










Liceo Artistico Sabatini - Menna

Curricolo Secondo Biennio Indirizzi

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

Si articola, a partire dal secondo biennio, nei seguenti indirizzi:

PIANO DEGLI STUDI

| | | |
|---|--------------------------------------|----------------|
|  | INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE | pag. 02 |
|  | INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE | pag. 09 |
|  | INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE | pag. 17 |
|  | INDIRIZZO DESIGN | pag. 28 |
|  | INDIRIZZO GRAFICA | pag. 34 |
|  | INDIRIZZO SCENOGRAFIA | pag. 47 |
|  | SPERIMENTAZIONE TEATRO | pag. |



INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE

LINEE GENERALI DELL'INDIRIZZO

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 che interagiscono e caratterizzano la ricerca pittorica e grafica. 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.

Metodologia didattica.

Le linee guida della programmazione didattica per le discipline plastiche e pittoriche favoriscono l'acquisizione di strumenti e metodologie per la comprensione dei procedimenti progettuali e avviano gli allievi a percepire la tridimensionalità delle forme e la loro rappresentazione nello spazio. Questo aspetto rappresenta il punto principale su cui si fonda la programmazione delle attività didattiche. Gli allievi saranno guidati verso lo studio delle forme naturali, attraverso l'osservazione e la rielaborazione di esse, arrivando ad acquisire una sintesi espressiva fondata sui principi compositivi di equilibrio, simmetria e proporzioni che regolano il processo creativo. L'acquisizione degli elementi di base della grammatica visiva segnerà le basi per una fruizione consapevole del patrimonio artistico, oggetto di ricerca ed analisi per tutta la durata del corso di studi, con particolare riferimento alla conoscenza del territorio. Le attività di laboratorio impegneranno i ragazzi nell'esecuzione di elaborati pittorici, grafici e plastici mediante i quali potranno acquisire abilità manuali e tecniche della scultura. Momenti di riflessione su opere d'arte note e l'analisi iconografica di alcune opere più significative tenderanno a potenziare, negli allievi, le capacità percettive e il senso critico.

Competenze

Nel secondo biennio questo indirizzo prevede **DISCIPLINE PROGETTUALI** ed uno specifico **LABORATORIO della FIGURAZIONE** nel quale lo studente acquisisce la padronanza delle tecniche pittoriche e scultoree

- 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.

Capacità - Conoscenze

Discipline pittoriche

- Saper realizzare opere pittoriche ideate su tema assegnato: su ogni supporto (carta, tela, tavola, etc.); a tempera, ad acrilico, ad olio, etc; da cavalletto, murale (affresco, mosaico, etc.) o per installazione;
- capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere pittoriche antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi;
- individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi fotografici, serigrafici, il collage, etc, nella pittura.

Discipline plastico-scultoree

- conoscere le tecniche, le tecnologie, gli strumenti e i materiali tradizionali e contemporanei
- saper realizzare opere plastico-scultoree ideate su tema assegnato, a rilievo, a tuttotondo o per installazione
- capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi
- individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi meccanici e cinetici nella scultura

Contenuti

Discipline progettuali : Discipline pittoriche.

Secondo biennio :

il disegno

- Cenni di anatomia: il sistema muscolare;
- Disegno dei muscoli superficiali delle varie parti del corpo umano;
- La figura in movimento;
- La rappresentazione dello spazio aperto: il paesaggio.

il colore

- Le relazioni tra i colori;
- I sette contrasti cromatici;
- Armonie ed equilibri cromatici;
- La spazialità e il peso dei colori;
- Le trasparenze cromatiche;
- L'espressività del colore;
- Il colore come simbolo;
- Tecniche pittoriche: tempera, gouache, olio.

La composizione

- Il campo e le forze percettive;
- Struttura del campo e scelte compositive;
- Il peso visivo degli elementi;
- L'espressività delle diagonali;
- Margini e cornici;
- La coerenza compositiva;
- La struttura dell'immagine;
- L'equilibrio compositivo;
- I criteri compositivi: la simmetria, l'asimmetria, il ritmo, la modularità, il dinamismo, l'azione bloccata;
- Lo spazio nella composizione;
- Schemi compositivi e schemi prospettici;
- Schemi compositivi e temi iconografici tradizionali;
- La ricerca dell'equilibrio compositivo;
- Le gabbie prospettiche;
- L'armatura del rettangolo; il ribaltamento dei lati minori del rettangolo;
- Le proporzioni musicali;
- La proporzione aurea.

METODO PROGETTUALE – da introdurre al III anno e sviluppare nel IV e V anno

- La progettazione di manufatti pittorici, da stabilire nel corso dell'anno scolastico in accordo con gli alunni e con il docente di laboratorio, sarà articolata nelle seguenti fasi:
- ricerca e raccolta di una serie di informazioni relative al tema da progettare attraverso l'analisi di prodotti simili già realizzati;
- studi preparatori e bozzetti;
- realizzazione di disegni preparatori con alcune possibili soluzioni elaborate considerando varie ipotesi grafiche;
- realizzazione di bozzetti definitivi;
- relazione illustrativa dell'intero iter progettuale.

Discipline plastiche e scultoree

Secondo biennio:

- Le strutture, le armature, le basi e i sistemi "espositivi"
- capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico-scultoree antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi;
- nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi meccanici e cinetici nella scultura
- conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate

La decorazione plastica :

- L'elemento decorativo plastico
- Decorazione di derivazione geometrica
- Decorazione di derivazione naturalistica.

La struttura dei motivi plastici ornamentali
-Modanature e motivi naturalistici

Quinto Anno Discipline Grafiche e Pittoriche

CONOSCENZE

- ampliare la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei;
- acquisire la conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per finalità conservative e di restauro;
- acquisire la consapevolezza delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti;
- conoscenza e uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti e alla realizzazione di immagini di base.

COMPETENZE

- potenziare le competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione pratica;
- approfondire la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della pittura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca pittorica.

ABILITA'

- analizzare la principale produzione pittorica e grafica del passato e della contemporaneità, e cogliere le interazioni tra la pittura e le altre forme di linguaggio artistico;
- pieno possesso delle tecniche principali di restituzione grafica e pittorica e acquisizione dell'autonomia operativa;
- analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere pittoriche antiche, moderne e contemporanee ;
- acquisire le capacità espositive – siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali – del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione.

CONTENUTI

- La decorazione.
- Temi di arte contemporanea.
- Il restauro.

Discipline Plastiche e scultoree Quinto Anno

Progettare un'opera plastica:

progettare, materiale, collocazione, committenza e costi.

- Dal disegno al bozzetto alla esecuzione
- La composizione di un rilievo
- La composizione in un tuttotondo
- Progettare per una architettura

-Progettare per uno spazio urbano

Laboratorio della figurazione

Profilo generale e competenze:

Il laboratorio della figurazione del secondo biennio e quinto anno del liceo artistico per l'indirizzo di Arti Figurative si caratterizza nella organizzazione della attività didattica, in base alle indicazioni ministeriali, e per l'offerta formativa fondata sulla conoscenza delle tecniche artistiche, attraverso la produzione di manufatti, senza trascurare l'espressione artistica contemporanea stimolando, nello studente, capacità di analisi e senso critico nei confronti della realtà che ci circonda.

Obiettivi specifici di apprendimento

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma, individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione, attraverso l'analisi e la gestione dello spazio compositivo, della materia, e della luce.

Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere pittoriche, plastiche e scultoree; sarà opportuno approfondire lo studio del disegno finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati. Acquisire le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti.

Abilità / capacità

- saper riconoscere materiali e tecniche
- saper applicare i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette e indirette per la realizzazione di forme plastico-scultoree ed installazioni, utilizzando mezzi meccanici, manuali e digitali.
- saper valutare i risultati espressivi legati all'utilizzo di tecniche e materiali diversi

Conoscenze

- Aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma scultorea nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali; - Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale e/o tridimensionale.
- Conoscere le principali tecniche concettuali e di sviluppo 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 forma scultorea.
- Saper elaborare la scheda tecnica con l'uso del lessico tecnico della disciplina.

Contenuti

Pittura

Secondo Biennio:

- metodi, tecnologie e processi di lavorazione di forme grafiche e pittoriche su supporto mobile, fisso o per installazioni, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.
- L'acquerello, il pastello, la tempera, l'acrilico, l'olio, la xilografia, il "pantone", l'aerografo, l'affresco e il mosaico, etc,

Scultura

Secondo biennio:

- l'intaglio (rocce, legni, polistirolo, etc.), l'assemblaggio, la fusione (bronzo, metalli vari)
- La modellazione (argille, cere, stucco, materie sintetiche mono e bicomponenti, etc.)
- la formatura (gesso, gomme, resine), la policromia (pittura, doratura, smaltatura) e l'installazione

PITTURA

QUINTO ANNO

Analisi e valutazione critica di un'immagine

- Metodologie di analisi dell'opera d'arte;
- La critica formalistica;
- La psicologia della Gestalt;
- La lettura iconologica e l'interpretazione sociologica dell'immagine;
- Un modello schematico per la lettura dell'opera d'arte:
 - 1° livello: analisi dell'oggetto;
 - 2° livello: analisi del soggetto;
 - 3° livello: l'autore e il contesto;
 - 4° livello: valutazione critica dell'opera d'arte.

La comunicazione di massa – il metodo progettuale

- Progettazioni a tema;

Scultura

Quinto Anno

Il Linguaggio della scultura

- La lettura iconologica e l'interpretazione sociologica dell'immagine;
- Un modello schematico per la lettura dell'opera d'arte:
 - 1° livello: analisi dell'oggetto;
 - 2° livello: analisi del soggetto;
 - 3° livello: l'autore e il contesto;
 - 4° livello: valutazione critica dell'opera d'arte.

IL restauro della scultura:

-Il restauro, restauro preventivo, restauro di un opera plastica, i materiali lapidei, i materiali lignei, i metalli, le ceramiche , il restauro di opere contemporanee.

INTERDISCIPLINARIETÀ DEI CONTENUTI (ministeriale)

Italiano:

Revisione delle relazioni tecniche elaborate in sede di progettazione.

Chimica dei materiali:

Si possono svolgere attività sperimentali per la parte di chimica generale, inorganica e organica e prove di laboratorio sulla caratterizzazione dei materiali, anche in connessione con i laboratori delle discipline di indirizzo. Si sviluppa lo studio dei materiali di più comune impiego nell'ambito dei vari indirizzi, quali legno, carta, colori per l'arte, pitture e vernici, solventi, inchiostri, materiali ceramici e relative decorazioni, vetri, laterizi, leganti, metalli, fibre e tessuti, polimeri e materiali plastici, adesivi e resine naturali ecc., unitamente a quello delle tecniche artistiche in cui essi sono utilizzati.

