



LICEO ARTISTICO STATALE "FILIPPO FIGARI"

PIAZZA D'ARMI, 16 - 07100 SASSARI - Tel. 079 23 44 66

www.liceoartisticosassari.gov.it – sssd020006@istruzione.it – sssd020006@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE

*secondo biennio
quinto anno*

materie di indirizzo



**LICEO ARTISTICO
FILIPPO FIGARI
SASSARI**

**PROGRAMMAZIONI
DISCIPLINARI**

**SECONDO BIENNIO
QUINTO ANNO**

Indice

MATERIE DI INDIRIZZO

ARCHITETTURA E AMBIENTE3

Discipline progettuali Architettura e Ambiente
Laboratorio Architettura e Ambiente

ARTI FIGURATIVE6

Discipline Pittoriche, Discipline Plastiche e Scultoree
Laboratorio della Figurazione (Pittura e Scultura)

AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE10

Discipline Audiovisive e Multimediali
Laboratorio Audiovisivo e Multimediale

DESIGN22

Discipline progettuali Design
Laboratorio del Design

GRAFICA23

Discipline grafiche
Laboratorio di grafica

curricolo verticale

ARCHITETTURA E AMBIENTE

DISCIPLINE PROGETTUALI / LABORATORIO DI ARCHITETTURA

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, purché questo sia preventivamente concordato in fase di programmazione di classe.

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> • elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali; • cenni di storia dell'architettura, con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione; • principi della percezione visiva e della composizione della forma architettonica; • 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; • 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); 	<ul style="list-style-type: none"> • 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; • Saper analizzare e applicare le procedure necessarie alla rappresentazione di opere architettoniche esistenti o ideate su tema assegnato; • acquisire la conoscenza e l'esperienza del rilievo e della restituzione grafica e tridimensionale degli elementi dell'architettura; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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; • 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; • saper usare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale del progetto;

OBIETTIVI MINIMI

Conoscenza ed uso corretto degli strumenti di lavoro

Uso appropriato del segno grafico e corretta utilizzazione dei metodi di rappresentazione grafica

Autonomia nella ricerca documentaria

CONTENUTI RELATIVI A MODULI INTERDISCIPLINARI DI CLASSE

Il Dipartimento stabilisce i seguenti **OBIETTIVI TRASVERSALI** da sviluppare e/o approfondire in moduli interdisciplinari di classe:

- Capacità di analisi, di sintesi, di rielaborazione e di scelte di giudizio consapevoli
- Capacità di autonomia operativa nella ricerca delle fonti
- Capacità di affrontare in modo interdisciplinare gli argomenti proposti
- Capacità di produrre elaborati relativi a temi di carattere pluridisciplinare

METODOLOGIE DIDATTICHE

X	Lezione frontale	X	Tesine
X	Lavoro di gruppo	X	Ricerche e approfondimenti
X	Lezione-Dibattito		
X	Attività a classe aperte		

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI

X	Libri di testo	X	Mostre	X	Visite guidate
X	Altri libri	X	Dispense, schemi	X	Computer
X	Appunti	X	Stage	X	Laboratorio di indirizzo
X	LIM	X	Biblioteca	X	Riviste specializzate

TIPOLOGIE DI VERIFICHE

	TIPOLOGIA		TIPOLOGIA	1 TR	2 PT	TIPOLOGIA
X	Prova grafica / pratica	X	Risoluzione di problemi	1	2	Simulazioni seconda prova
X	Interrogazione	X	Relazione	1	2	Prove di laboratorio
X	Questionari	X	Tavole (grafiche e tecniche)	1	2	Prova grafica / pratica

CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto, le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:

X	Livello individuale di acquisizione di conoscenze	X	Impegno
X	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze	X	Partecipazione
X	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza	X	Frequenza
X	Interesse	X	Comportamento

