

LA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE E PER TRAGUARDI FORMATIVI

**PROGETTAZIONE DI LABORATORIO  
ARTISTICO DI ROTAZIONE  
INDIRIZZI:**

**ARCHITETTURA E AMBIENTE  
ARTI FIGURATIVE  
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE  
DESIGN DELL'ARREDAMENTO  
DESIGN DELLA MODA  
DESIGN INDUSTRIALE  
GRAFICA  
SCENOGRAFIA**

**PRIMO BIENNIO  
A. S. 20../20..**

## 1. La normativa di riferimento

- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- D.M. 22 agosto 2007 n. 139 – Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione;
- Linee Guida per l'obbligo di istruzione pubblicate in data 21 dicembre 2007, ai sensi del D.M. 22 agosto 2007 n. 139 art. 5 c. 1;
- D.M. 27 gennaio 2010 n. 9 – certificato delle competenze di base acquisite nell'assolvimento dell'obbligo di istruzione;
- Indicazioni per la certificazione delle competenze relative all'assolvimento dell'obbligo di istruzione nella scuola secondaria superiore allegate alla nota MIUR prot. 1208 del 12/4/2010;
- D.P.R. 15 marzo 2010 n. 89 – Regolamento recante "Revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei licei";
- D.I. 7 ottobre 2010 n. 211 – Schema di Regolamento recante Indicazioni Nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani di studio previsti per i percorsi liceali.

**Per il PECUP (Profilo Educativo, Culturale e Professionale dello studente) al termine del ciclo di studi si rimanda all'allegato A al D.P.R. 15 marzo 2010 n. 89.**

## 2. Competenze chiave di cittadinanza

I laboratori artistici contribuiscono a potenziare tutte le voci relative alle Competenze chiave di Cittadinanza, sviluppando ciascuna di esse nell'arco dell'intero biennio, nelle ore di insegnamento delle discipline dei Laboratori.

<b>Competenze chiave di cittadinanza</b>	<b>Aspetti con i quali i Laboratori artistici concorrono alle Competenze Chiave di Cittadinanza</b>
<b><i>Imparare ad imparare</i></b>	Lo studente organizza il proprio apprendimento in base alla guida dell'insegnante, individuando, scegliendo ed utilizzando le varie modalità di informazione e formazione. Utilizza, nelle esercitazioni dei vari laboratori, procedimenti operativi predisposti dal docente.
<b><i>Progettare</i></b>	Lo studente segue le lezioni regolarmente. Dimostra di saper elaborare testi visivi di carattere bidimensionale e tridimensionale secondo metodologie attinenti al settore, organizzando i tempi e lo spazio di lavoro in completa sicurezza. Persegue gli obiettivi di apprendimento negli elaborati e negli esercizi programmati dall'insegnante.
<b><i>Comunicare</i></b>	Lo studente comprende semplici messaggi artistico-simbolici, utilizzando i linguaggi specifici dei laboratori. Comprende i contenuti proposti e utilizza in modo appropriato la terminologia specifica.
<b><i>Collaborare e partecipare</i></b>	Lo studente ha un ruolo attivo nel dialogo educativo;

	collabora con i compagni e gli insegnanti, intervenendo e operando positivamente nel contesto scolastico. È capace di operare in modo propositivo.
<b>Agire in modo autonomo e responsabile</b>	Lo studente esprime opinioni proprie e agisce in modo corretto e responsabile nel rispetto delle regole scolastiche.
<b>Risolvere problemi</b>	Lo studente affronta situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi e utilizzando strategie appropriate.
<b>Individuare collegamenti e relazioni</b>	Lo studente collega, anche guidato, le parti teoriche alle attività proposte.
<b>Acquisire ed interpretare l'informazione</b>	Lo studente applica i diversi linguaggi artistici nelle esercitazioni utilizzando materiali e strumenti fondamentali per acquisire nuove conoscenze.

### **3. Indicazioni: valori, criteri metodologici, esperienze fondamentali e passi più rilevanti del cammino proposto dalla scuola per perseguire le mete previste dal PECUP nel primo biennio.**

Il Laboratorio Artistico ha prevalentemente funzione orientativa per la scelta dell'indirizzo.

I laboratori sono propedeutici e di preciso orientamento agli indirizzi, ai sensi dell'art. 4, comma 3, punto a. del Regolamento dei Licei di cui al DPR n.89 del 15.03.2010.

In questa organizzazione (tenendo conto delle indicazioni del M.I.U.R) si deve orientare la scelta della struttura oraria verso lo sviluppo di percorsi didattici articolati in blocchi modulari quadrimestrali, sia al primo che al secondo anno, al fine di:

- **mostrare** agli studenti le caratteristiche essenziali e specifiche di ciascuno degli indirizzi di studio attivabili dal nostro liceo nel triennio specialistico terminale;
- **valutare** per quanto possibile le attitudini e le capacità individuali degli studenti stessi e poter individuare l'indirizzo di studi più adatto a loro;
- **orientare** la scelta di ciascun allievo verso il percorso di studio triennale più consono.