Storia dell'arte:

Riferimento" alla pittura e alla scultura, in particolare all'approfondimento delle rispettive specificità tecniche.

Filosofia:

Il percorso potrà essere declinato e ampliato dal docente anche in base alle peculiari caratteristiche dei diversi percorsi liceali, che possono richiedere la focalizzazione di particolari temi o autori.

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 figurazione | | | 198 | 198 | 264 |
| Discipline pittoriche e / o discipline plastiche e scultoree | | | 198 | 198 | 198 |
| <i>Totale ore</i> | | | 396 | 396 | 462 |
| <i>Totale complessivo ore</i> | 1122 | 1122 | 1155 | 1155 | 1155 |

LINEE GENERALI DELL'INDIRIZZO

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.

Competenze

- 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.

Capacità - Conoscenze

Nel secondo biennio questo indirizzo prevede DISCIPLINE PROGETTUALI di ARCHITETTURA e AMBIENTE ed uno specifico LABORATORIO di PROGETTAZIONE, nei quali lo studente acquisisce la padronanza dei metodi di rappresentazione specifici dell'architettura e delle problematiche urbanistiche.

Si precisa che le norme prevedono sinergia tra le due materie che seguono, pertanto i rispettivi contenuti, al fine di ottimizzare il risultato, potranno essere svolti indifferentemente da entrambi i docenti del Corso, purchè questo sia preventivamente concordato in fase di programmazione di classe.

Materia: Discipline Progettuali

| <i>ORE</i> | 3° ANNO | <i>ORE</i> | 4° ANNO |
|------------|--|------------|--|
| 6 | Storia dell'architettura e dell'urbanistica (analisi grafica) | 6 | Storia dell'architettura e dell'urbanistica (analisi grafica) |
| | Metodologia progettuale | | composizione architettonica |
| | prospettiva | | teoria delle ombre |

| <i>ORE</i> | 5° ANNO |
|------------|--|
| 6 | Storia dell'architettura e dell'urbanistica (analisi grafica) |
| | Progettazione definitiva contestualizzata |
| | Circuito produttivo |

- Conoscere l'uso dei metodi proiettivi del disegno tecnico orientato verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale, nonché dell'elaborazione progettuale della forma architettonica

- Saper analizzare e applicare le procedure necessarie alla rappresentazione di opere architettoniche esistenti o ideate su tema assegnato.

Materia: Laboratorio

| <i>ORE</i> | 3° ANNO | <i>ORE</i> | 4° ANNO |
|------------|--|------------|--|
| 6 | disegno architettonico e disegno dal vero | 6 | rilievo e restituzione |
| | cad bidimensionale | | costruzione di modelli in scala |
| | Materiali e cenni di bioarchitettura | | cad bidimensionale e tridimensionale |
| | Contesto ambientale | | tecnologia dei sistemi edilizi e nuove tecnologie |
| | | | Elementi di urbanistica |

| <i>ORE</i> | 5° ANNO |
|------------|--|
| 8 | Presentazione del progetto |
| | Tecniche e materiali |
| | Sostenibilità e contesto ambientale |

- Mettere in pratica il disegno per l'architettura
- acquisire l'esperienza dei materiali e delle tecnologie

- gestire i processi di rappresentazione e la costruzione di modelli tridimensionali in scala di manufatti per l'architettura e l'urbanistica, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.
- acquisire l'esperienza del rilievo e della restituzione grafica e tridimensionale;
- saper elaborare la scheda tecnica con l'uso del lessico tecnico della disciplina.

*C*ontenuti

Materia: Discipline Progettuali (6 ore sett.)

TERZO ANNO

- Storia dell'Architettura dalle origini al Medioevo attraverso l'analisi grafica (aspetti storico/simbolici, formali, funzionali e tecnologici di opere paradigmatiche e relazioni con il contesto urbano-paesaggistico);
- evoluzione della casa e della città nel tempo (aspetto tipologico e/o morfologico);
- cenni di cartografia;
- metodologia progettuale: analisi della domanda e del contesto, dei requisiti indispensabili per il benessere fisico e psicologico, schema distributivo, considerazioni topologiche (analisi delle funzioni, dei luoghi e dei percorsi) con esercitazioni grafiche (mirate all'organizzazione planimetrica di ambienti abitativi).
- studio di un progetto architettonico di casa unifamiliare (disegni tecnici in scala e schizzi a mano libera, anche con l'uso del colore) per carpire le leggi base della composizione ed il lessico dell'autore;
- rappresentazioni tridimensionali in prospettiva.

QUARTO ANNO

- Storia dell'Architettura attraverso l'analisi grafica (aspetti storico/simbolici, formali, funzionali e tecnologici e relazioni con il contesto urbano-paesaggistico) di opere paradigmatiche e spazi urbani dal Quattrocento al Settecento;
- la forma: analisi di regole compositive (simmetria, asimmetria, equilibrio, ritmo, proporzione, moduli, etc);
- composizione modulare in pianta e in alzata;
- analisi delle tipologie abitative: cellula e sue aggregazioni;

- teoria delle ombre.

QUINTO ANNO

- analisi grafica produzione moderna e contemporanea dell'architettura in relazione con il contesto ambientale;
- approfondimento e gestione autonoma di tutte le fasi delle procedure progettuali e operative inerenti l'architettura;
- schemi distributivi di edifici pubblici;
- esposizione del proprio progetto:
- recupero edilizio;
- sistema della committenza e del mercato dell'opera architettonica.

Materia: Laboratorio (6 ore sett.)

TERZO ANNO

- disegno architettonico, scale di rappresentazione e sistemi di quotatura, rappresentazione manuale di un progetto di un manufatto edilizio: i disegni di pianta, prospetto, sezione, assonometria e prospettiva a corredo di un'attenta e mirata lettura dello stesso;
- materiali da costruzione: pietra, laterizio, conglomerato cementizio, legno;
- bioarchitettura e sviluppo sostenibile;
- sistema trilitico e sistema voltato;
- strutture architettoniche – fondazioni, opus coementicium, murature in pietra e in laterizio, pavimentazioni, solai in legno, capriate, volte: studio e rappresentazione grafica di particolari costruttivi;
- disegno bidimensionale con il computer: programma Autocad: restituzione grafica di elaborati progettuali;
- studio del territorio, anche attraverso visite guidate, con disegni dal vero e lettura della cartografia; livelli della pianificazione urbanistica.

QUARTO ANNO

- Produzione in scala, con i materiali e con le tecniche appropriate, di prototipi e/o plastici di opere o proposte di progetto realizzate nelle esercitazioni grafiche;
- Tecniche e sperimentazione del rilievo e della restituzione grafica;
- disegno con il computer: elaborazione di grafici progettuali 2D e 3D con programma Autocad;
- materiali da costruzione (conglomerato cementizio armato e metalli); struttura portante in cemento armato; tecnologia (solai in c.a. solai in lamiera nervata, struttura portante della scala, tetti inclinati, coperture piane e lavori di impermeabilizzazione) studio e rappresentazione grafica di particolari costruttivi;
- impianti tecnologici dell'abitazione e risparmio energetico;
- Le principali problematiche legate al territorio in ordine al rispetto di piani normativi, di impatto ambientale; elementi di tecnica urbanistica (indici e parametri per la progettazione architettonica).

QUINTO ANNO

- approfondimenti tecniche tradizionali e sperimentazioni di nuove soluzioni;
- strumenti urbanistici attuativi;
- studio del territorio;
- sostenibilità ambientale e problematiche tecnico-etico-sociali della professione;
- metodologie di presentazione del progetto, disegni definitivi e rappresentazione grafico-proiettiva-digitale e plastica.

INTERDISCIPLINARIETÀ DEI CONTENUTI

Italiano:

Revisione delle relazioni tecniche elaborate in sede di progettazione

Chimica dei materiali:

Si possono svolgere attività sperimentali per la parte di chimica generale, inorganica e organica e prove di laboratorio sulla caratterizzazione dei materiali, anche in connessione con i laboratori delle discipline di indirizzo. Si sviluppa lo studio dei materiali di più comune impiego nell'ambito dei vari indirizzi, quali legno, carta, colori per l'arte, pitture e vernici, solventi, inchiostri, materiali ceramici e relative decorazioni, vetri, laterizi, leganti, metalli, fibre e tessuti, polimeri e materiali plastici, adesivi e resine naturali ecc., unitamente a quello delle tecniche artistiche in cui essi sono utilizzati.

Storia dell'arte:

Approfondimento degli aspetti funzionali, estetici e costruttivi delle opere architettoniche e delle problematiche urbanistiche, soprattutto dopo la rivoluzione industriale.

Filosofia: I

Il percorso potrà essere declinato e ampliato dal docente anche in base alle peculiari caratteristiche dei diversi percorsi liceali, che possono richiedere la focalizzazione di particolari temi o autori.

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 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 |



INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

0. PREMESSA

Il presente documento è da considerarsi non definitivo, ma "in progress", in quanto un reale curriculum deve tener conto delle evoluzioni della didattica, delle tecnologie e soprattutto deve tener conto delle esperienze reali che i docenti faranno nelle classi, dalle quali partire per rendere sempre attuale ed efficace il nostro lavoro. Siamo convinti che un curriculum didattico è vivo solo se viene continuamente aggiornato.

0.1 Linee generali dell'indirizzo

L'indirizzo audiovisivo e multimediale permette di acquisire la conoscenza e la capacità di gestione autonoma dei 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.

Lo studente, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffuse; 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, fissa o in divenire, analogica o digitale.

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.

Sarà in grado, 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.

0.2 Conoscenze e competenze acquisite alla fine del percorso di studi

- 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.

0.3 Discipline di indirizzo

Nel secondo biennio e quinto anno questo indirizzo prevede due materie caratterizzanti:

- **Discipline audiovisive e multimediali**
- **Laboratorio audiovisivo e multimediale**

Queste due materie programmano ed attuano l'attività didattica in maniera sinergica, dove Discipline audiovisive e multimediali sviluppa la parte teorica e progettuale, mentre

il Laboratorio rappresenta la parte operativa e di applicazione dei processi relativi alla comunicazione audiovisiva e multimediale. Con un lavoro didattico coordinato, nei contenuti e nei tempi, le due materie concorrono, insieme a tutte le altre, al raggiungimento degli obiettivi fissati.

Quadro orario

| | III anno | IV anno | V anno |
|---|-----------------|----------------|---------------|
| Discipline Audiovisive e Multimediali | 6 | 6 | 6 |
| Laboratorio Audiovisivo e Multimediale | 6 | 6 | 8 |

1. CONSIDERAZIONI PRELIMINARI

Per la stesura del seguente curriculum si è partiti dalle indicazioni ministeriali "Linee generali e competenze" e "Obiettivi specifici di apprendimento" dell'indirizzo. Queste indicazioni propongono obiettivi molto ambiziosi, se non addirittura, sproporzionati al livello scolastico in cui operiamo.

