia e luce (con il supporto del docente)
4. Scenografia e musica 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni	Analisi del rapporto intercorrente tra progetto scenografico e musica: - ascolto di brani musicali mirati (con il supporto del docente)	Interpretazione delle atmosfere musicali in termini di capacità di trasposizione grafico-scoltorea della scena (con il supporto del docente)	Cogliere il legame fondamentale tra scenografia e musica (con il supporto del docente)

5. Scenografia e racconto 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni	<p>Struttura e sviluppo della drammatizzazione scenografica</p> <p>Comprensione del ruolo dei personaggi, nei loro caratteri, costumi e nell'ambientazione nella quale sono calati</p> <p>(con il supporto del docente)</p>	<p>Elaborare un'idea scenografica creativa e il suo sviluppo drammaturgico (con il supporto del docente)</p>	<p>Gestire i processi di progettazione scenografica creativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - ricerca e acquisizione di dati e fonti - gestire nel modo corretto i vari passaggi progettuali - corretta impostazione linguistica e formale (con il supporto del docente)
6. Scenografia e comunicazione 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni	<p>Il rapporto intercorrente tra progetto scenografico e comunicazione dello stesso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schizzo/ disegno/ bozzetto Ideazione, scaletta, mappe, <i>moodboard</i> (con il supporto del docente) 	<p>Essere in grado di comunicare il progetto scenografico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il progetto disegnato e impaginato con le tecniche tradizionali (con il supporto del docente) 	<p>Saper applicare la procedura corretta di comunicazione del progetto, procedendo attraverso coerenti fasi di lavoro (con il supporto del docente)</p>
7. Scenografia e costume 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni	<p>La storia del costume attraverso i secoli, come fonte inesauribile di conoscenza e di ispirazione progettuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le origini: il teatro greco romano - il medioevo: la sparizione del teatro - il rinascimento: il recupero delle fonti antiche (con il supporto del docente) 	<p>Essere in grado di elaborare soluzioni costumistiche creative in rapporto allo sviluppo drammaturgico-scenografico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il costume disegnato e presentato mediante tecniche tradizionali (con il supporto del docente) 	<p>Saper applicare la procedura corretta di progettazione-realizzazione, procedendo attraverso coerenti fasi di lavoro (con il supporto del docente)</p>

LABORATORIO DI SCENOGRAFIA - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
<p>1. Conoscenza della storia</p> <p>1 teatro 2 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Analisi della geometria e forma architettonica degli edifici teatrali, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le origini: il teatro greco romano - il medioevo: la sparizione del teatro - il rinascimento: il recupero dell'antico <p>(con il supporto del docente)</p>	<p>Utilizzare l'interpretazione del progetto geometrico, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte formali nonché geometrico – tipologiche, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto del docente)</p>
<p>2. Conoscenza delle tecniche e dei materiali</p> <p>1 teatro 2 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Conoscere le principali tecniche e materiali per la realizzazione di un modello tridimensionale per la descrizione degli spazi destinati allo spettacolo (con il supporto del docente)</p>	<p>Utilizzare strumenti, tecniche e materiali, per la realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte tecniche e materiali, relative alla realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto del docente)</p>
<p>3. Metodologia geometrico progettuale applicata alla modellistica</p> <p>1 teatro 2 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio e degli elementi scenografici, in relazione alla realizzazione di un modello tridimensionale degli spazi destinati allo spettacolo (con il supporto del docente)</p>	<p>Utilizzare strumenti, tecniche, materiali, supporti e attrezzature adeguate, per la realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte metodologiche di costruzione geometrica, degli strumenti, materiali e attrezzature, relative alla realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto del docente)</p>

<p>4. Scenotecnica applicata alla progettazione 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica, per la realizzazione di un modello tridimensionale descrittivo degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguate, per la modellazione scenotecnica del progetto (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali, per la modellazione scenotecnica del progetto (con il supporto del docente)</p>
<p>5. Scenotecnica e luce 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica per la realizzazione di un modello tridimensionale che renda conto della componente luministica di una scena (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguati, per la realizzazione di un modello tridimensionale della luministica del progetto (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali, per la modellazione scenotecnica della componente luministica del progetto (con il supporto del docente)</p>
<p>6. Scenotecnica e costume 1 teatro 2 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica per la realizzazione di un modello tridimensionale che renda conto della componente costumistica del progetto (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguati, per la realizzazione di un modello di costumistica del progetto (con il supporto del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali, per la modellazione scenotecnica della componente costumistica del progetto (con il supporto del docente)</p>

DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Conoscenza delle regole di rappresentazione normalizzata	Conoscere le principali fonti tecniche di rappresentazione grafico/simbolica/convenzionale, per la descrizione normalizzata degli spazi destinati allo spettacolo	Utilizzare la rappresentazione grafica normalizzata - simbologie grafiche	Saper operare le scelte opportune in merito alla rappresentazione grafica normalizzata
2. Metodologia geometrico progettuale	Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio scenografico in relazione alle esigenze di comprensione e restituzione degli spazi destinati allo spettacolo: - proiezioni ortogonali - assonometria	Utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione geometrica: - squadre - eventuale disegno assistito (primi cenni)	Saper operare le scelte in merito al sistema geometrico progettuale da adottare
3. Scenotecnica applicata alla progettazione	Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica, per la descrizione degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica: - scale metriche/ disegno geometrico / tecnico - quotature metriche e piano altimetriche - disegno manuale, bidimensionale e tridimensionale, disegno assistito (primi cenni)	Saper utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica del progetto:	Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica del progetto
4. Scenotecnica e luce	Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica della illuminazione di una scena: - scale metriche/ disegno geometrico / tecnico - quotature metriche e piano altimetriche - disegno manuale, bidimensionale e tridimensionale, eventuale disegno assistito (primi cenni)	Saper utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica della luministica del progetto: - squadre – altri strumenti per il disegno – eventuale disegno assistito.	Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica luministica di progetto.

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO A	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Conoscenza della storia 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	La storia del teatro attraverso lo studio delle sue tipologie architettoniche, come fonte inesauribile di conoscenza e di ispirazione progettuale: - il teatro cinquecentesco - il teatro barocco - il teatro settecentesco (con il supporto parziale del docente)	Interpretazione del periodo storico e culturale in rapporto alle scelte progettuali applicate - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)	Maturare sensibilità relativamente alle scelte che riguardano la corretta applicazione di una metodologia progettuale - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)
2. Metodologia progettuale 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Il progetto come strumento di lettura delle problematiche e di soluzione delle stesse: <u>l'iter progettuale</u> : - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)	Confrontare le diverse metodologie progettuali per arrivare a scegliere quella più idonea alla soluzione del problema: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)	Conoscere e gestire i processi progettuali e operativi, inerenti al progetto scenografico, espositivo e allestitivo - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)
3. Scenografia e luce 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Il rapporto intercorrente tra progetto scenografico e illuminazione artificiale /naturale: manualistica ed osservazioni sul campo - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)	Interpretazione delle atmosfere luministiche, in termini di capacità di trasposizione grafico-scultorea della scena - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)	Cogliere il legame fondamentale tra scenografia e luce - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)
4. Scenografia e musica 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Il rapporto intercorrente tra progetto scenografico e musica: - ascolto di brani musicali mirati (con il supporto parziale del docente)	Interpretazione delle atmosfere musicali in termini di capacità di trasposizione grafico-scultorea della scena (con il supporto parziale del docente)	Cogliere il legame fondamentale tra scenografia e musica (con il supporto parziale del docente)

<p>5. Scenografia e racconto</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Struttura e sviluppo della drammatizzazione scenografica</p> <p>Comprensione del ruolo dei personaggi, nei loro caratteri, costumi e nell'ambientazione nella quale sono calati</p> <p>- applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Elaborare un'idea scenografica creativa e il suo sviluppo drammaturgico</p> <p>- applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Gestire i processi di progettazione scenografica creativa (con il supporto parziale del docente)</p>
<p>6. Scenografia e comunicazione</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Il rapporto intercorrente tra progetto scenografico e comunicazione dello stesso:</p> <p>- tavoletta grafica - software per elaborazione vettoriali - software per elaborazione di immagini (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Comunicare il progetto scenografico: - il progetto disegnato e impaginato con le tecniche informatizzate (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Saper applicare la procedura corretta di comunicazione del progetto, procedendo attraverso coerenti fasi di lavoro (con il supporto parziale del docente)</p>
<p>7. Scenografia e costume</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>La storia del costume attraverso i secoli, come fonte inesauribile di conoscenza e di ispirazione progettuale: - il teatro cinquecentesco - il teatro barocco - il teatro settecentesco (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Elaborare soluzioni costumistiche creative</p> <p>- il costume disegnato e presentato mediante tecniche informatizzate - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Saper applicare la procedura corretta di progettazione-realizzazione, procedendo attraverso coerenti fasi di lavoro (con il supporto parziale del docente)</p>