La scelta dell'indirizzo tra quelli attivati nell'istituzione scolastica (Architettura e ambiente, Arti Figurative, Audiovisivo e multimediale, Design dell'Arredamento, Design della Moda, Design Industriale, Grafica e Scenografia) viene effettuata dall'allievo a conclusione del primo biennio, il quale può liberamente scegliere tra tutti gli indirizzi effettivamente attivati nell'Istituto.

Gli insegnamenti che verranno impartiti nei Laboratori artistici saranno improntati, dal punto di vista organizzativo-didattico, sulla equa presenza di tutte le discipline a rotazione annuale.

Ogni corso si articola mediamente in 3-4 incontri di tre ore per ciascun indirizzo.

I piani di lavoro sono generalmente strutturati mediante esperienze didattico-formative, anche in prospettiva degli sbocchi lavorativi.

1. Al Laboratorio artistico dell'indirizzo di Architettura e ambiente concorrono i seguenti insegnamenti:

- Architettura e ambiente 1°e 2° anno.

2. Al Laboratorio artistico dell'indirizzo di Arti figurative, concorrono i seguenti insegnamenti:

-Discipline Grafiche-Pittoriche 1° anno;  
-Discipline Plastiche -Scultoree 2° anno.

3.Al Laboratorio artistico dell'indirizzo di Audiovisivo e multimediale concorrono i seguenti insegnamenti:

- Audiovisivo e multimediale 1° e 2°anno.

4.Al Laboratorio artistico dell'indirizzo di Design dell'arredamento concorrono i seguenti insegnamenti:

- Design dell'Arredamento degli interni 1°e 2°anno.

5.Al Laboratorio artistico dell'indirizzo di Design della moda concorrono i seguenti insegnamenti:

-Design della Moda 1° e 2° anno.

6.Al Laboratorio artistico dell'indirizzo di Design industriale concorrono i seguenti insegnamenti:

-Design industriale 1° e 2° anno.

7.Al Laboratorio artistico dell'indirizzo di Grafica concorrono i seguenti insegnamenti:

-Grafica 1° e 2° anno.

8.Al Laboratorio artistico dell'indirizzo Scenografia concorrono i seguenti insegnamenti:

- Scenografia e Scenotecnica 1° e 2° anno.

Nell'arco del primo biennio l'allievo, mediante le esercitazioni pratiche, affronterà alcuni argomenti proposti dai docenti; svilupperà la conoscenza dei materiali, di alcune procedimenti operativi relativi a tecniche e tecnologie all'ambito che caratterizza il laboratorio.

Dovrà iniziare ad acquisire inoltre, alcune competenze di base trasversali individuabili nelle attività laboratoriali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, etc.).

Al termine del percorso biennale ogni docente contribuirà alla certificazione della competenza individuata dai docenti stessi e visibile nell'Asse di Linguaggi:

**Competenza n.10 -Svolgere semplici esercitazioni introduttive specifiche ai vari linguaggi laboratoriali, utilizzando metodi e strumenti di base orientanti.**

#### 4. Competenze di asse e conoscenze distinte per disciplina e per anno perseguite nel primo biennio

ASSE	COMPETENZE DI RIFERIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI DI REALTA'	ANNO
<p>Dei linguaggi Altri linguaggi: Linguaggi visivi e multimediali</p>	<p><b>10.Svolgere semplici esercitazioni introduttive specifiche ai vari linguaggi laboratoriali utilizzando metodi e strumenti di base orientanti</b></p>	<p>*Sa osservare la realtà. *Sa leggere e applicare le convenzioni grafiche dei linguaggi visivi. *Sa riconoscere e utilizzare alcuni strumenti e materiali dei laboratori. *Sa utilizzare le corrette procedure grafiche e tecniche. *Sa applicare la tecnica appresa per la realizzazione di un manufatto. *Sa orientarsi all'interno del laboratorio di indirizzo. *Conosce e sa utilizzare le norme di sicurezza e di igiene nell'ambiente di lavoro. *È in grado di utilizzare correttamente e in sicurezza le attrezzature e gli ambienti di lavoro.</p>	<p>1. ARCHITETTURA E AMBIENTE Fasi di progettazione di alcuni elementi architettonici di spazi interni ed esterni a livello grafico e informatico.</p> <p>2. ARTI FIGURATIVE Alcuni elementi fondamentali dei codici visivi. La rappresentazione della forma, spazio e profondità sul piano bidimensionale mediante tecniche grafico-pittoriche. La rappresentazione di forme volumetriche mediante tecniche plastico-scoltoree.</p> <p>3.AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE Elementi introduttivi alla reazione di materiali fotosensibili, alla fotografia digitale e all'immagine in movimento, presentati attraverso riferimenti storici, linguistici e la visione di elaborati significativi.</p> <p>4. DESIGN DELL'ARREDAMENTO Definizione generale e finalità di Design dell'Arredo, (Interior Design) come creatore di spazi secondo le necessità requisiti e vincoli dell'utenza. Rappresentazione del progetto con schizzi a mano libera e disegni tecnici in scala opportuna</p> <p>5. DESIGN DELLA MODA Tecnica della serigrafia, impieghi e metodo di stampa. Modellistica dell'abbigliamento.</p>	<p>1. Bozzetti per la progettazione di modelli architettonici, sul piano grafico e informatico.</p> <p>2. Realizzazione di: bozzetti e studi grafici, grafico-pittorici, pittorici e plastico-scoltorei.</p> <p>3. Realizzazione di fotogrammi in camera oscura, di ritratti realizzati in studio con luci artificiali, di brevi animazioni realizzate a passo uno.</p> <p>4. Rilievo e studio di fattibilità, organizzazione degli spazi e dell'openspace con rappresentazione grafica, creazione parziale (mediante uso di software, Cad e taglio Laser e CNC) di modelli in scala opportuna anche di parti su misura.</p> <p>5. Realizzazione di una T-shirt con stampa a uno o più colori. Sviluppo di un prototipo di abito con draping techniques in stoffa o altro materiale.</p>	1 - 2