Ma facendo una riflessione più approfondita sulle finalità formative e considerando la vastità dei campi artistico/professionale di questo indirizzo, crediamo sia corretto dire l'obiettivo è quello di formare uno studente capace di muoversi nel settore multimediale, con conoscenze e competenze di livello intermedio, che spaziano dalla fotografia al video, arrivando ai nuovi linguaggi multimediali.

Questo non significa che si vuole formare uno specialista nei campi dell'audiovisivo e del multimediale, cosa che sarebbe impossibile, ma piuttosto un "nuovo" soggetto con conoscenze e competenze ibride, "blur", cioè sfumate l'una nell'altra.

Competenze e capacità sicuramente attuali in un campo artistico e professionale, che ha perso i confini netti delle specializzazioni, del secolo scorso, sostituite appunto dalla capacità di utilizzare più linguaggi e più mezzi contemporaneamente, cosa resa possibile dalla evoluzione tecnologica e che fonda le sue radici in quella che è stata definita la "Convergenza digitale".

Partendo da queste considerazioni gli argomenti elencati nel curriculum sono da considerarsi un mappa attraverso la quale muoversi per permettere agli allievi di fare una serie di esperienze didattiche finalizzate all'acquisizione di un nuovo modello di competenze e capacità.

Questa impostazione permetterà agli allievi diplomati di indirizzarsi sia alla formazione di livello superiore universitario, sia al mondo del lavoro, con una preparazione di livello intermedio, ma strettamente collegata all'evoluzione culturale e tecnologica della comunicazione multimediale.

2. CURRICOLO

2.1 DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

TERZO ANNO

Modulo Introduzione al linguaggio fotografico

| | |
|------------|--|
| Contenuti | <ul style="list-style-type: none">• Cosa è la fotografia• Elementi per la lettura di un'immagine fotografica• Il ruolo della fotografia• Generi fotografici |
| Abilità | <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 |
| Competenze | Leggere e contestualizzare le scelte che riguardano le funzioni della fotografia |

Modulo Dalla fotografia al pre-cinema

| | |
|------------|---|
| Contenuti | <ul style="list-style-type: none">• Dall'immagine statica all'immagine in movimento• Brevi elaborati animati |
| Abilità | Saper progettare brevi animazioni |
| Competenze | Cogliere il legame fondamentale tra la fotografia e il cinema |

Modulo La comunicazione visiva. Narrare per immagini

| | |
|------------|---|
| Contenuti | <ul style="list-style-type: none">• Disegno/schizzo/bozza• Briefing, ideazione, scaletta, mappe, moodboard, storyboard• Scrittura per immagini• Costruzione del personaggio e dell'ambientazione |
| Abilità | Rielaborare graficamente un testo narrativo |
| Competenze | Saper utilizzare la narrazione per immagini nei vari ambiti |

Modulo La rivoluzione del digitale e internet

| | |
|------------|--|
| Contenuti | <ul style="list-style-type: none">• Impatto sul cinema, sulla fotografia e sulla televisione• Dall'analogico al digitale |
| Abilità | <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 |
| Competenze | Essere consapevoli dell'evoluzione e delle differenze di fruizione delle arti di riferimento grazie alla multimedialità |

QUARTO ANNO

Modulo **Elementi del linguaggio cinematografico e video**

- Contenuti
- L'inquadratura
 - La regia
 - Le professioni del cinema e del video

Modulo **Il profilmico**

- Contenuti
- La messa in scena
 - L'ambiente, gli agenti e gli oggetti
 - La luce e il colore

Modulo **Il filmico**

- Contenuti
- Grandezze scalari
 - Angolazione
 - Movimenti di macchina
 - Dinamiche campo/fuori campo
 - Oggettiva soggettiva

- Abilità
(relative ai tre
moduli
precedenti)
- 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

- Competenze
(relative ai tre
moduli
precedenti)
- 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

Modulo **Sceneggiatura e racconto**

- Contenuti
- Struttura e sviluppo della drammatizzazione audiovisiva
 - Soggetto/trattamento/sceneggiatura
 - Struttura in tre atti
 - Arco di trasformazione del personaggio/viaggio dell'eroe

- Abilità
- Essere in grado di elaborare un'idea creativa e il suo sviluppo drammaturgico attraverso la scrittura per l'audiovisivo

- Competenze
- 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

Modulo **Il montaggio audiovisivo**

- Contenuti
- Generalità e regole del montaggio audiovisivo
 - Teorie del montaggio
 - Diversi stili di montaggio

- Abilità Saper riconoscere gli schemi tipici del montaggio audiovisivo
- Competenze
- Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio
 - Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio

Modulo Rapporto immagine e suono

- Contenuti
- Evoluzione del sonoro
 - Componenti del sonoro (voce, rumore, musica)
 - Funzioni della musica
 - Suono e ambiente

Abilità Essere in grado di analizzare l’apporto del sonoro nel prodotto audiovisivo

Competenze Riconoscere e utilizzare il contributo del sonoro nei prodotti audiovisivi

Modulo Storia del cinema

- Contenuti
- Cinema delle origini
 - Cinema classico
 - Cinema moderno
 - Cinema post-moderno

Abilità Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti artistiche e degli autori fondamentali)

Competenze Rapportare i modelli e le opere cinematografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti

Modulo Generi cinematografici

- Contenuti
- Teoria dei generi
 - Nascita e sviluppo dei generi cinematografici

Abilità

- Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici
- Saper riconoscere, codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici

Competenze

- Adeguare la ripresa ai vari contesti produttivi e generi cinematografici
- Utilizzare in modo appropriato codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici

QUINTO ANNO

Il curriculum del quinto anno è incentrato principalmente sulla realizzazione di progetti audiovisivi in relazione alla preparazione della prova d'esame, progettazione di spot e sigle televisive, rafforzando anche le capacità di presentazione ed esposizione del progetto. Si potranno analizzare, ed eventualmente realizzare, altre tipologie di audiovisivo anche in relazione a stimoli provenienti dall'esterno (concorsi ecc.).

Modulo Il linguaggio televisivo e i nuovi media

- Contenuti
- Il linguaggio televisivo
 - I format televisivi
 - La messa in scena televisiva • Progettazione
- Abilità
- Saper progettare un format televisivo
 - Conoscere il linguaggio televisivo
- Competenze
- Costruire un prodotto televisivo avendo presente un target di riferimento
 - Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi televisivi

Modulo Intersezioni tra media classici e nuovi media

- Contenuti
- Elementi di semiotica
 - Retorica del linguaggio e della comunicazione visiva
 - Piattaforme video ludiche e digitali
- Abilità
- Avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra nuovi media e media classici
- Competenze
- Adeguare la progettazione ai nuovi linguaggi

Modulo Forme brevi della comunicazione audiovisiva

- Contenuti
- Videoclip
 - Trailer
 - Sigla
 - Spot
 - Cortometraggio
- Abilità
- Conoscenza delle forme brevi della comunicazione e delle loro specificità
 - Progettare le forme brevi della comunicazione in modo opportuno
- Competenze
- Utilizzare e progettare le forme brevi della comunicazione confrontandosi con il mercato, la committenza e le tempistiche

Modulo Progettazione del prodotto audiovisivo

- Contenuti
- Schizzi preliminari
 - Bozze
 - Moodboard
 - Soggetto
 - Sceneggiatura
 - Storyboard
 - Relazione teorico-tecnica

- Abilità
- Saper elaborare un progetto audiovisivo con un iter coerente ed organizzato
 - Saper elaborare un progetto audiovisivo originale
- Competenze
- Elaborare un progetto audiovisivo su un tema dato, analizzare e rielaborare le fonti, progettare un prodotto audiovisivo, e relazionare sulle scelte progettuali
 - Metter in atto scelte autonome e creative di qualità formale

Modulo Ambienti multimediali

- Contenuti
- Oggetti multimediali • Videoarte
 - Multimedialità e ipertestualità
 - Multimedialità e interattività

Abilità Saper inserire nei propri progetti audiovisivi elementi di multimedialità

Competenze Creare e gestire a proprio favore elementi di multimedialità che arricchiscano il proprio lavoro o che lo rendano più fruibile

2.2 LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Il laboratorio audiovisivo e multimediale ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline audiovisive e multimediali, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche.

Inteso come fase di riflessione sollecitata da un'operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica e sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

Attraverso questa disciplina, lo studente applicherà i processi di produzione e post produzione ed impiegherà le tecniche per la realizzazione dei prodotti audiovisivi e multimediali.

Si chiarisce quindi che il programma di "laboratorio audiovisivo e multimediale" rappresenta la fase di applicazione, sperimentazione e realizzazione, ed è strettamente collegato a "Discipline audiovisive e multimediali", non in maniera subordinata, ma sinergica.

Terzo anno

Modulo Teoria e tecnica fotografica

Contenuti

- 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

Abilità

- Saper utilizzare strumenti e attrezzature adeguate
- Saper realizzare immagini definite, nitide, compositivamente corrette

Competenze Ottimizzare le scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso

Modulo Post-produzione fotografica

Contenuti

- Fotoritocco
- Sviluppo e stampa
- Creazione portfolio

Abilità

- 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

Competenze Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari di post-produzione

Modulo Teoria e tecnica della fotografia per l'audiovisivo

Contenuti

- Elementi e apparati per la direzione della fotografia
- La ripresa video

Abilità

Saper applicare alla ripresa video le abilità e i saperi acquisiti in ambito fotografico

Competenze Gestire con consapevolezza le differenze tra una rappresentazione video e una fotografica

Modulo Tecniche di visualizzazione e presentazione

- Contenuti
- Schizzi – moodboard - slide-show
 - Story-board e animatic
 - Digitalizzazione dello storyboard e inserimento di note tecniche di regia attraverso strumenti di infografica base
- Abilità
- Saper utilizzare strumenti di elaborazione delle immagini
 - Conoscere l'importanza dello strumento del disegno per la pianificazione
- Competenze
- Utilizzare in modo consapevole lo storyboard e le sue fasi come strumento fondamentale della progettazione

Modulo Archiviazione, condivisione e distribuzione

- Contenuti
- Archiviare il proprio lavoro
 - Condivisione del lavoro e piattaforme di photo-sharing
- Abilità
- Conoscere metodi e tecniche di classificazione dati/immagini
- Competenze
- 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

Quarto anno**Modulo Pre-produzione audiovisiva**

- Contenuti
- Pianificazione della lavorazione
 - Sceneggiatura tecnica, piano inquadrature e spoglio
- Abilità
- Saper pianificare un piano di lavorazione per un progetto audiovisivo
 - Saper realizzare la sceneggiatura tecnica a partire dalla sceneggiatura letteraria
- Competenze
- Attuare una pianificazione adeguata e coerente al contesto produttivo

Modulo Produzione

- Contenuti
- Preparazione del set
 - La ripresa video
 - Set up luci per la ripresa video
 - Il sonoro
- Abilità
- 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)

- Competenze
- Adeguare la regia e la ripresa ai vari contesti produttivi
 - Gestire i processi produttivi
 - Maturare autonomia creativa e produttiva

Modulo Post-produzione

Contenuti Montaggio non lineare con software di video editing

- Abilità
- 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.
 - Saper esportare il video utilizzando codec e formati adatti alla piattaforma finale.