LABORATORIO DI SCENOGRAFIA - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Conoscenza della storia 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Analisi della geometria e forma architettonica degli edifici teatrali, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale: - il teatro cinquecentesco - il teatro barocco - il teatro settecentesco (con il supporto parziale del docente)	Utilizzare l'interpretazione del progetto geometrico, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto parziale del docente)	Saper operare le scelte formali nonché geometrico – tipologiche, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto parziale del docente)
2. Conoscenza delle tecniche e dei materiali 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Conoscere le principali tecniche e materiali per la realizzazione di un modello tridimensionale per la descrizione degli spazi destinati allo spettacolo (con il supporto parziale del docente)	Utilizzare strumenti, tecniche e materiali, per la realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto parziale del docente)	Saper operare le scelte tecniche e materiali, relative alla realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto parziale del docente)
3. Metodologia geometrico progettuale applicata alla modellistica 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio e degli elementi scenografici, in relazione alla realizzazione di un modello tridimensionale degli spazi destinati allo spettacolo (con il supporto parziale del docente)	Utilizzare strumenti, tecniche, materiali, supporti e attrezzature adeguati, per la realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto parziale del docente)	Saper operare le scelte metodologiche di costruzione geometrica, degli strumenti, materiali e attrezzature, relativi alla realizzazione di un modello tridimensionale (con il supporto parziale del docente)

<p>4. Scenotecnica applicata alla progettazione</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica, per la realizzazione di un modello tridimensionale descrittivo degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguati, per la modellazione scenotecnica del progetto (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali, per la modellazione scenotecnica del progetto (con il supporto parziale del docente)</p>
<p>5. Scenotecnica e luce</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica per la realizzazione di un modello tridimensionale che renda conto della componente luministica di una scena (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguati, per la realizzazione di un modello tridimensionale della luministica del progetto (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali per la modellazione scenotecnica della componente luministica del progetto (con il supporto parziale del docente)</p>
<p>6. Scenotecnica e costume</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica per la realizzazione di un modello tridimensionale che renda conto della componente costumistica del progetto (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguati per la realizzazione di un modello di costumistica del progetto (con il supporto parziale del docente)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali per la modellazione scenotecnica della componente costumistica del progetto (con il supporto parziale del docente)</p>

DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Conoscenza delle regole di rappresentazione normalizzata	Conoscere le principali fonti tecniche di rappresentazione grafico/simbolica/convenzionale, per la descrizione normalizzata degli spazi destinati allo spettacolo: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni	Utilizzare la rappresentazione grafica normalizzata - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni	Saper operare le scelte opportune in merito alla rappresentazione grafica normalizzata
2. Metodologia geometrico progettuale	Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio scenografico in relazione alle esigenze di comprensione e restituzione degli spazi destinati allo spettacolo: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni.	Utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione geometrica: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni.	Saper operare le scelte in merito al sistema geometrico progettuale da adottare
3. Scenotecnica applicata alla progettazione	Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica, per la descrizione degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni - disegno assistito bidimensionale e tridimensionale	Saper utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica del progetto: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni	Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica del progetto
4. Scenotecnica e luce	Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica della illuminazione di una scena: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni.	Saper utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica della luministica del progetto: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III anno ed implementazioni	Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica luministica di progetto