ARTI FIGURATIVE PITTURA
DISCIPLINE PITTORICHE / LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> • I percorsi storici, movimenti e autori dell'Arte Pittorica • La Figura Umana da modello vivente e da altre immagini bidimensionali e tridimensionali. • Elementi di anatomia umana, costruzione delle forme • Grammatica e sintassi del Linguaggio pittorico • Analisi dell' immagine. • Il disegno preparatorio. • Lo spolvero • La pittura per l'ambiente: pittura per l'arredo urbano • Tecniche pittoriche: olio, acrilico, acquerello, tecniche miste • La stesura pittorica • I supporti • Le tecniche incisive. • La pittura digitale, e linguaggi contemporanei • La relazione di progetto, Progettualità e processualità nel lavoro pittorico. • L'espressività del segno grafico e pittorico 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere organizzare i tempi, gli spazi e i mezzi e gli strumenti nel proprio lavoro; • Sapere tradurre graficamente e pittoricamente il modello vivente • Sapere predisporre i supporti e i fondi per la pittura • Sapere decodificare forme strutturate e riprodurle intere se semplici, rappresentarne dettagli se complesse, attraverso i principali sistemi di rappresentazione grafico-pittorica • Sapere individuare le interazioni tra la realtà e la pittura e tra quest'ultima e i diversi linguaggi artistici; • La stesura cromatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di gestire i processi operativi inerenti alla pittura, individuando nell'analisi gli aspetti tecnici, culturali e comunicativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca pittorica; pertanto, essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi. • Avrà, lo studente, la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il processo creativo. Essere pertanto in grado di analizzare la principale produzione grafico-pittorica dal passato al contemporaneo. • Essere in grado di cogliere le interazioni tra le tecniche pittoriche e le tecniche di altre forme di linguaggio artistico; • Essere in grado di analizzare e riprodurre (in forme di media complessità) la realtà e alcune opere pittoriche antiche e moderne, osservando modelli tridimensionali e bidimensionali. • Esprimere attraverso il proprio linguaggio artistico, elaborato secondo una visione critica personale del mondo.

OBIETTIVI MINIMI

Conoscenza e applicazione delle tecniche grafico-pittoriche affrontate
Autonomia nel lavoro e nella rielaborazione personale
Comprensione dei contenuti e uso corretto degli strumenti
Conoscenza delle basi operative di un progetto

CONTENUTI RELATIVI A MODULI INTERDISCIPLINARI DI CLASSE

Il Dipartimento stabilisce i seguenti argomenti da sviluppare e/o approfondire in moduli interdisciplinari di classe:

Disegno e realtà: ritratto del paesaggio

Anatomia umana: morfologia generale

Il Progetto: metodologie e pratiche

Percezione visiva: teoria della forma e della percezione

METODOLOGIE DIDATTICHE

X	Lezioni frontali con descrizioni di metodologie e itinerari di lavoro	X	Esercitazioni operative sulle tecniche e sull'uso dei materiali
X	Unità didattiche individuali e a piccolo gruppi	X	Fruizione di opere originali in musei e mostre d'arte
X	Lezioni teorico-pratiche e laboratoriali relative ai contenuti disciplinari		

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI

X	Libri di testo	X	Mostre	X	Visite guidate
X	Altri libri	X	Dispense, schemi	X	Computer
X	Appunti	X	Stage	X	Laboratorio di indirizzo
X	LIM	X	Biblioteca	X	Riviste specializzate

TIPOLOGIE DI VERIFICHE

	TIPOLOGIA		TIPOLOGIA	1 TR	2 PT	TIPOLOGIA
X	Prova grafica / pratica	X	Risoluzione di problemi	1	2	Simulazioni seconda prova
X	Interrogazione	X	Relazione	1	2	Prove di laboratorio
X	Questionari	X	Tavole (grafiche e tecniche)	1	2	Prova grafica / pratica

CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto, le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:

X	Livello individuale di acquisizione di conoscenze	X	Impegno
X	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze	X	Partecipazione
X	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza	X	Frequenza
X	Interesse	X	Comportamento

ARTI FIGURATIVE SCULTURA
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE / LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> • I percorsi storici, movimenti e autori dell'Arte Scultorea. • La Figura Umana. • Grammatica e sintassi del Linguaggio Plastico Scultoreo. • Analisi dell'immagine. • Il disegno scultoreo • L'Installazione • L'arredo urbano. • Tecniche della ceramica Artistica. • La Modellazione. • L'Assemblaggio. • L'Intaglio. • La Formatura. • Le tecniche incisorie. • Scrittura della relazione, pratica dell'Argomentazione. • Progettualità e processualità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere organizzare i tempi, gli spazi e i mezzi nel proprio lavoro; • Sapere modellare rilievi di media complessità e tuttotondi semplici da modello tridimensionale e Bidimensionale • Sapere predisporre un'armatura semplice e strutturata di piccole dimensioni; • Sapere decodificare forme strutturate e riprodurle intere se semplici, rappresentarne dettagli se complesse, attraverso i principali sistemi di rappresentazione plastico-scultorea. • Sapere individuare le interazioni tra la realtà e la scultura e tra quest'ultima e i diversi linguaggi artistici; 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di gestire i processi operativi inerenti alla scultura, individuando nell'analisi gli aspetti tecnici, culturali e comunicativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca plastico-scultorea; pertanto, essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi. • Avrà la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il processo creativo. Essere pertanto in grado di analizzare la principale produzione plastico-scultorea dal passato al contemporaneo. • Essere in grado di cogliere le interazioni tra le tecniche della scultura e le tecniche di altre forme di linguaggio artistico; • Essere in grado di analizzare e riprodurre (in forme di media complessità) la realtà e alcune opere plasticoscultoree antiche e moderne, osservando modelli tridimensionali e bidimensionali.