- Competenze
- 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
 - Utilizzare in modo autonomo e appropriato i programmi di montaggio

Modulo Promuovere e distribuire l'opera audiovisiva sul web

Contenuti

- Social network
- Piattaforme di video-sharing

Abilità Saper utilizzare e gestire le piattaforme a disposizione

Competenze Essere in grado di presentare e promuovere il proprio lavoro attraverso concorsi e social network

Quinto anno

L'insegnamento del laboratorio è strettamente legato alle attività di progettazione svolte in "Discipline audiovisive e multimediali". Nelle ore di laboratorio gli allievi apprendono i software specifici dell'audiovisivo e del multimediale, svolgono la fase di realizzazione dei progetti ideati nelle attività di "Discipline audiovisive e multimediali".

Modulo Forme e tecniche del cinema di animazione (video-animation e motion-graphics)

Contenuti Tecniche e tipologie di animazione: stop-motion, (cutout animation, clay animation), animazione digitale (2d e 3d)

| | |
|---------------|---|
| Abilità | <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 |
| Competenze | Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato progetto |
| Modulo | Forme brevi della comunicazione audiovisiva |
| Contenuti | <ul style="list-style-type: none"> • Videoclip • Trailer • Sigla • Spot • Cortometraggio |
| Abilità | <ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare e realizzare una forma breve della comunicazione • Saper progettare un'opera audiovisiva originale |
| Competenze | <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 |
| Modulo | Economia e produzione |
| Contenuti | <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 |
| Abilità | <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 |
| Competenze | <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 |
| Modulo | Gestione comunicazione social |
| Contenuti | <ul style="list-style-type: none"> • Analisi e studio di prodotti e campagne in relazione ad un tema assegnato • Viral-video |
| Abilità | <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 |
| Competenze | Utilizzare in modo autonomo ed efficace tutte le possibilità offerte dai social network |

3. INTERDISCIPLINARITÀ E ALTRO

Proprio in questo indirizzo, più che in altri, l'interdisciplinarietà è il metodo indispensabile all'attuazione dell'esperienza didattica, perché la produzione audiovisiva e multimediale, in ambito professionale, si realizza con la compresenza di più linguaggi contemporaneamente e con il contributo di molteplici professionalità, con conoscenze e competenze diverse. Allo stesso modo nell'attività didattica, ogni disciplina deve concorrere, per le sue competenze, alla realizzazione delle esperienze e dei prodotti didattici specifici dell'indirizzo audiovisivo e multimediale.

Inoltre si potranno realizzare sinergie di lavoro anche con gli altri indirizzi, quando sarà necessario affrontare tematiche specifiche legate alla scenografia, alle arti figurative, al design, all'architettura.

Questo metodo è imprescindibile per la costruzione, negli allievi, di una visione globale della realtà, nonché della consapevolezza della correlazione dei vari ambiti culturali della conoscenza e dell'esperienza umana.

Inoltre è il caso di introdurre metodi didattici, ormai acquisiti, ma ancora poco praticati, che ribaltino il paradigma delle conoscenze da trasmettere, in conoscenze da costruire. Un approccio più partecipativo e centrale dello studente, il quale si inserisce nell'attività didattica con un bagaglio personale, acquisito precedentemente, di diverso livello e tipologia. Questo bagaglio personale, deve essere sviluppato con esperienze didattiche, guidate dai docenti e in collaborazione con gli altri studenti, volte alla costruzione di contenuti culturali, scientifici, artistici e tecnici da condividere con altri.

Con questa modalità:

- I docenti assumono il ruolo di "registi didattici", che collaborano tra di loro per progettare le esperienze didattiche da attuare con gli allievi.
- Gli allievi collaborano, ognuno con le proprie esperienze di base, anche indipendentemente dalla classe di appartenenza.
- I contenuti sono sottoposti come temi da sviluppare.
- La ricerca viene fatta sia sui media tradizionali, ma anche nel patrimonio culturale reperibile sul web.
- Viene favorita la collaborazione, anche al di fuori dell'aula e del tempo scolastico, attraverso l'utilizzo di tecnologia già conosciute dagli allievi (mail, network, skype ecc.).
- Come obiettivo si realizza un prodotto multimediale (PDF, eBook, presentazione, pagine web ecc.), che viene diffuso e condiviso gratuitamente con tutti (sito web, network, ecc.).
- Il lavoro didattico: tema proposto, ricerca, analisi, elaborazione e organizzazione dei contenuti, progettazione della struttura di narrazione e navigazione, realizzazione di un prodotto multimediale, condivisione del prodotto.

La valorizzazione dei vari aspetti, collaborazione, reperibilità dei contenuti in rete, produzione di altri contenuti da mettere a disposizione gratuitamente per tutti, favorisce sicuramente un nuovo modello culturale volto, non al mercato della cultura, ma alla sua socializzazione.

Seguono alcuni esempi di contenuti e attività, che ogni disciplina può attuare, nel contesto dell'indirizzo audiovisivo e multimediale.

| | |
|-------------------------------|---|
| Lingua e letteratura italiana | <ul style="list-style-type: none">- Meccanismi della comunicazione- Come scrivere un soggetto- Come si scrive una sceneggiatura- Similitudini tra poesia e fotografia- Dalla letteratura al film- Scrivere per la pubblicità- Scrivere per il web- Che cos'è l'ipertesto, la narrazione ipertestuale- Editing relazioni tecniche e testi. |
|-------------------------------|---|

| | |
|----------------------------|--|
| Lingua e cultura straniera | <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo dei linguaggi audiovisivi e multimediali nei paesi relativi alla lingua studiata - I termini inglesi nella fotografia, nel video, nel cinema nel multimediale - La traduzione dei dialoghi cinematografici dall'inglese all'italiano e dall'italiano all'inglese. Prove di doppiaggio. - Traduzione dei testi di prodotti audiovisivi e multimediali realizzati in classe |
| Storia | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo e influenza delle immagini nei vari momenti storici. - Influenza della fotografia, del cinema e della televisione negli avvenimenti storici - Utilizzo dei mass media come mezzo di persuasione o dominio del potere politico e delle dittature del '900 - Ricerca e elaborazione dei contenuti di tipo storico per la realizzazione di prodotti audiovisivi e multimediali. - Influenza dei network e della condivisione del informazioni nella politica e negli ultimi avvenimenti storici. |
| Filosofia | <ul style="list-style-type: none"> - Cos'è il linguaggio? Cosa significa comunicare? - Che cos'è l'immagine? Perché è nata, o è stata inventata? - Cos'è la realtà? Cosa significa percepire la realtà? Cos'è la percezione multisensoriale? Ha a che fare con il multimediale? - Cosa significa rappresentare la realtà? Cos'è la realtà fotografica o cinematografica? Cos'è la realtà televisiva? - Esiste la realtà virtuale? Cos'è il web? Cosa sono i social-network? Che significa che ho 3800 amici su Facebook? - Negli anni '70 credevamo che nel 2000 avremmo viaggiato su macchine volanti. Oggi, i ragazzi, pensano a come saranno o cosa faranno nel 2050? |
| Matematica | <ul style="list-style-type: none"> - I numeri alla base del digitale, bit, pixel, risoluzione, profondità del colore ecc. - La matematica nei grandi film - Problematiche di gestione economica nella realizzazione di un prodotto audiovisivo o multimediale |
| Fisica | <ul style="list-style-type: none"> - La luce, caratteristiche fisiche, luce naturale e artificiale, - La formazione dell'immagine, la camera obscura, - Le lenti e gli obiettivi fotografici, - La creazione dei diversi tipi di luce nei software di simulazione 3d - Consulenza per i problemi di illuminazione nell'allestimento di un set foto-cinematografico |
| Scienze naturali | <ul style="list-style-type: none"> - Ricerca e elaborazione di contenuti a sfondo scientifico, biologico ecc. per la realizzazione di prodotti audiovisivi e multimediali. - Ricerca e studio delle diverse location per la realizzazione di riprese fotografiche o filmati. |
| Storia dell'arte | <ul style="list-style-type: none"> - Il linguaggio fotografico: i grandi fotografi - Il linguaggio cinematografico: i grandi film - Il linguaggio televisivo e la video arte - I nuovi linguaggi del digitale - Il linguaggio multimediale |
| Scienze motorie e sportive | <ul style="list-style-type: none"> - Ricerca, elaborazione dei contenuti e consulenza, in ambito motorio o sportivo, per la realizzazione di prodotti audiovisivi o multimediali. - Prove coreografiche o in generale di scene di movimento. |

| | |
|---|---|
| Religione cattolica o Attività alternative | - Ricerca ed elaborazioni di contenuti in relazione alle religioni o altre tematiche per la realizzazione di prodotti audiovisivi e multimediali. |
|---|---|

Settembre 2020

Prof. Vittorio Morrone

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 | 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 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 |



INDIRIZZO DESIGN

L'indirizzo di design è articolato sulla conoscenza e la gestione autonoma dei processi progettuali e operativi inerenti il design nel settore: ceramico.

In funzione delle esigenze progettuali e comunicative del proprio operato, lo studente possiederà le competenze adeguate nello sviluppo del progetto, nell'uso del disegno a mano libera e tecnico, dei mezzi informatici, delle nuove tecnologie, della modellazione 3D, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra la forma estetica e le esigenze strutturali e commerciali.

La verifica laboratoriale è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità e l'attività laboratoriale, 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 del design.

Sarà in grado di padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche e descrittive e le applicazioni informatiche di settore; di gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, dalle esigenze del mercato alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dall'individuazione, la gestione e la campionatura dei materiali, dalla elaborazione digitale e materiale, dal modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio.

Competenze

- 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.

Capacità - Conoscenze

Nel secondo biennio questo indirizzo prevede DISCIPLINE PROGETTUALI ed uno specifico LABORATORIO nei quali lo studente acquisisce delle metodologie proprie della progettazione di oggetti.