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO A	CONTENUTI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Conoscenza della storia 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	La storia del teatro attraverso lo studio delle sue tipologie architettoniche, come fonte inesauribile di conoscenza e di ispirazione progettuale: - il teatro ottocentesco - il teatro novecentesco - il teatro contemporaneo (in completa autonomia)	Interpretazione del periodo storico e culturale in rapporto alle scelte progettuali applicate - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)	Maturare sensibilità relativamente alle scelte che riguardano la corretta applicazione di una metodologia progettuale (in completa autonomia)
2. Metodologia progettuale 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Il progetto come strumento di lettura delle problematiche e di soluzione delle stesse: <u>l'iter progettuale</u> : - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)	Confrontare le diverse metodologie progettuali per arrivare a scegliere quella più idonea alla soluzione del problema: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)	Conoscere e gestire i processi progettuali e operativi, inerenti al progetto scenografico, espositivo e allestitivo (in completa autonomia)
3. Scenografia e luce 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Il rapporto intercorrente tra progetto scenografico e illuminazione artificiale /naturale: manualistica ed osservazioni sul campo - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)	Interpretazione delle atmosfere luministiche, in termini di capacità di trasposizione grafico-scultorea della scena - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)	Cogliere il legame fondamentale tra scenografia e luce (in completa autonomia)
4. Scenografia e musica 1 teatro 2 cinema 3 televisione	Il rapporto intercorrente tra progetto scenografico e musica mediante l'ascolto di brani musicali mirati	Interpretazione delle atmosfere musicali in termini di capacità di trasposizione grafico-scultorea della scena	Cogliere il legame fondamentale tra scenografia e musica (in completa autonomia)

<p>4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>- applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>- applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	
<p>5. Scenografia e racconto</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Struttura e sviluppo della drammatizzazione scenografica</p> <p>Comprensione del ruolo dei personaggi, nei loro caratteri, costumi e nell'ambientazione nella quale sono calati</p> <p>- applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Elaborare un'idea scenografica creativa e il suo sviluppo drammaturgico</p> <p>- applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Gestire i processi di progettazione scenografica creativa (in completa autonomia)</p>
<p>6. Scenografia e comunicazione</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Il rapporto intercorrente tra progetto scenografico e comunicazione dello stesso:- applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Comunicare il progetto scenografico: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Saper applicare la procedura corretta di comunicazione del progetto, procedendo attraverso coerenti fasi di lavoro (in completa autonomia)</p>
<p>7. Scenografia e costume</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>La storia del costume attraverso i secoli, come fonte inesauribile di conoscenza e di ispirazione progettuale: - il teatro ottocentesco - il teatro novecentesco il teatro contemporaneo (cenni) (in completa autonomia)</p>	<p>Elaborare soluzioni costumistiche creative in rapporto allo sviluppo drammaturgico-scenografico: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Saper applicare la procedura corretta di progettazione/realizzazione, procedendo attraverso coerenti fasi di lavoro (in completa autonomia)</p>

LABORATORIO DI SCENOGRAFIA- ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Conoscenza della storia 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Analisi della geometria e forma architettonica degli edifici teatrali, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale: - il teatro ottocentesco il teatro novecentesco il teatro contemporaneo (in completa autonomia)	Utilizzare l'interpretazione del progetto geometrico, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale (in completa autonomia)	Saper operare le scelte formali nonché geometrico – tipologiche, ai fini della realizzazione di un modello tridimensionale (in completa autonomia)
2. Conoscenza delle tecniche e dei materiali 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Conoscere le principali tecniche e materiali per la realizzazione di un modello tridimensionale per la descrizione degli spazi destinati allo spettacolo (in completa autonomia)	Utilizzare strumenti, tecniche e materiali, per la realizzazione di un modello tridimensionale (in completa autonomia)	Saper operare le scelte tecniche e materiali, relative alla realizzazione di un modello tridimensionale (in completa autonomia)
3. Metodologia geometrico progettuale applicata alla modellistica 1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni	Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio e degli elementi scenografici, in relazione alla realizzazione di un modello tridimensionale degli spazi destinati allo spettacolo (in completa autonomia)	Utilizzare strumenti, tecniche, materiali, supporti e attrezzature adeguati, per la realizzazione di un modello tridimensionale (in completa autonomia)	Saper operare le scelte metodologiche di costruzione geometrica, degli strumenti, materiali e attrezzature, relativi alla realizzazione di un modello tridimensionale (in completa autonomia)