OBIETTIVI MINIMI

Conoscere i principali sistemi di rappresentazione plastico-scultorea (a mano libera o guidato, dal vero o da immagine, ingrandimento/riduzione, etc.)

Saper organizzare i tempi, gli spazi e i mezzi nel proprio lavoro

Saper modellare rilievi di media complessità e tuttotondi semplici da modello tridimensionale e bidimensionale

Essere in grado di analizzare e riprodurre (in forme di media complessità) la realtà e alcune opere plastico – scultoree antiche e moderne, osservando modelli tridimensionali e bidimensionali

METODOLOGIE DIDATTICHE			
X	Problem solving (definizione collettiva)	X	Lezione frontale (presentazione di contenuti e dimostrazioni logiche)
X	Cooperative learning (lavoro collettivo guidato o autonomo)	X	Lezione multimediale (utilizzo della LIM, di PPT, di audio video)
X	Lezione interattiva (discussioni sui libri o a tema, interrogazioni collettive)	X	Attività di laboratorio (esperienza individuale o di gruppo)
X	Esercitazioni pratiche Lettura e analisi diretta dei testi visivi		

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI					
X	Altri libri	X	Mostre	X	Visite guidate
X	Dispense, schemi	X	Computer	X	Laboratori
X	Appunti	X	Laboratori scientifici	X	Stage
X	LIM	X	Biblioteca	X	Riviste specializzate

TIPOLOGIE DI VERIFICHE			
X	Prova grafica / pratica	X	Prove di laboratorio

CRITERI DI VALUTAZIONE			
Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto, le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:			
X	Livello individuale di acquisizione di conoscenze	X	Impegno
X	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze	X	Partecipazione
X	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza	X	Frequenza
X	Interesse	X	Comportamento

AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE**Discipline Audiovisive e Multimediali**

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>Storia del cinema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • caratteristiche formali, correnti, tendenze, autori e opere <p>Storia della televisione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il mezzo televisivo • La televisione in Italia • “Carosello” 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di base della storia del cinema (delle fasi storiche, delle correnti e delle tendenze e degli autori fondamentali). • Conoscenza di base della storia della televisione. 	<p>Rapportare i modelli e le opere cinema- tografiche al contesto storico e sociale da cui sono stati influenzati e di cui sono interpreti. Distinguere tra finzione e realtà, essere spettatore consapevole dei meccanismi del cinema e della televisione.</p>
<p>I generi cinematografici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoria dei generi • Nascita e sviluppo dei generi cinematografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i codici narrativi e formali che caratterizzano il sistema dei generi cinematografici. • Saper riconoscere codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici. 	<p>Adeguare la ripresa ai vari contesti pro- duttivi e generi cinematografici. Utilizzare in modo appropriato codici, simboli, tematiche e contenuti ricorrenti dei generi cinematografici.</p>
<p>Il linguaggio audiovisivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inquadratura, scena, sequenza Le inquadrature: • I principali formati • Scala dei campi e dei piani • Funzione narrativa <p>Angolazioni della mdp I movimenti di macchina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli elementi che caratterizzano la grammatica e la sintassi del linguaggio specifico nella narrazione audiovisiva. 	<p>Acquisire e utilizzare le conoscenze dei codici espressivi del linguaggio audiovi- sivo. Maturare una particolare sensibilità nelle scelte che riguardano filmico e profilmico.</p>
<p>Il montaggio audiovisivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generalità, teorie e regole • Funzioni, raccordi, stili <p>Il pianosequenza La punteggiatura filmica Rapporti tra immagine e suono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione del sonoro • Componenti del sonoro • Funzioni della musica 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere gli schemi tipici del montaggio audiovisivo. • Essere in grado di analizzare l’apporto del sonoro nel prodotto audiovisivo; 	<p>Valutare e utilizzare le forme narrative di montaggio; Valutare e utilizzare le scelte estetiche relative al montaggio e la componente suono nel prodotto audiovisivo;</p>
<p>La struttura del racconto:</p> <p>Gli elementi del racconto Definizione del personaggio e della ambientazione La teoria dei 3 atti Il viaggio dell’Eroe Il racconto non lineare Le forme brevi Tipologie dello spot pubblicitario Le forme del documentario</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare schemi e fasi della narrazione nella lettura di un’opera audiovisiva. 	<p>Valutare e utilizzare schemi e fasi delle strutture narrative nella realizzazione di un prodotto audiovisivo. Gestire i processi di scrittura (individuale e di gruppo) con una corretta impostazione linguistica e formale;</p>