Discipline progettuali Design

Conoscenza e uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali secondo il settore di produzione (ceramica);

- elaborazione progettuale del prodotto di design
- analizzare e applicare le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: tali progetti saranno cartacei, digitali (2D, 3D) e plastici;
- acquisire la capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei;
- saper individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche ed industriali

Laboratorio del Design

- Acquisire tecniche e procedure specifiche secondo il settore di produzione (ceramica);
- applicare i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di prodotti di design o di arte applicata, utilizzando mezzi manuali e digitali, strumentazioni industriali e artigianali.
- realizzare modelli o prototipi secondo il settore di produzione, con elaborazione anche di prodotti polimerici.
- saper elaborare la scheda tecnica con l'uso del lessico tecnico della disciplina.

Contenuti

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.

Discipline progettuali

ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

| MODULO A | CONTENUTI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|---|--|---|--|
| Il metodo progettuale | -Le funzioni del disegno nel disegno a mano libera e nella tavola esecutiva -Lo studio cromatico -Analisi della forma e della funzione | Applicare le tecniche geometriche correttamente Utilizzare le tecniche pittoriche per realizzare bozzetti Descrivere il metodo progettuale del prodotto di design | Saper sviluppare un progetto esecutivo attraverso gli strumenti tecnici e le abilità Studio del marketing |
| Il modulo | Studio della modularità La texture | Applicare la geometria | Saper utilizzare la geometria e la modularità. |
| Analisi di una decorazione tipica italiana e rielaborazione con stilizzazione. | analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo La stilizzazione | Utilizzare i principi essenziali che regolano il sistema della produzione sia artigianale che industriale. | Conoscere la storia del design ceramico Conoscenza della realtà culturale-produttiva del territorio |
| Il disegno digitale | Gli strumenti digitali Software digitali | Utilizzare le tecniche informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive | Presentare un prodotto di design con mezzi digitali |

ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

| MODULO A | CONTENUTI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|--------------------|--|---|--|
| L'iter progettuale | <ul style="list-style-type: none"> • Le fasi di ideazione con i bozzetti e lo studio cromatico • La tavola esecutiva • Lo studio del materiale • L'ambientazione assonometrica • La relazione tecnica | <ul style="list-style-type: none"> • Applicare e sviluppare le tecniche geometriche correttamente • Utilizzare le tecniche pittoriche per realizzare bozzetti • Descrivere l'iter progettuale del prodotto di design | <ul style="list-style-type: none"> • 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 | <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo • La rielaborazione • Il rapporto tra forma e funzione | <ul style="list-style-type: none"> • Applicare l'iter progettuale per la progettazione di prodotti di design su tema assegnato | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la storia del design ceramico • Saper tradurre le conoscenze acquisite • Conoscenza della realtà culturale-produttiva del territorio |
| Il disegno digitale | <ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti digitali • I software digitali | <ul style="list-style-type: none"> • Saper verificare e correggere un prodotto anche attraverso la tecnologia digitale | <ul style="list-style-type: none"> • Presentare un prodotto finito di design con mezzi digitali |

ANNO DI CORSO: **CLASSE QUINTA**

| MODULO A | CONTENUTI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|---|--|---|--|
| L'iter progettuale e la cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione | <ul style="list-style-type: none"> • Le fasi di ideazione con i bozzetti, lo studio cromatico e relativa descrizione • La tavola esecutiva • Lo studio del materiale • L'ambientazione prospettica • La relazione tecnica • Il portfolio | <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le tecniche geometriche correttamente • Descrivere l'iter progettuale del prodotto di design | <ul style="list-style-type: none"> • Saper sviluppare un progetto esecutivo attraverso gli strumenti tecnici e le abilità • Saper presentare il prodotto di design |
| Studio e progettazione del design contemporaneo e rielaborazione con l'adattamento della decorazione ad altri tipi di supporto. | <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le principali produzioni di design contemporaneo • Progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato | <ul style="list-style-type: none"> • 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. | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della realtà culturale-produttiva del territorio |

| | | | |
|---------------------|---|---|---|
| Il disegno digitale | <ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti digitali • Modellazione 3D • Presentazione del prodotto di design: dall'ideazione al prototipo. | <ul style="list-style-type: none"> • Saper verificare e correggere un prodotto anche attraverso la tecnologia digitale | <ul style="list-style-type: none"> • Presentare un prodotto di design con mezzi digitali |
|---------------------|---|---|---|

Laboratorio

Il laboratorio di design ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali design, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche del settore ceramico il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

ANNO DI CORSO: **CLASSE TERZA**

| MODULO A | TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|---------------------------------------|---|--|--|
| Tecniche di foggatura Livello base | <ul style="list-style-type: none"> • Nozioni tecnologiche sulle materie prime ceramiche • L'uso degli utensili e dei macchinari • Metodi di foggatura che non utilizzano gli stampi: <ol style="list-style-type: none"> 1) "a colombino" 2) "a lastre" • Metodi di foggatura che utilizzano gli stampi: <ol style="list-style-type: none"> 1) Per stampatura a mano 2) Per pressatura | <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 |
| Tecniche di formatura Livello base | <ul style="list-style-type: none"> • Nozioni sulla preparazione di semplici modelli e stampi in gesso | <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un modello e uno stampo in gesso ad un unico pezzo | <ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare un prodotto in serie. |

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>Tecniche di rivestimento Livello base</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Nozioni tecnologiche sulle materie prime per i rivestimenti • I colori ceramici • Le attrezzature e gli strumenti • Metodi di applicazione dei rivestimenti ceramici: <ul style="list-style-type: none"> ○ per immersione ○ per aspersione ○ per spruzzatura ○ per pennellatura ○ per ingobbiatura | <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le tecniche acquisite per rivestire un prodotto ceramico | <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare tecniche tradizionali • Caratteri generali della tecnologia |
| <p>Tecniche di decorazione Livello base</p> | <ul style="list-style-type: none"> • La tecnica del graffito • I contorni, le campiture, la filettatura e le sfumature | <ul style="list-style-type: none"> • 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 | <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare una decorazione su supporto ceramico |

| MODULO B | TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|------------------------------|---|---|---|
| <p>Il prototipo digitale</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Condivisione dei programmi di disegno digitale con la progettazione | <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare i programmi di disegno digitale per la visualizzazione di un prodotto. | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la tecnologia digitale per realizzare un prototipo digitale |
| <p>Il prototipo</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Verifica del prodotto elaborato in sede di progettazione | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la tecnologia digitale per verificare il prodotto progettato. | <ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare un prototipo con le tecniche acquisite, verificandone la fattibilità, anche con l'ausilio della stampante 3D |

ANNO DI CORSO: **CLASSE QUARTA**

| MODULO A | TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|--|---|--|--|
| Tecniche di foggatura Livello intermedio | <ul style="list-style-type: none"> Le materie prime e complementari ceramiche L'uso degli utensili e dei macchinari Metodi di foggatura che non utilizzano gli stampi: <ol style="list-style-type: none"> A lastre Per trafilatura Al tornio Metodi di foggatura che utilizzano gli stampi: <ol style="list-style-type: none"> Per stampatura a mano A colaggio Per calibratura | <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 varie tecniche, le tecnologie, gli strumenti per realizzare un prodotto ceramico Conoscere le argille e le loro caratteristiche Sviluppare un lessico specifico di settore |
| Tecniche di formatura Livello intermedio | <ul style="list-style-type: none"> Gli stampi in gesso I modelli in gesso | <ul style="list-style-type: none"> Realizzare uno stampo in gesso complesso. | <ul style="list-style-type: none"> Saper realizzare un prodotto seriale. |
| Tecniche di rivestimento Livello intermedio | <ul style="list-style-type: none"> Le materie prime per i rivestimenti I colori ceramici Le attrezzature e gli strumenti Metodi di applicazione dei rivestimenti ceramici | <ul style="list-style-type: none"> 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 | <ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare tecniche tradizionali e moderne Conoscere la tecnologia ceramica |
| Tecniche di decorazione | <ul style="list-style-type: none"> Gli smalti colorati | <ul style="list-style-type: none"> Applicare correttamente il colore in funzione del | <ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare le tecniche, le |

| | | | |
|--------------------|---|---|---|
| Livello intermedio | <ul style="list-style-type: none"> • La tecnica del graffito • Decorazione per pennellatura • La fiammatura: decorazione con l'aerografo • Cenni sulla decorazione a terzo fuoco • I forni e l'infornatura | disegno e della decorazione da realizzare | tecnologie, gli strumenti per realizzare una decorazione su supporto ceramico |
|--------------------|---|---|---|

| MODULO B | TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|-----------------------|--|---|---|
| Il prototipo digitale | <ul style="list-style-type: none"> • I software per il disegno digitale | <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare i programmi di CAD per la visualizzazione digitale di un prodotto. | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la tecnologia digitale per realizzare un prototipo digitale tridimensionale |
| Il prototipo | <ul style="list-style-type: none"> • Il design e il processo produttivo industriale | <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio | <ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare un prototipo e la riproduzione seriale. |

ANNO DI CORSO: **CLASSE QUINTA**

| MODULO A | TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|--|---|---|---|
| Tecniche di formatura e foggatura Livello avanzato | <ul style="list-style-type: none"> • I materiali: ceramica, vetro, legno, e altri materiali • La formatura e la foggatura | <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. |
| Tecniche di rivestimento e di decorazione Livello avanzato | <ul style="list-style-type: none"> • Le materie prime per i rivestimenti • Metodi di applicazione dei rivestimenti ceramici • La smaltatura per spruzzatura • Decorazione con gli smalti colorati • L'infornamento • Il lustro metallico • I forni e la curva di cottura | <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 |

| MODULO B | TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI | ABILITA' RELATIVE AI CONTENUTI | COMPETENZE SETTORIALI |
|---|--|---|---|
| Il prototipo digitale e il prototipo polimaterico | <ul style="list-style-type: none"> • I programmi di CAD • La prototipazione 3D | <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 |
| Tecniche antiche e nuove tecnologie funzionali all'attività di restauro di opere d'arte applicata | <ul style="list-style-type: none"> • Le terre colorate e le tecniche per il restauro di opere ceramiche | <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 |

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 |



INDIRIZZO GRAFICA

Premessa

Per le scelte operate nella stesura del curriculum si è tenuto conto delle direttive del MIUR e delle programmazioni redatte e pubblicate sul web da molti Licei Artistici dislocati su tutto il territorio nazionale, con attivo l'indirizzo di GRAFICA.

Si ricorda inoltre che l'indirizzo in oggetto si prefigge lo scopo di preparare professionalità nel settore della comunicazione immediata, sintetica, efficace di contenuti e prodotti, con una forte caratterizzazione artistica di innovazione e ricerca sperimentale.

Descrizione generale

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni e alla pratica artistica. Favorisce l'acquisizione dei metodi 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 dell'arti”.