<p>4. Scenotecnica applicata alla progettazione</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica, per la realizzazione di un modello tridimensionale descrittivo degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguati, per la modellazione scenotecnica del progetto - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali, per la modellazione scenotecnica del progetto - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>
<p>5. Scenotecnica e luce</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica per la realizzazione di un modello tridimensionale che renda conto della componente luministica di una scena - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguati, per la realizzazione di un modello tridimensionale della luministica del progetto - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali per la modellazione scenotecnica della componente luministica del progetto - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>
<p>6. Scenotecnica e costume</p> <p>1 teatro 2 cinema 3 televisione 4 allestimenti, esposizioni</p>	<p>Applicare le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica per la realizzazione di un modello tridimensionale che renda conto della componente costumistica del progetto - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Saper utilizzare strumenti, supporti, materiali e attrezzature adeguati per la realizzazione di un modello di costumistica del progetto - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>	<p>Saper operare le scelte in merito a tecniche, strumenti e materiali per la modellazione scenotecnica della componente costumistica del progetto - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni (in completa autonomia)</p>

DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Conoscenza delle regole di rappresentazione normalizzata	Conoscere le principali fonti tecniche di rappresentazione grafico/simbolica/convenzionale, per la descrizione normalizzata degli spazi destinati allo spettacolo: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni	Utilizzare la rappresentazione grafica normalizzata - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni	Saper operare le scelte opportune in merito alla rappresentazione grafica normalizzata
2. Metodologia geometrico progettuale	Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio scenografico in relazione alle esigenze di comprensione e restituzione degli spazi destinati allo spettacolo: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni	Utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione geometrica: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni	Saper operare le scelte in merito al sistema geometrico progettuale da adottare
3. Scenotecnica applicata alla progettazione	Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica, per la descrizione degli spazi e degli elementi che compongono la macchina scenica: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni	Saper utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica del progetto: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni	Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica del progetto
4. Scenotecnica e luce	Conoscere le principali tecniche di rappresentazione grafico / simbolica della illuminazione di una scena: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni	Saper utilizzare strumenti, supporti e attrezzature adeguate per la rappresentazione scenotecnica della luministica del progetto: - applicazioni di quanto appreso nel modulo del III e IV anno ed implementazioni	Saper operare le scelte in merito al sistema tecnico descrittivo da adottare per la scenotecnica luministica di progetto

CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO SCENOGRAFIA

	DISCIPLINE PROGETTUALI	LABORATORIO
TERZO ANNO	Il Teatro dalle origini al Medioevo (evoluzione, storia, esempi emblematici, costumi) ; Cenni di scenotecnica teatrale; ambientazione del testo (bozzetto) ed ideazione di elementi scenici.	Conoscenza dei materiali per la realizzazione di un modello tridimensionale per la descrizione degli spazi scenici (teatro come edificio, evoluzione dalle origini alla scena rinascimentale) destinati allo spettacolo, con il supporto del docente.
QUARTO ANNO	Il Teatro dal Rinascimento al XIX sec (evoluzione, storia, esempi emblematici, costumi) ; Saper ricercare ed archiviare fonti con strumenti multimediali semplici; analisi ed ideazione di spazi espositivi; ambientazione scenica/ideazione	Conoscenza dei materiali per la realizzazione di un modello tridimensionale per la descrizione degli spazi scenici (teatro come edificio, evoluzione della scena da quella rinascimentale a quella del tardo '700) destinati allo spettacolo, con il supporto parziale del docente
QUINTO ANNO	Evoluzione dello spazio scenico nel ventesimo secolo; interpretazione e ambientazione di un'opera del Novecento; presentazione del progetto.	Conoscenza dei materiali per la realizzazione di un modello tridimensionale per la descrizione degli spazi scenici e di elementi di scena(riferiti alla scena che va dal teatro illuminista a quello contemporaneo) destinati allo spettacolo, in completa autonomia.