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>La Troupe cinematografica</p> <hr/> <p>Analisi del film: Elementi di semiologia</p> <hr/> <p>La realizzazione di un audiovisivo La fase letteraria e la fase strumentale</p> <ul style="list-style-type: none"> • La pre-produzione • La produzione • La post-produzione <hr/> <p>Elementi di progettazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspetti metodologici • Il significato del progetto • Narrare per immagini • Definizione degli obiettivi e delle finalità • Strategie della comunicazione <hr/> <p>Progettazione di: spot pubblicitario, sigla televisiva, teaser, cortometraggio, breve filmato di animazione, documentario. Le fasi della progettazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brief; • Insight; • Brainstorming; • Script (idea, soggetto, scaletta, trattamento, sceneggiatura); • Storyboard; <p>Tecniche di illustrazione e di rappresentazione grafica; Dall'immagine statica all'immagine in movimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegni chiave e intercalazione; • Disegno dei fotogrammi intermedi; <p>L'intervista; Relazione teorico-tecnica</p> <ul style="list-style-type: none"> • La funzione della relazione; <p>Il Diritto d'autore:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutela dell'opera e del diritto d'autore 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere i compiti e i ruoli nell'ambito delle produzioni audiovisive. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di analizzare un prodotto audiovisivo, di conoscere gli aspetti concettuali che lo originano ed il linguaggio. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere le diverse fasi e i processi di lavoro nella produzione audiovisiva. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principi di base che caratterizzano i meccanismi della progettazione <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di elaborare un'idea e di applicare i vari passaggi dello sviluppo narrativo nei processi di scrittura per l'audiovisivo. Saper eseguire un progetto audiovisivo con un iter coerente, accompagnandolo con una relazione che ne illustri il percorso. Saper progettare e pianificare la realizzazione di brevi animazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi adattare ai diversi ruoli nella produzione di un audiovisivo. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare autonomia e capacità critica nell'analisi di un prodotto audiovisivo. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire in maniera autonoma e in modo coerente ed organizzato le diverse fasi e i processi di lavoro nella produzione audiovisiva. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Operare scelte consapevoli che riguardano le funzioni della fotografia; <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Operare scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso;

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>La multimedialità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspetti generali e definizione; • Caratteristiche dell'oggetto multimediale; • Multimedialità, ipertestualità e interattività; <hr/> <p>Elementi di percezione visiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'illusione come fenomeno percettivo; • Teorie di base della percezione. • Perché vediamo il movimento al cinema • La persistenza retinica e il fenomeno Phi. <hr/> <p>Il carattere tipografico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anatomia del carattere; • Famiglie e stili; • Composizione del testo; • Disegno del carattere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere un prodotto multimediale; <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e conoscere gli elementi di base della percezione visiva. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e riconoscere gli elementi stilistici del carattere tipografico ai fini di una corretta leggibilità nella composizione di un testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper inserire nei propri progetti, al fine di renderli più fruibili, elementi di multimedialità <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le conoscenze di base dei meccanismi della percezione visiva nella realizzazione di semplici elaborati di animazione. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare nella titolazione video una corretta impostazione grafica dei testi operando scelte autonome e creative di qualità formale

Laboratorio Audiovisivo e Multimediale

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>Introduzione al linguaggio Fotografico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosa è la fotografia • Elementi per la lettura di un'immagine fotografica • Il ruolo della fotografia • Generi fotografici <hr/> <p>Teoria e tecnica Fotografica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspetti della fotografia • Come funziona il processo fotografico • Gli strumenti e l'attrezzatura • La composizione dell'immagine e i punti di ripresa • La luce • Formazione delle ombre • Caratteristiche di base dell'illuminazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper 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; <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in modo adeguato strumenti e attrezzature; • Saper realizzare immagini definite e compositivamente corrette; 	<ul style="list-style-type: none"> • Operare scelte consapevoli che riguardano le funzioni della fotografia; <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Operare scelte tecniche e creative in funzione del risultato atteso