(art.4 comma 1)

Finalità

Il Liceo Artistico Statale Sabatini - Menna nella sua struttura didattica è di fatto un “Liceo”, ovvero una scuola formativa, propedeutica al proseguimento degli studi in ambito universitario e non solo ma di sicuro non è una scuola tecnica o professionale, è “Artistico” in quanto si propone di dare agli studenti una preparazione di base (durante il primo biennio) e più specifica in relazione al particolare indirizzo scelto (durante gli ultimi tre anni) in tutto ciò che riguarda la comunicazione per immagini. Questa viene intesa come capacità di lettura dei messaggi visivi e, soprattutto, come capacità di produrre elaborati a due e/o tre dimensioni, a mano libera e con l'ausilio di strumenti, con sistemi tradizionali, come l'argilla ed il cartoncino ed anche con il supporto di strumenti elettronici e/o digitali.

La produzione artistica diventa negli anni di studio, dunque, una strada per analizzare e di conseguenza conoscere il mondo e contemporaneamente una notevole potenzialità espressiva, una possibilità in più di comunicazione con esso. Nei vari indirizzi che gli studenti possono scegliere alla fine del primo biennio tra cui appunto la GRAFICA, l'insegnamento delle materie artistiche prevede fasi progettuali supportate da momenti di laboratorio per l'apprendimento delle tecniche, affinché gli studenti si esercitino all'uso congiunto della creatività e della razionalità.

Secondo biennio (3° e 4° anno)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Discipline grafiche

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si svilupperà l'elaborazione della produzione grafico-visiva - individuando il concetto, gli elementi comunicativi, estetici, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio visivo, delle strutture geometriche, del colore, dei caratteri tipografici, dei moduli, delle texture, etc.

E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente.

Lo studente analizzerà e applicherà una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico-visivi ideati su tema assegnato: cartacei, digitali, web, segnaletica e “packaging”; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche informatiche, fotografiche e grafiche, in particolare quelle geometriche e descrittive finalizzate all’elaborazione progettuale, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

E’ necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare prodotti grafico-visivi moderni e contemporanei, dall’invenzione della stampa al web design; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini comunicativi.

Laboratorio di grafica

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

Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. I marchi, i logotipi, gli annunci, i depliant, le locandine e manifesti, il web design, gli elaborati per l’editoria, i sistemi segnaletici e il packaging, sono i principali prodotti che lo studente produrrà nella fase operativa del laboratorio.

Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento.

| Competenze | |
|---|--|
| Discipline Grafiche | Laboratorio di Grafica |
| <i>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il graphic visual design, individuando, nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</i> | <i>Conoscere le procedure specifiche ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e le tecnologie in uso: gli strumenti grafici; i materiali ed i supporti; le strumentazioni fotografiche; le applicazioni informatiche; i mezzi multimediali. Individuare, analizzare e saper gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione grafico-visiva tradizionale, digitale e multimediale in genere.</i> |
| Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento. | |
| Contenuti didattici 3° anno | |
| Discipline Grafiche | |
| Abilità | Conoscenze |
| <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico - descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. | <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell’<i>advertising</i>; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. - Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l’impaginato. - Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l’organizzazione della composizione; l’equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e |

| | |
|---|---|
| | <p>funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Il disegno digitale</i>: esercitazioni introduttive. • <i>Basic design</i>: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico - intuitivo; la costruzione del campo estetico com - positivo. • <i>Lettering</i>: individuare le possibilità di applicazione nei diversi contesti comunicativi. • <i>Progettare una immagine coordinata</i>: riconoscere le diverse tipologie di identità visuale; definire le strategie visive di un prodotto e saperle presentare; costruire il disegno del marchio; conoscere le regole di logogrammi, fonogrammi, icone, astrazioni, simboli; effettuare le prove di leggibilità e riconoscibilità; indicare le possibili declinazioni e le varianti dell'immagine; • <i>Le componenti del messaggio nella comunicazione visiva e pubblicitaria</i>: il mittente; il messaggio; il destinatario; i codici; i linguaggi verbali e non verbali; i segni; le icone; i simboli. • <i>Il Manifesto</i>: individuare le possibilità di applicazione nei diversi contesti comunicativi. |
| | |
| Laboratorio Grafica | |
| Abilità | Conoscenze |
| <ul style="list-style-type: none"> - 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. | <p>Le applicazioni tecnologiche nei processi di stampa: la conoscenza teorica delle principali tecniche di stampa tradizionali; la stampa digitale applicata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La conoscenza attributiva dei materiali, dei supporti e delle attrezzature per la riproduzione di un prodotto stampato. - 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. <p><i>Layout</i> e tecniche di <i>visualizing</i>: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore.</p> <p><i>Elementi di tecnica fotografica</i>: l'obiettivo, la focale, il diaframma, i tempi di esposizione, la profondità di campo, la sensibilità, la luce e il colore.</p> <p><i>Generi fotografici</i>: lo still life.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo delle attrezzature fotografiche digitali per fini di ricerca e documentazione. - Esercitazioni operative: photo editing. - Elementi di disegno digitale: introduzione all'utilizzo dei <i>software</i> standard. |
| Contenuti didattici 4° anno | |
| | |
| | |
| | |

| Discipline Grafiche | |
|---|---|
| Abilità | Conoscenze |
| <p>- Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso un dettagliato percorso ideativo fino alla realizzazione del prototipo.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche intrinseche dei diversi prodotti editoriali ed i loro correlati: analisi della committenza, dei concorrenti e dei contenuti ai fini del progetto; formulare ed argomentare un progetto grafico scegliendo i formati, le gabbie, i caratteri, i colori; individuare le iconografie di riferimento. • Esercitazioni applicative: gli schizzi preliminari; la stesura del bozzetto grafico; la composizione del testo; la elaborazione del progetto grafico per l'editoria in formato digitale. • Introduzione all'ambito del <i>packaging</i>: realizzare il progetto di una confezione; la vestizione grafica di un prodotto; le strategie comunicative; declinare l'abbigliamento di una confezione con una identità visiva prestabilita. • Analisi dei fondamenti culturali e sociali nel processo comunicativo: le modalità di funzionamento e la capacità di creare senso con immagini. • La fotografia: indagine linguistico-espressiva; analizzare i concetti fondamentali del "saper vedere" e del "saper leggere" le immagini fotografiche, soprattutto in funzione della progettualità grafico-pubblicitaria. <p>- Conoscere le procedure della grafica editoriale: le indicazioni tecniche specifiche; l'impostazione metodologica-operativa finalizzata alla progettazione grafica; la configurazione.</p> |
| Laboratorio Grafica | |
| Abilità | Conoscenze |
| <p>- Saper applicare coerentemente le varie tecniche di rappresentazione grafica nei processi operativi, sviluppare la conoscenza anche in riferimento ai supporti scelti o utilizzati.</p> <p>- Saper identificare ed applicare coerentemente le attrezzature tecniche e le tecnologie in uso, soprattutto ai fini della progettazione e produzione grafica.</p> | <p>- <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.</p> <p>- Sviluppo del <i>packaging</i>: la confezione e l'abbigliamento dei prodotti; incidenza del circuito produttivo nel progetto; la definizione della forma e dei materiali; la configurazione del modello tridimensionale.</p> <p>- Strumenti di lettura e decodifica dell'immagine: sperimentare gli elementi compositivi e comunicativi del linguaggio grafico-pubblicitario e fotografico.</p> <p>- Comprendere, utilizzando i <i>software</i> adeguati, le sequenze pratico-metodologiche del disegno digitale, della rappresentazione e della rielaborazione grafica.</p> <p>- Impaginazione digitale: apprendimento e applicazione dei programmi informatici specifici.</p> <p>- Valutazione sull'impatto ambientale delle materie e delle tecniche in uso.</p> |
| Competenze in uscita 3° e 4° anno | |
| <p>Il progetto grafico è un lavoro di squadra per autonomia; il grafico professionista lavora in gruppo, non può possedere tutte le competenze richieste dal progetto ed è per questa ragione</p> | |

che ci sono delle specializzazioni, che spesso corrispondono alle diverse aree disciplinari, come ad esempio l'illustrazione o la fotografia.

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.

Monoennio (5° anno)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Discipline grafiche

Al termine del quinto anno lo studente sarà in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico-visiva, prestando particolare attenzione alla recente produzione e agli aspetti estetico funzionali del graphic design. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori del graphic design e della "contaminazione" fra i vari linguaggi.

Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, roughs, moodboard, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, visualizzazioni 2D e 3D, "slideshow".

E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i 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, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Laboratorio di grafica

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

Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento.

| Contenuti didattici 5° | |
|---|---|
| Discipline Grafiche | |
| Abilità | Conoscenze |
| <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire i riferimenti culturali, sviluppando un sapere critico, nella consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - 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. - Consolidare una linea di ricerca sulla quale costruire un progetto integrato per l'editoria, | <ul style="list-style-type: none"> - Definire, in modo pertinente e critico, gli specifici riferimenti alla storia della grafica, della tipografia, dell'<i>advertising</i> e della fotografia in relazione ai diversi contesti socio-culturali. - Individuare, in modo dettagliato, dalla strategia alla creatività fino all'esecuzione tecnica, l'interazione tra i vari settori del <i>graphic design</i>. - Analizzare, in modo coerente, il tema della contaminazione linguistico-espressiva che connota la "<i>visual culture</i>" artistica contemporanea. - Elementi di semiotica: il linguaggio dei segni; significazione, comunicazione. - Analizzare la recente produzione del <i>graphic</i> |

| | |
|---|---|
| <p>l'immagine coordinata, gli spazi espositivi, il web.</p> | <p><i>design</i>: le tecniche specifiche; gli aspetti estetico-funzionali; le finalità della comunicazione grafico-pubblicitaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestire, in modo consapevole, lo sviluppo delle procedure di conoscenza e delle tecniche del disegno soprattutto nella prima fase creativa e nell'iter progettuale. - Intraprendere un lavoro di ricerca/azione creativo: indicazioni metodologiche; fase analitica iniziale; sequenza e documentazione dei progetti; modalità di presentazione; esposizione critica finale. - Progettare una immagine coordinata: riconoscere le diverse tipologie di identità visuale; definire le strategie visive di un prodotto e saperle presentare; costruire il disegno del marchio; conoscere le regole di logogrammi, fonogrammi, icone, astrazioni, simboli; effettuare le prove di leggibilità e riconoscibilità; indicare le possibili declinazioni e le varianti dell'immagine; - La grafica progettata per gli spazi: analizzare e gerarchizzare i contenuti visivi in base alle esigenze comunicative; organizzare, definire, autoregolare i flussi ed i percorsi di lettura; i sistemi segnaletici. - Conoscere le Istituzioni e le Norme principali che regolano il "comparto" del design della comunicazione.- Elementi di <i>marketing</i>: <i>MKT mix</i> e <i>strategy</i>; <i>target</i> e contesto comunicativo. - Progettare per il <i>web</i>: analizzare e declinare i contenuti in base alle finalità della comunicazione visiva; definire la struttura della navigazione e delle interazioni; ricercare una iconografia di riferimento; predisporre il <i>layout</i> delle pagine tipo. |
|---|---|

Laboratorio di Grafica

| Abilità | Conoscenze |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Sviluppare un atteggiamento consapevole per identificare ed impiegare le tecniche e le tecnologie pertinenti nella progettazione e produzione grafica. - Potenziare le capacità nella gestione coordinata degli elementi comunicativi del linguaggio grafico-pubblicitario e fotografico. | <ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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. - <i>Web design</i>: lo studio dei formati; gli standard informatici; il progetto della gabbia; i caratteri; i colori; analisi degli stili di impaginazione. |

Competenze in uscita 5° anno

Al termine del quinto anno lo studente sarà in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico-visiva, prestando particolare attenzione alla recente produzione e agli aspetti estetico-funzionali del graphic design. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori del graphic design e della “contaminazione” fra i vari linguaggi.