SCENOGRAFIA: SPERIMENTAZIONE TEATRO

D.M. 3 del 10 gennaio 2024

PIANO DEGLI STUDI

Competenze d'indirizzo

- essere in grado di riconoscere gli elementi costitutivi dello spettacolo teatrale e la loro funzione nei diversi generi;
- essere in grado di progettare in modo coerente un piano di regia di un testo teatrale e di gestire autonomamente il percorso di "messa in scena" dell'opera, coordinando le operazioni implicate nel passaggio dalla pagina scritta alla rappresentazione sul palcoscenico;
- avere padronanza della storia del teatro sia in relazione alla funzione sociale e al contesto storico sia rispetto all'analisi della produzione teatrale di ogni epoca, cogliendone la relazione con gli altri linguaggi artistici contemporanei;
- essere in grado di interpretare un testo teatrale come esercizio continuo della "pratica" artistica e della propria creatività, avendo acquisito consapevolezza dei propri riferimenti culturali, teorici e stilistici;
- avere acquisito padronanza, per averli sperimentati direttamente durante il percorso triennale, dei propri mezzi espressivi quali il corpo/movimento e la voce/parola;
- essere in grado di riconoscere i principali modelli e strutture della drammaturgia, le forme dell'organizzazione teatrale affermatesi nella storia e le relative forme dello spazio scenico;
- essere in grado di progettare lo spazio scenico entro cui si svolge la rappresentazione, sovrintendendo alla sua restituzione grafica e geometrica e alla realizzazione delle forme pittoriche, plastiche ed architettoniche.

Contenuti generali

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà essere in grado di applicare e coordinare, in maniera autonoma, i processi progettuali ed operativi finalizzati alla messa in scena teatrale di un testo o di un'altra forma di spettacolo dal vivo attraverso di un "piano di regia"; dovrà individuare nell'analisi del testo gli aspetti estetici, concettuali, espressivi e comunicativi che interagiscono fra loro in modo da dare corpo alla propria interpretazione.

Il piano di regia sarà dunque il risultato finale di un percorso di ricerca, di interpretazione e di elaborazione di un testo teatrale in cui le esigenze e le capacità espressive dello studente prenderanno forma. Il Laboratorio d'interpretazione e tecniche teatrali non ha lo scopo di formare attori, è strutturato su finalità formative e culturali e ha come scopo quello di condurre i giovani ad apprezzare la dimensione teatrale nella sua specificità e di riconoscere la pluralità delle dimensioni artistiche coinvolte. Con il laboratorio di interpretazione e tecniche teatrali si va ad insistere su quell'aspetto pedagogico del teatro che consiste nel rappresentare i sistemi di vita e i "valori" della cultura della società. Rappresentare in forma scenica la cultura significa, non solo conoscere profondamente la cultura, ma anche attivare forme rielaborative della stessa che portano lo studente a consolidarsi nel suo essere individuo e nel suo essere in società.

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario annuale					
Lingua e letteratura italiana	132	132	132	132	132
Lingua e cultura straniera	99	99	99	99	99
Storia e geografia	99	99			
Storia			66	66	66
Filosofia			66	66	66
Matematica	99	99	66	66	66
Fisica			66	66	66
Scienze naturali	66	66			
Chimica			66	66	
Storia dell'arte	99	99	99	99	99
Discipline grafiche e pittoriche	132	132			
Discipline geometriche	99	99			
Discipline plastiche e scultoree	99	99			
Laboratorio artistico	99	99			
Scienze motorie e sportive	66	66	66	66	66
Religione cattolica o Attività alternative	33	33	33	33	33
<i>Totale ore</i>	1122	1122	759	759	693
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Discipline progettuali dello spettacolo			165	165	231
Storia del Teatro			66	66	66
Laboratorio d'interpretazione e tecniche teatrali			198	198	198
<i>Totale ore</i>			396	396	462
<i>Totale complessivo ore</i>	1122	1122	1155	1155	1155

DISCIPLINE PROGETTUALI DELLO SPETTACOLO - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Primo	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi per il teatro • Scenografia e scenotecnica 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le parti di un teatro 	<ul style="list-style-type: none"> • Riportare nel disegno la struttura del teatro.
Secondo	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi che compongono una sceneggiatura 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi di scena 	<ul style="list-style-type: none"> • Riportare con schizzi i relativi elementi di una scena.