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>Post-produzione fotografica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotoritocco • Sviluppo e stampa • Creazione portfolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper controllare l'immagine ottimizzandola attraverso le tecniche base di postproduzione; • Saper utilizzare programmi specifici di fotoritocco; • Saper selezionare le immagini più efficaci e formalmente corrette; 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche basilari di post-produzione;
<p>Archiviazione, condivisione e distribuzione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Archiviazione del lavoro • Condivisione del lavoro e utilizzo di piattaforme di photo-sharing 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere metodi e tecniche di classificazione dati/immagini; 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare metodi e tecniche di classificazione dati/immagini; • Corretta gestione del lavoro attraverso l'organizzazione e l'archiviazione ordinata dei dati;
<p>Teoria e tecnica di fotografia per l'audiovisivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi e apparati per la direzione della fotografia • La ripresa video 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare alla ripresa video le conoscenze acquisite in ambito fotografico; 	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza delle differenze tra rappresentazione video e rappresentazione fotografica;
<p>Produzione video:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparazione del set • La ripresa video • Set-up luci per la ripresa video • Il sonoro 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire l'iter realizzativo di un progetto audiovisivo; • Essere in grado di applicare le regole del linguaggio audiovisivo in fase realizzativa; • Operare scelte sulle posizione della macchina da presa rispetto al movimento dei personaggi; • Saper illuminare un set; • Saper operare scelte relative al sonoro (sonoro in presa diretta, doppiaggio, sound design); 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la regia e la ripresa alle esigenze comunicative e del montaggio; • Gestire i processi produttivi • Maturare autonomia creativa;
<p>Post produzione video:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montaggio non lineare con software di video editing 	<p>Saper utilizzare tecnologie e programmi di montaggio;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper modificare sequenze e clip; • Saper modificare le tracce audio mantenendo la sincronizzazione con il video; • Saper usare titolatrici digitali, effetti e transizioni; • Saper esportare il video utilizzando codec e formati adatti alla piattaforma finale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper selezionare le riprese rispetto ai vincoli di montaggio; • Utilizzare in modo autonomo e appropriato le tecniche e le forme del montaggio;

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>Promuovere e distribuire l'opera audiovisiva attraverso Il Web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Social network • Piattaforme di video-sharing 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare un prodotto audiovisivo compatibile con la diffusione sulla rete; 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentare il proprio lavoro attraverso concorsi e social network;
<p>Forme e tecniche del cinema di animazione</p> <p>Tecniche e tipologie di animazione: time-lapse; stop-motion, (cutout animation, pixilation animation), animazione 2D</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere le diverse forme del cinema di animazione; • Saper elaborare progetti audiovisivi con l'ausilio di almeno una tecnica di animazione; 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la tecnica di animazione più appropriata per un determinato progetto;
<p>Forme brevi della comunicazione audiovisiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videoclip • Teaser • Spot • Sigla Televisiva • Cortometraggio • Breve filmato di animazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare e adattare gli elementi di progetto per realizzare una breve forma della comunicazione; 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare una forma breve della comunicazione confrontandosi con le esigenze della committenza; • Realizzare un'opera audiovisiva originale partendo da vincoli di durata, aspetti formali e di fruizione;
<p>Tecniche di visualizzazione e presentazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animatic; • Slide-show; 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitalizzazione dello Storyboard, montaggio delle tavole, inserimento di musiche, suoni e piccole animazioni; • Videopresentazioni; 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di presentare il proprio lavoro attraverso tecniche di editing video e audio

OBIETTIVI MINIMI

Conoscere i contenuti minimi ed essenziali degli argomenti, dei metodi, del linguaggio tecnico e delle operatività di base. Distinguere e associare le informazioni in modo elementare ma sostanzialmente corretto.

Applicare, opportunamente guidato e tuttavia in modo sufficientemente autonomo, i contenuti minimi ed essenziali degli argomenti, i metodi, i fondamenti del linguaggio tecnico e la conoscenza delle strumentazioni.

Compiere semplici operazioni di analisi e applicare processi progettuali e conoscenze tecniche in modo sufficientemente coerente ed organizzato per realizzare semplici elaborati;

Compiere semplici forme di collegamento fra i valori estetici, concettuali e funzionali nella analisi di un prodotto inerente agli argomenti del percorso di studio.