E’ auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i 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, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento.

N.B. le esercitazioni possono essere estrapolate dai libri di testo adottati:

Discipline Progettuali

“Gli occhi del grafico” G. Federle - C. Stefani.

Discipline di Laboratorio

“Gli Strumenti del Grafico”^{[1][2][3]}G. Federle - C. Stefani.

INTERDISCIPLINARITÀ

SCHEMA TIPO

L’interdisciplinarietà è indispensabile perché l’esperienza dell’indirizzo grafico sia collegata a tutte le discipline e al territorio con collegamenti socio economici. Un lavoro di certo e proficuo e importante che motiva gli alunni alla partecipazione e li proietta in ambito professionale, dove con conoscenze e competenze diverse, si realizzano prodotti multidisciplinari. Allo stesso modo nell’attività didattica, ogni disciplina deve concorrere, per le sue competenze, alla realizzazione delle esperienze e dei prodotti didattici specifici dell’indirizzo. Inoltre si potranno realizzare sinergie di lavoro anche con gli altri indirizzi, quando sarà necessario affrontare tematiche specifiche legate alla scenografia, alle arti figurative, al design, all’architettura. E’ indispensabile predisporre a tal uopo un modello di programmazione coordinata di tutte le discipline all’inizio dell’anno, con verifiche cadenzate, da condividere con gli alunni della classe. Le esperienze degli alunni potranno essere condivise sia in aula sia sul sito della Scuola progettato ad hoc nella sezione Orientamento sia sui siti specifici. Anche la partecipazione ai Concorsi, viene potenziata dalla interdisciplinarietà. Nella misura in cui si lavora in sinergia con altre Istituzioni e si respira l’universo dei contenuti e delle “tendenze” nel mondo del lavoro. Si auspica per tutti e tre gli anni la preparazione di un percorso articolato su tutte le discipline e calibrato dai CdC per realizzare una metodologia innovativa e di pari passo con le linee guida del Ministero.

| | |
|-------------------------------|--|
| Lingua e letteratura italiana | <p>Meccanismi della comunicazione –L’Identità visiva -Similitudini tra poesia e grafica; tra soggetto e mascotte -Dalla letteratura al prodotto grafico-Scrivere per la pubblicità Scrivere per il web -Che cos’è l’ipertesto, la narrazione ipertestuale -Editing relazioni tecniche e testi.</p> <p>Saggi brevi, e componimenti concordati con le discipline di Indirizzo</p> <p>Correzione ed elaborazione delle relazioni a progetto</p> |
|-------------------------------|--|

| | |
|----------------------------|--|
| Lingua e cultura straniera | Sviluppo del linguaggio grafico nei paesi relativi alla lingua studiata - I termini inglesi nella fotografia, nella grafica, nel multimediale - I grandi Grafici |
| Storia | Utilizzo e influenza delle immagini nei vari momenti storici. -Influenza della fotografia, della grafica-Utilizzo dei mass media come mezzo di persuasione o dominio del potere politico e delle dittature del '900 - Il Manifesto/ Ricerca e elaborazione dei contenuti di tipo storico per la realizzazione di manifesti. -Influenza dei network e della condivisione delle informazioni nella politica negli ultimi avvenimenti storici. |
| Filosofia | Cos'è il linguaggio? Cosa significa comunicare? -Che cos'è l'immagine? Perché è nata, o è stata inventata? -Cos'è la realtà? Cosa significa percepire la realtà? Cos'è la percezione multisensoriale? - Cosa significa rappresentare la realtà? Cos'è la realtà fotografica? Cos'è la realtà televisiva? -Esiste la realtà virtuale? Cos'è il web? Cosa sono i social-network? Che significa che ho 3800 amici su Facebook -Negli anni '70 credevamo che nel 2000 avremmo viaggiato su macchine volanti. Oggi, i ragazzi, pensano a come saranno o cosa faranno nel 2050? Quali sono i progetti di vita? Cosa si intende per un soggetto? chi è la Persona? |
| Matematica | Le Proporzioni - La sezione Aurea -I numeri alla base del digitale, bit, pixel, risoluzione, profondità del colore ecc. -La matematica nei manifesti -Problematiche di gestione economica nella realizzazione di un prodotto grafico |
| Fisica | La luce, caratteristiche fisiche, luce naturale e artificiale, -La creazione dei diversi tipi di luce nei software Differenza tra RGB e GMYK La teoria del colore Sistema additivo e sottrattivo |
| Scienze naturali | Ricerca e elaborazione di contenuti a sfondo scientifico, biologico ecc.per la realizzazione di prodotti grafici e medico /scientifico. - Ricerca e studio delle diverse location per la realizzazione di eventi . |
| Storia dell'arte | Il linguaggio grafico fotografico e: i grandi fotografi, grafici, illustratori Il linguaggio televisivo e la video arte , la street art-I nuovi linguaggi del digitale - Il linguaggio multimediale |
| Scienze motorie e sportive | Ricerca, elaborazione dei contenuti e consulenza, in ambito motorio. |

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 | 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 |



INDIRIZZO SCENOGRAFIA

L'indirizzo di architettura e ambiente è articolato sulla conoscenza e la gestione autonoma dei 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. Lo studente avrà la consapevolezza delle principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scultoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico; avrà 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. 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. 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-scultorei e architettonici, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

Competenze

- 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.

Capacità - Conoscenze

- Discipline progettuali scenografiche

- Discipline geometriche e scenotecniche

| | ORE | 3° ANNO | ORE | 4° ANNO |
|--------------------------------------|-----|----------------------|-----|----------------------|
| DISCIPLINE PROGETTUALI | 5 | SCENOGRAFIA | 5 | SCENOGRAFIA |
| DISCIPLINE GEOMETRICHE SCENOTECNICHE | 2 | GEOMETRIA PROIETTIVA | 2 | GEOMETRIA PROIETTIVA |

- Applicazione delle procedure necessarie alla progettazione dell'ambientazione scenica, all'ideazione e alla realizzazione di elementi pittorici e plastico-scultorei, di costruzioni strutturali e di inserimenti audiovisivi funzionali alla scenografia, ideati su tema assegnato.
- Conoscere l'uso appropriato dei procedimenti geometrici finalizzati alla restituzione geometrico-proiettiva del progetto creativo scenografico.
- Saper individuare, analizzare e verificare proiettivamente, in collaborazione con il laboratorio, i fattori dimensionali, proporzionali, strutturali che influiscono sull'allestimento scenico

Laboratorio di scenografia

| ORE | 3° ANNO | ORE | 4° ANNO | ORE | 5° ANNO |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| 5 | TECNICHE DI COSTRUZIONE DI MODELLI IN SCALA | 5 | TECNICHE DI COSTRUZIONE DI MODELLI IN SCALA | 7 | TECNICHE DI COSTRUZIONE DI MODELLI IN SCALA |
| | MATERIALI | | MATERIALI | | MATERIALI |

- La scenografia realizzativa
- acquisire l'esperienza dei materiali, dei metodi, delle tecnologie (pittura di scena, scultura per il teatro – scenoplastica, formatura, elementi strutturali e architettonici, audiovisivi, attrezzatura, etc.).
- saper elaborare la scheda tecnica con l'uso del lessico tecnico della disciplina.

Contenuti

Discipline progettuali

Terzo anno:

- conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei
- Elementi progettuali: la struttura, il testo, la regia, la comunicazione, la funzionalità, l'architettura
- la funzione di strutture e di tecnologie che costituiscono la "macchina scenica" (palcoscenico, parti di soffitta, materiali generici e accessori, set, luci, etc.)
- Conoscenza e uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati ad aspetti formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini fisse o in movimento e alla documentazione di passaggi tecnici

Quarto anno:

- Progettazione dell'ambientazione scenica: dall'ideazione e alla realizzazione di elementi pittorici e plastico-scultorei, di costruzioni strutturali e di inserimenti audiovisivi funzionali alla scenografia, ideati su tema assegnato
- basi per l'elaborazione del progetto creativo di una scenografia, di uno spazio espositivo o di elementi plastici per il teatro di figura
- presentazione del progetto grafico e plastico

Quinto anno:

- Si approfondisce l'uso della metodologia progettuale e delle forme di rappresentazione grafico – pittoriche della produzione correlata.
- Si approfondisce la conoscenza delle soluzioni tecniche : strutture mobili, luci e tecniche multimediali applicate alla produzione di scenografie e allestimenti.
- Cenni di Storia del teatro e dell'evoluzione dello spazio scenico.
- Cenni di Stile degli arredi e del costume.
- Progettazione di scenografie per opere teatrali di autori dell'800 e del 900
- Progettazione di allestimenti per mostre o eventi.
- Analisi di scenografie di autori contemporanei.

Laboratorio

Terzo anno:

- Il laboratorio di scenografia ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali scenografiche e le discipline geometriche, all'acquisizione e all'applicazione delle tecniche e delle procedure specifiche della scenografia realizzativa.

- il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.
- I materiali, le tecniche

Quarto anno:

- I metodi, le tecniche e le tecnologie inerenti alla scenografia realizzativa (pittura di scena, scultura per il teatro – scenoplastica, formatura, elementi strutturali e architettonici, audiovisivi, attrezzeria, etc.)
- l'uso dei materiali quali, il legno (telai, praticabili, quinte, etc.), le tele e i tessuti, i colori (pennello, spruzzo, etc.), i materiali plastici (argilla, paste per la modellazione, materie per ambienti e calpestabili, etc.), i materiali per la formatura (gomme siliconiche, resine sintetiche, materiali da stampo mono e bi-componenti, etc.), il polistirene, i materiali sintetici e i prodotti per effetti specifici, i metalli, etc,

Quinto anno:

- Approfondire la conoscenza delle tecniche di realizzazione scenica, dei materiali tessili, plastici, pittorici e dell' illuminotecnica.
- Realizzazione di modelli in scala tratti dai lavori di progettazione.