LABORATORIO D'INTERPRETAZIONE E TECNICHE TEATRALI - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Primo	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione tecniche base corpo - voce 	<ul style="list-style-type: none"> • Prima gestione del proprio corpo e voce 	<ul style="list-style-type: none"> • Prima conoscenza • capacità espressive
Secondo	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione scenica 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi testo e sua restituzione scenica 	<ul style="list-style-type: none"> • Approccio analitico e interpretativo dei testi

STORIA DEL TEATRO - ANNO DI CORSO: CLASSE TERZA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Il teatro greco	<ul style="list-style-type: none"> • L'edificio classico, l'attore, il coro, le macchine sceniche. La nascita della tragedia: Eschilo, Sofocle, Euripide, Aristofane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere una tragedia greca inserendola nel contesto storico-culturale, osservando chi erano gli spettatori, in quale spazio attori e pubblico co-agivano, quali erano le finalità della rappresentazione, quale valenza antropologica e pedagogica veniva assegnata al teatro nella Grecia classica. • Osservare e analizzare le diverse tipologie architettoniche degli edifici teatrali e tutti gli elementi di scena. • Comprendere la specificità del testo teatrale che nasce non tanto per essere letto quanto per essere rappresentato in uno spazio pubblico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi costitutivi dello spettacolo teatrale e la loro funzione nei diversi generi; • Saper interpretare un testo teatrale come esercizio continuo della "pratica" artistica e della propria creatività, avendo acquisito consapevolezza dei propri riferimenti culturali, teorici e stilistici; • Saper riconoscere i principali modelli e strutture della drammaturgia, le forme dell'organizzazione teatrale affermatesi nella storia e le relative forme dello spazio scenico.
Il teatro romano	<ul style="list-style-type: none"> • L'edificio teatrale, gli attori, i costumi, le scene. Gli autori latini: Plauto, Terenzio, Seneca. 		
Il Medioevo	<ul style="list-style-type: none"> • La condanna del teatro da parte della cultura cristiana, la scomparsa dell'edificio teatrale, i giullari, la teatralità di contenuto religioso. 		
Il Rinascimento	<ul style="list-style-type: none"> • Il teatro di corte, gli edifici teatrali, la nascita della scenografia moderna. Il teatro in volgare: Machiavelli, la Commedia dell'Arte. 		

DISCIPLINE PROGETTUALI DELLO SPETTACOLO - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Primo	<ul style="list-style-type: none"> • Bozzetto di un semplice quadro scenico 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo tecniche grafiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo prospettiva intuitiva
Secondo	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione modelli e costumi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere materiali adeguati all'idea 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare metodi e materiali

LABORATORIO D'INTERPRETAZIONE E TECNICHE TEATRALI - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Primo	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento tecniche espressive e interpretative 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestione corpo/voce, spazio scenico e di interpretazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento progressivo delle capacità espressive
Secondo	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento tecniche espressive e interpretative 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestione corpo/voce autonoma, analisi e interrelazione sceniche 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento analisi testo e sua restituzione scenica

STORIA DEL TEATRO - ANNO DI CORSO: CLASSE QUARTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Il teatro elisabettiano	<ul style="list-style-type: none"> • L'edificio, la recitazione. La figura e l'opera di Shakespeare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere una tragedia greca inserendola nel contesto storico-culturale, osservando chi erano gli spettatori, in quale spazio attori e pubblico co-agivano, quali erano le finalità della rappresentazione, quale valenza antropologica e pedagogica veniva assegnata al teatro nella Grecia classica. • Osservare e analizzare le diverse tipologie architettoniche degli edifici teatrali e tutti gli elementi di scena. • Comprendere la specificità del testo teatrale che nasce non tanto per essere letto quanto per essere rappresentato in uno spazio pubblico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi costitutivi dello spettacolo teatrale e la loro funzione nei diversi generi; • Saper interpretare un testo teatrale come esercizio continuo della "pratica" artistica e della propria creatività, avendo acquisito consapevolezza dei propri riferimenti culturali, teorici e stilistici; • Saper riconoscere i principali modelli e strutture della drammaturgia, le forme dell'organizzazione teatrale affermatesi nella storia e le relative forme dello spazio scenico.
Il teatro barocco	<ul style="list-style-type: none"> • Molière, Racine, Calderon de la Barca, Lope de Vega. 		
Il teatro del Settecento	<ul style="list-style-type: none"> • La riforma di Goldoni, la teorizzazione del dramma in Diderot 		