Ideare, progettare e realizzare, opportunamente guidato e in modo sufficientemente corretto, un semplice elaborato di settore, con un minimo apporto creativo.

METODOLOGIE DIDATTICHE			
X	Lezione frontale adattando gli stili della comunicazione	X	Studio del caso
X	Dimostrazione	X	Apprendimento di gruppo
X	Approccio tutoriale	X	Simulazione
X	Discussione	X	Learning by doing

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI					
X	Dispense, schemi	X	Computer	X	Laboratori
X	Appunti				

TIPOLOGIE DI VERIFICHE						
	TIPOLOGIA		TIPOLOGIA	1 TR	2 PT	TIPOLOGIA
X	Tema – relazione	X	Prova grafica / pratica	X	X	Prove scritte
X	Test a risposta aperta	X	Interrogazione	X	X	Test (di vario tip.)
X	Test semi strutturato	X	Prove di laboratorio	X	X	Prove di laboratorio
					X	Prove grafico - pratiche
					X	Interrogazioni

CRITERI DI VALUTAZIONE			
Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto, le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:			
X	Livello individuale di acquisizione di conoscenze		X Impegno
X	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze		X Partecipazione
X	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza		X Frequenza
X	Interesse		X Comportamento

DESIGN DELL'ARREDAMENTO

Discipline Progettuali / Laboratorio del Design

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> Essere in grado di leggere un progetto nel suo insieme, verificare la giusta scelta e collocazione di tutti gli elementi compositivi, acquisire un linguaggio critico adeguato, elaborare concetti di : equilibrio, armonia, ritmica, simmetria, asimmetria... in un progetto di composizione architettonica, di design d' interni, di design di un prodotto. Essere in grado di progettare ambienti totali, dalla composizione architettonica, all'arredo su misura, al complemento d'arredo, conoscere i principali autori del novecento e le innovazioni apportate nel mondo del design contemporaneo. Ricerca sull'uso di materiali, colori, sistemi di illuminazione ed influenza psicologica degli stessi in ambienti pubblici e privati. 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire capacità di applicare i concetti acquisiti con le conoscenze, ad un linguaggio progettuale personale. Sviluppare una mentalità progettuale critica e creativa, autonomia nel lavoro didattico e capacità nell'utilizzo dei sistemi grafici, informatici, manuali, al fine di portare a termine un lavoro completo in ogni sua parte. 	<ul style="list-style-type: none"> Essere in grado di sviluppare un progetto in totale autonomia, valutando varie scelte operative, verificandole con la realizzazione di prototipi adatti a rilevare le criticità; relazionare circa la scelta definitiva, esplicitandone la funzionalità e l'estetica in un linguaggio adeguato e coerente; essere in grado di produrre un oggetto di design verificato nella sua totalità anche come modello per una successiva produzione seriale. Capacità acquisite per quanto riguarda il modo di operare in vari contesti di Architettura, evidenziando le differenze e le peculiarità che definiscono le scelte progettuali.

OBIETTIVI MINIMI

Capacità di presentare un'idea di progetto anche solo attraverso schizzi di studio; essere in grado di scegliere adeguatamente materiali, colori, luci.....per trasmettere coerentemente una scelta operativa.

Produrre adeguata relazione illustrativa e legenda materica

Elaborare parti significative del progetto anche attraverso l'utilizzo del computer per la realizzazione di immagini esplicative, o definire piccole parti tramite materiali adatti alla costruzione di un modello

METODOLOGIE DIDATTICHE			
X	Lezione frontale	X	Tesine
X	Lavoro di gruppo	X	Ricerche e approfondimenti
X	Lezione-Dibattito		
X	Attività a classe aperte		

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI					
X	Libri di testo	X	Mostre Tematiche	X	Showrooms per l'osservazione diretta degli ambienti contemporanei e poter acquisire esperienza visiva necessarie per attivare scelte operative coerenti e ragionate.
X	Altri libri Architetture e Design, riviste dedicate, slides e ricerca su internet	X	Computer Software dedicato	X	Laboratori Applicativi per l'esecuzione di prototipi e modelli
X	Dispense, schemi	X	Laboratori scientifici	X	Stage
X	Appunti	X	Biblioteca	X	Ricerca su testi in uso alla scuola ed integrazione di nuove riviste dedicate al design d'interni e all'Architettura.