Discipline geometriche e scenotecniche

Terzo anno:

- La geometria proiettiva
- tecniche di verifica e di restituzione geometrica degli spazi reali e raffigurati e degli elementi scenici (pittorici, plastico-scultorei, strutturali ed architettonici) previsti dal "bozzetto" scenografico

Quarto anno:

- prospettiva centrale, accidentale e teatrale (o scenica), la restituzione prospettica e l'assonometria.

Quinto anno:

- **MODULO 1. GEOMETRIA E RAPPRESENTAZIONE – APPROFONDIMENTI**
- **unità a)** *prospettiva intuitiva;*
- **unità b)** *introduzione ai metodi classici della prospettiva lineare: centrale e accidentale;*
- **unità c)** *sviluppo di almeno un metodo completo, a seconda del livello medio di apprendimento*

INTERDISCIPLINARIETÀ DEI CONTENUTI

Italiano:

Revisione delle relazioni tecniche elaborate in sede di progettazione

Chimica dei materiali:

le caratteristiche fisico-chimiche e tecnologiche fondamentali dei materiali di interesse per il proprio indirizzo, la loro origine, la loro preparazione e gli impieghi a cui sono destinati; padroneggiare i fondamenti delle tecniche impiegate.

Storia dell'arte:

L'architettura dei teatri e gli allestimenti scenografici a partire dal Rinascimento.

Filosofia:

Il percorso potrà essere declinato e ampliato dal docente anche in base alle peculiari caratteristiche dei diversi percorsi liceali, che possono richiedere la focalizzazione di particolari temi o autori.

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 di scenografia | | | 165 | 165 | 231 |
| Discipline geometriche e scenotecniche | | | 66 | 66 | 66 |
| Discipline progettuali scenografiche | | | 165 | 165 | 165 |
| <i>Totale ore</i> | | | 396 | 396 | 462 |
| <i>Totale complessivo ore</i> | 1122 | 1122 | 1155 | 1155 | 1155 |



SPERIMENTAZIONE TEATRO

IL MIUR CON D.M. 540 DEL 18.06.2019, SU DELIBERAZIONE DEGLI OO.CC. DI SCUOLA E CON PARERE POSITIVO DEGLI UFFICI SCOLASTICI REGIONALI INTERESSATI, HA APPROVATO LA SPERIMENTAZIONE TEATRO DI LICEO ARTISTICO, PRESENTATO DA QUATTRO LICEI ARTISTICI ITALIANI IN RETE.

LA NUOVA ED INEDITA SPERIMENTAZIONE, VEDE, PER LA PRIMA VOLTA IN ITALIA, IL RICONOSCIMENTO DELLA TRADIZIONE E DELL'ALTA FORMAZIONE ARTISTICO – TEATRALE, CHE È LA STORIA STESSA DELLA NOSTRA CULTURA, IN UNA VISIONE INNOVATA, LEGATA AI NUOVI SAPERI DELLA REALTÀ CONTEMPORANEA.

ISTITUTI SCOLASTICI IN RETE (ACCORDO DI RETE DI SCOPO DEL 4 MAGGIO 2018):

LICEO ARTISTICO "SABATINI-MENNA" DI SALERNO (ISTITUTO CAPOFILA)

LICEO ARTISTICO "TOSCHI" DI PARMA

LICEO ARTISTICO – MUSICALE "CANDIANI" DI BUSTO ARSIZIO

LICEO ARTISTICO "CATALANO" DI PALERMO

CONVENZIONE QUADRO con ACCADEMIA D'ARTE DRAMMATICA "SILVIO D'AMICO" DI ROMA(ROMA, 25.09.2019)

La finalità della Sperimentazione Teatro, è quella di offrire agli allievi una formazione completa che consenta di comprendere pienamente ed apprezzare la complessità e la ricchezza dello spettacolo dal vivo. Un'eredità straordinaria, la tradizione teatrale europea, la più antica forma di rappresentazione e di spettacolo da cui tutte le altre si sono generate, viene qui recuperata per la formazione dei giovani: allo studio dei capolavori della drammaturgia europea, alla storia del teatro nella cultura occidentale, si uniranno la esperienza della progettazione di uno spettacolo e del laboratorio di regia e recitazione. Momento essenzialmente pubblico e collettivo, il teatro è il luogo, fisico e simbolico, in cui una comunità rappresenta se stessa, si riconosce ed esercita l'autocritica, diviene quindi un atto di crescita civile ed intellettuale, non semplice intrattenimento. Nell' evento teatrale i diversi linguaggi artistici trovano una meravigliosa occasione di unità e di integrazione: come linguaggi delle immagini sono parte fondamentale dell'impianto di ogni spettacolo. Il teatro contemporaneo si concepisce come 'arte della scena', parla infatti il linguaggio della 'visione', sia nella recitazione sia nell'allestimento scenico. Il Profilo educativo, culturale e professionale del Liceo Artistico prevede che gli studenti debbano "conoscere e padroneggiare i processi progettuali ed operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione all'indirizzo prescelto" (Allegato A al DPR. 15 marzo 2010, n. 89). L'itinerario didattico della Sperimentazione Teatro perciò promuove la scoperta e lo sviluppo della personalità artistica di ciascun allievo attraverso l'analisi dei testi, l'affinarsi della capacità interpretativa, la conoscenza

dei linguaggi della scena, la padronanza dei propri mezzi espressivi, quali il corpo/movimento e la voce/parola. L'approccio al teatro avrà comunque un valore formativo e culturale, senza ambizioni professionali, in analogia con quanto previsto dall'art. 2 del DPR n. 15 marzo 2010n. 89, che attribuisce ai Licei il compito di "fornire agli studenti gli strumenti culturali e metodologici per una comprensione approfondita della realtà". Per questa finalità tutti gli insegnanti di area comune "curveranno" il loro programma in un'ottica di cooperazione interdisciplinare, sviluppandolo in modo coerente e, ove possibile, parallelo al percorso storico e tematico indicato nelle linee guida dell'indirizzo, così da cogliere e valorizzare tutte le possibili occasioni di complementarietà tra le discipline.

Competenze

- 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.

Capacità – Conoscenze

Discipline progettuali dello spettacolo Laboratorio d'interpretazione e tecniche teatrali

Il 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.

Contenuti

DISCIPLINE PROGETTUALI DELLO SPETTACOLO

Terzo anno: Scenografia e Scenotecnica; tipologie di spazi per il Teatro; il palcoscenico; i principali elementi che compongono una scenografia (sipario, boccascena, etc.); analisi di scenografie e costumi di autori famosi.

Quarto anno: il bozzetto e le tecniche di esecuzione; ideazione di un semplice quadro scenico utilizzando le tecniche pittoriche, anche con esecuzione di modelli; ideazione e realizzazione di costumi.

Quinto anno: materiali della scenotecnica, caratteristiche ed uso; sperimentazione tecniche per la realizzazione di un fondale, di costruzioni in legno e di elementi plastico-scultorei.

Laboratorio d'interpretazione e tecniche teatrali

Contenuti generali

Conoscenza delle tecniche di base di interpretazione fondate principalmente sul metodo di Konstantin Stanislavskij e sul metodo di Orazio Costa Giovangigli.

Apprezzare la dimensione teatrale nella sua specificità e riconoscere la pluralità delle dimensioni artistiche coinvolte.

Acquisizione dell'autodisciplina personale.

Acquisizione del senso della Disciplina e delle regole delle dinamiche di gruppo.

Conoscenza dei principi base della semiotica teatrale.

Pratica di palcoscenico.

Terzo anno

Apprendimento rapporto parola/voce/movimento.

Valore del controllo nell'esercizio della triade parola/corpo/voce.

Acquisizione di una prima dimensione scenica: dal corale al monologo.

Lavoro sull'interpretazione, senso della parola, capacità espressive ed elementi emozionali di base

Comprendere la alterità del testo drammaturgico rispetto al testo narrativo

Leggere direttamente alcune opere teatrali fondamentali: dal teatro greco al tardo Rinascimento.

Pratica di palcoscenico: sperimentazione diretta dell'attività teatrale/attoriale.

Quarto anno

Consolidamento e sviluppo delle nozioni tecniche apprese.

Percorso di elaborazione e costruzione del personaggio con conseguente analisi e interpretazione del testo; dal monologo al dialogo.

Primi esercizi di creatività individuale.

Leggere direttamente alcune opere teatrali fondamentali: dal Seicento alla seconda metà dell'Ottocento.

Pratica di palcoscenico: sperimentazione diretta dell'attività teatrale/attoriale.

Quinto anno

Consolidamento e sviluppo delle nozioni tecniche apprese.

Organizzazione sistemica del percorso registico.

Leggere direttamente alcune opere teatrali fondamentali:dall' Ottocento all'età Contemporanea.

Pratica di palcoscenico: sperimentazione diretta dell'attività teatrale/attoriale.

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 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Lingua e cultura straniera | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Storia e geografia | 3 | 3 | | | |
| Storia | | | 2 | 2 | 2 |
| Filosofia | | | 2 | 2 | 2 |
| Matematica* | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| Fisica | | | 2 | 2 | 2 |
| Scienze naturali** | 2 | 2 | | | |
| Chimica*** | | | 2 | 2 | |
| Storia dell'arte | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Discipline grafiche e pittoriche | 4 | 4 | | | |
| Discipline geometriche | 3 | 3 | | | |
| Discipline plastiche e scultoree | 3 | 3 | | | |
| Laboratorio artistico**** | 3 | 3 | | | |
| Scienze motorie e sportive | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Religione cattolica o Attività alternative | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Totale ore settimanali | 34 | 34 | | | |
| Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo | | | | | |
| Discipline progettuali dello Spettacolo | | | 5 | 5 | 5 |
| *Storia del TEATRO | | | 2 | 2 | 2 |
| *Laboratorio d'interpretazione e tecniche teatrali | | | 5 | 5 | 7 |
| Totale ore settimanali | | | 35 | 35 | 35 |
| <i>Totale complessivo ore annuali su 33 settimane</i> | 1122 | 1122 | 1155 | 1155 | 1155 |

* con Informatica al primo biennio

** Biologia, Chimica e Scienze della Terra

*** Chimica dei materiali

**** Il laboratorio ha prevalentemente una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno e consiste nella pratica delle tecniche operative

specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisivo - multimediali e teatrali

*Docenti interni disponibili e /o in possesso di specifiche competenze documentate.

In assenza: reclutamento, con specifico bando, del personale docente per la Disciplina di "LABORATORIO D'INTERPRETAZIONE E TECNICHE TEATRALI" e per la disciplina di "STORIA DEL TEATRO", in possesso di specifici titoli di studio, come definito in convenzione con l'Accademia d'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" di Roma.