DISCIPLINE PROGETTUALI DELLO SPETTACOLO - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Primo	• Materiali della scenotecnica +	• Utilizzo e mescolanze pigmento +	• Resa pittorica di grandi superfici
Secondo	• Costruzioni in legno elementi plastico/scultorei	• Attrezzature e utilizzo di materiali: legno, polistirolo, ecc.	• Resa materica di volumi

LABORATORIO D'INTERPRETAZIONE E TECNICHE TEATRALI - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
Primo	• Relazione interpretativa, interiorità attore	• Capacità di restituire autonomamente quanto desunto dal testo scritto	Analisi testi e loro restituzione scenica con espressione personale, creativa e congruente
Secondo	• Concentrazione e restituzione del personaggio	• Restituzione creativa proprie interpretazioni del testo della scena	

STORIA DEL TEATRO - ANNO DI CORSO: CLASSE QUINTA

MODULO	CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
Il Romanticismo tedesco e francese	• Schiller, Goethe, Hugo	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere una tragedia greca inserendola nel contesto storico-culturale, osservando chi erano gli spettatori, in quale spazio attori e pubblico co-agivano, quali erano le finalità della rappresentazione, quale valenza antropologica e pedagogica veniva assegnata al teatro nella Grecia classica. • Osservare e analizzare le diverse tipologie architettoniche degli edifici teatrali e tutti gli elementi di scena. • Comprendere la specificità del testo teatrale che nasce non tanto per essere letto quanto per essere rappresentato in uno spazio pubblico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi costitutivi dello spettacolo teatrale e la loro funzione nei diversi generi; • Saper interpretare un testo teatrale come esercizio continuo della "pratica" artistica e della propria creatività, avendo acquisito consapevolezza dei propri riferimenti culturali, teorici e stilistici; • Saper riconoscere i principali modelli e strutture della drammaturgia, le forme dell'organizzazione teatrale affermatesi nella storia e le relative forme dello spazio scenico.
Il naturalismo e il dramma borghese	• Ibsen, Cechov.		
Il teatro delle Avanguardie storiche	• provocazione e sperimentazione. La nascita del teatro contemporaneo (metateatro e straniamento): Pirandello e Brecht.		
Il teatro del secondo Novecento	• nuove ricerche di recitazione e drammaturgia. Il Teatro dell'Assurdo, il Living Theatre, Grotowski, Beckett, Pinter, la neoavanguardia.		
Teatro e cinema	• il loro rapporto nella produzione culturale contemporanea.		

CONTENUTI OBIETTIVI MINIMI DELL'INDIRIZZO SCENOGRAFIA: SPERIMENTAZIONE TEATRO

	DISCIPLINE PROGETTUALI	LABORATORIO
TERZO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle strutture che costituiscono la “macchina scenica” (palcoscenico, parti di soffitta, materiali generici e accessori, set, luci, etc.) • Il teatro come edificio, evoluzione dalle origini alla scena rinascimentale e la reinvenzione dell’antico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze elementari dell’evento teatrale e/o cinematografico • Buona Comprensione di un testo scritto • Capacità minima di esecuzione di un movimento guidato e ritmato nello spazio • Capacità minima di articolazione para-musicale dei suoni • Buona predisposizione alla disciplina e al lavoro singolo e di gruppo
QUARTO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle strutture che costituiscono la “macchina scenica” (palcoscenico, parti di soffitta, materiali generici e accessori, set, luci, etc.) • Il teatro come edificio, evoluzione dal Rinascimento alla scena “riformata” dell’illuminismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Buona conoscenza dell’evento teatrale • Buona comprensione di un testo scritto • Capacità minime di elaborazione coerente di un testo scritto • Capacità base di progettazione di una messa in scena
QUINTO ANNO	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle strutture che costituiscono la “macchina scenica” (palcoscenico, parti di soffitta, materiali generici e accessori, set, luci, etc.) • Il teatro come edificio, evoluzione dall’illuminismo alla scena contemporanea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discreta conoscenza della dizione italiana • Discreta capacità di eseguire un movimento guidato e ritmato nello spazio • Discreta capacità di articolazione para-musicale dei suoni • Buona predisposizione alla disciplina e al lavoro singolo e di gruppo