TIPOLOGIE DI VERIFICHE			
X	Prova grafica / pratica	X	Prove di laboratorio

CRITERI DI VALUTAZIONE			
Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto, le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:			
X	Livello individuale di acquisizione di conoscenze	X	Impegno
X	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze	X	Partecipazione
X	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza	X	Frequenza
X	Interesse	X	Comportamento

DESIGN DELLA MODA
Discipline Progettuali / Laboratorio del Design

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire in modo autonomo i processi progettuali e operativi inerenti al design della moda. • Dovrà saper individuare, sia nell'analisi che nella produzione, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi ed espressivi che caratterizzano la produzione per il "Sistema Moda". Dovrà inoltre conoscere le diverse tecniche espressive per la comunicazione di un "fatto" di moda, gli strumenti ed i materiali più consoni. Dovrà comprendere le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Conoscenza della sequenza progettuale: dall'idea al prototipo, secondo fasi "scientifiche" ben precise e strutturate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo studente dovrà essere in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e geometriche di rappresentazione, nonché le eventuali applicazioni informatiche per la gestione autonoma e consapevole dell'intero iter progettuale di un prodotto per la moda: dalla ricerca dell'idea dopo approntamento di mappe concettuali, alla creazione di un mood di tendenza, dagli schizzi preliminari, ai disegni definitivi e tecnici, dalla campionatura dei materiali, alle tecniche di decorazione del tessuto e di tessitura creativa. Lo studente quindi dovrà dimostrare capacità logiche nel cercare soluzioni al problema e nel dare risposte consapevoli usando in tal senso materiali, strumenti e tecniche. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'autonomia nel processo creativo. La gestione consapevole dei processi progettuali e operativi con capacità di autovalutazione del proprio percorso e dei risultati raggiunti. La predisposizione e la motivazione a lavorare in collaborazione, favorendo team operativi. L'atteggiamento propositivo.

OBIETTIVI MINIMI

Tecniche base di rappresentazione e illustrazione per la moda.
Abilità semplici nella decorazione del tessuto e nella tessitura.
Conoscenza delle fasi della sequenza progettuale per un prodotto di moda.
Motivazione al lavoro di gruppo e all'atteggiamento propositivo in classe.

METODOLOGIE DIDATTICHE			
X	Lezione frontale	X	Attività a classi aperte
X	Lavoro di gruppo	X	Tesine
X	Lezione - dibattito	X	Ricerche e approfondimenti

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI					
X	Libri di testo	X	Mostre	X	Visite guidate.
X	Altri libri	X	Dispense e schemi	X	Computer
X	Appunti	X	Stage	X	Laboratorio di indirizzo
X	LIM	X	Biblioteca	X	Riviste specializzate

TIPOLOGIE DI VERIFICHE						
	TIPOLOGIA		TIPOLOGIA	1 TR	2 PT	TIPOLOGIA
X	Prova grafica / pratica	X	Risoluzione di problemi	1	2	Simulazioni seconda prova
X	Interrogazione	X	Relazione	1	2	Prove di laboratorio
X	Questionari	X	Tavole (grafiche e tecniche)	1	2	Prova grafica / pratica

CRITERI DI VALUTAZIONE			
Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto, le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:			
X	Livello individuale di acquisizione di conoscenze		X Impegno
X	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze		X Partecipazione
X	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza		X Frequenza
X	Interesse		X Comportamento

DESIGN DEI METALLI
Discipline Progettuali / Laboratorio del Design

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> Tecniche di rappresentazione grafica per poter realizzare progetti esecutivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Iter progettuale partendo dal bozzetto per svilupparlo con messa in risalto delle doti artistiche individuali. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenze grafiche e tecnologiche inerenti la materia, realizzazione del prototipo in laboratorio.

OBIETTIVI MINIMI

Sufficiente autonomia operativa e organizzativa del lavoro progettuale e laboratoriale.

CONTENUTI RELATIVI A MODULI INTERDISCIPLINARI DI CLASSE

Il Dipartimento stabilisce i seguenti argomenti da sviluppare e/o approfondire in moduli interdisciplinari di classe:

- Art nouveau, Bauhaus e chimica dei materiali

METODOLOGIE DIDATTICHE

X	Lezione frontale	X	Progetto con strumenti idonei
X	Esercitazioni grafiche	X	Realizzazione del prototipo

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI

X	Altri libri	X	Mostre	X	Visite guidate.
----------	-------------	----------	--------	----------	-----------------

TIPOLOGIE DI VERIFICHE			
X	Tema – relazione	X	Prove scritte
X	Risoluzione di problemi	X	Prove di laboratorio
X	Prova grafica / pratica		

CRITERI DI VALUTAZIONE			
Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto, le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:			
X	Livello individuale di acquisizione di conoscenze	X	Impegno
X	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze	X	Partecipazione
X	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza	X	Frequenza
X	Interesse	X	Comportamento

GRAFICA
Discipline Grafiche / Laboratorio di Grafica

CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>Costituire attraverso esperienze pratiche e teoriche le basi per un'attività progettuale nel campo della grafica e della comunicazione.</p> <p>Tali esperienze si risolvono in lezioni sulla metodologia della progettazione dei vari mezzi pubblicitari alle quali seguiranno attente verifiche che aiuteranno gli studenti a focalizzare il percorso didattico e la sua finalità, nonché a trovare autonomamente le relazioni con altre discipline e attività didattiche .</p>	<p>Acquisire una metodologia e autonomia progettuale per gestire i processi esecutivi dell'iter progettuale dalla raccolta informazioni, dal rough, layout, final artwork alla prototipazione. Acquisizione di capacità organizzative di gestione nell'esecuzione degli elaborati.</p>	<p>Conoscere e saper gestire la comunicazione grafica e fotografica con rispetto del fattore estetico, concettuale e funzionale. Uso degli strumenti e alfabetizzazione informatica specifica del settore foto-grafico, gestione degli hardware e software. Acquisire piena autonomia operativa.</p>

OBIETTIVI MINIMI

<p>Conoscere i contenuti minimi ed essenziali degli argomenti, dei metodi, del linguaggio tecnico e delle operatività di base.</p> <p>Distinguere e associare le informazioni in modo elementare ma sostanzialmente corretto.</p> <p>Sufficiente autonomia operativa e organizzativa del lavoro progettuale e attuazione delle strategie di comunicazione.</p>
<p>Applicare, opportunamente guidato e tuttavia in modo sufficientemente autonomo, i contenuti minimi ed essenziali degli argomenti, i metodi, i fondamenti del linguaggio tecnico e la conoscenza delle strumentazioni.</p> <p>Compiere semplici operazioni di analisi e applicare processi progettuali e conoscenze tecniche in modo sufficientemente coerente ed organizzato per realizzare semplici elaborati;</p>
<p>Compiere semplici forme di collegamento fra i valori estetici, concettuali e funzionali nella analisi di un prodotto inerente agli argomenti del percorso di studio.</p> <p>Ideare, progettare e realizzare, opportunamente guidato e in modo sufficientemente corretto, un semplice elaborato di settore, con un minimo apporto creativo.</p>

CONTENUTI RELATIVI A MODULI INTERDISCIPLINARI DI CLASSE

<p>Il Dipartimento stabilisce i seguenti argomenti da sviluppare e/o approfondire in moduli interdisciplinari di classe:</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le avanguardie artistiche relative alla Storia dell'Arte e della Letteratura. • Adeguata conoscenza della terminologia tecnico-professionale della lingua inglese.

METODOLOGIE DIDATTICHE			
X	Lezione frontale	X	Esercitazioni pratiche con tecniche tradizionali e digitali.
X	Video lezioni	X	Ricerca e analisi della comunicazione in classe.
X	Dimostrazioni.	X	Simulazioni

MEZZI, STRUMENTI, SPAZI					
X	Altri libri	X	Mostre	X	Visite guidate
X	Dispense, schemi	X	Computer	X	Laboratori
X	Appunti	X	Biblioteca	X	Stage

TIPOLOGIE DI VERIFICHE			
X	Tema – relazione	X	Prove scritte
X	Risoluzione di problemi	X	Prove di laboratorio
X	Prova grafica / pratica	X	Interrogazione

TIPOLOGIE DI VERIFICHE						
	TIPOLOGIA		TIPOLOGIA	1 TR	2 PT	TIPOLOGIA
X	Prova grafica / pratica	X	Risoluzione di problemi			Simulazioni seconda prova
X	Interrogazione	X	Tema - Relazione	X	X	Prove di laboratorio
X	Questionari	X	Prove di laboratorio			

CRITERI DI VALUTAZIONE			
Per la valutazione saranno adottati i criteri stabiliti dal PTOF d'Istituto, le griglie elaborate dal Dipartimento ed allegate alla presente programmazione. La valutazione terrà conto di:			
X	Livello individuale di acquisizione di conoscenze		X Impegno
X	Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze		X Partecipazione
X	Progressi compiuti rispetto al livello di partenza		X Frequenza
X	Interesse		X Comportamento