			<p>6. DESIGN INDUSTRIALE Modellistica dell'oggetto tridimensionale e del gioiello di design industriale.</p> <p>7. GRAFICA Principali procedimenti grafici; la grafica artistica, editoriale, pubblicitaria e digitale.</p> <p>8. SCENOGRAFIA Cenni storici di Scenografia: il teatro Greco – Ellenico-Romano e del Medioevo. Come nasce la scenografia: ieri e oggi. Elementi di Scenotecnica teatrale e televisiva. Prospettiva teatrale. Divisione prospettica di uno spaccato.</p> <p><b>PER TUTTI I LABORATORI:</b> *Materiali e tecnologie. Strumenti e procedure tecniche specifiche di ogni indirizzo. *Norme che regolano la sicurezza nei laboratori. *Prevenzione degli infortuni. *Primi elementi di orientamento del laboratorio di indirizzo. *Il linguaggio tecnico specifico per ogni indirizzo</p>	<p>6. Realizzazioni di modelli fisici tridimensionali dell'oggetto e del gioiello mediante tecniche di base della lavorazione dei metalli e altri materiali.</p> <p>7. Progetto di un disegno da riprodurre con la tecnica artistica del monotipo, stampa a colori. Elaborazione e stampa di una maglietta con la tecnica della serigrafia. Elaborazione digitale delle immagini. Presentazione video del lavoro svolto.</p> <p>8. Realizzazione di bozzetti, disegni per il teatro. Costruzione di un modello architettonico di un palcoscenico a proscenio o di un allestimento teatrale.</p>	
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## **5. Descrizione della metodologia d'insegnamento e delle strategie didattiche.**

L'attività del laboratorio è improntata secondo la massima flessibilità metodologica, dunque diversificata nelle modalità di trasmissione delle conoscenze e nella varietà delle singole esperienze didattico-operative. Le lezioni vengono sviluppate per trattazione di alcuni semplici argomenti a cui fanno seguito le esercitazioni applicative guidate opportunamente dal docente, con esempi pratici individuali.

Nell'arco del primo biennio l'allievo, mediante esercitazioni pratiche, affronterà alcuni procedimenti operativi e svilupperà la conoscenza dei materiali, delle tecniche e delle tecnologie relative all'ambito che caratterizza il laboratorio. Fondamentale importanza ha la partecipazione guidata degli allievi, attuata mediante esempi pratici da parte del docente e seguita dagli studenti durante le specifiche esercitazioni.

L'allievo dovrà acquisire inoltre alcune abilità di base trasversali alle attività laboratoriali, in merito a: ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, alcune proprietà dei materiali, uso corretto degli strumenti, materiali e tecnologie e uso appropriato del linguaggio tecnico.

Materiali e strumentazione didattica:

I materiali e la strumentazione didattica sono riassumibili in:

- ✓ attrezzature e materiali specifici di ogni laboratorio;
- ✓ tabelle descrittive dei materiali;
- ✓ esempi di manufatti elaborati;
- ✓ materiale fotografico e fotocopie;
- ✓ uso di Internet per la ricerca in rete e uso di software specifici.

## **6. Criteri e strumenti di valutazione.**

Le verifiche si effettueranno mediante l'osservazione e il controllo delle esercitazioni individuali e attraverso una o più esercitazioni di classe.

La valutazione terrà conto:

- ✓ degli elaborati e dei prodotti delle esercitazioni;
- ✓ della partecipazione al dialogo educativo;
- ✓ dell'impegno e dell'interesse dimostrati nelle attività;
- ✓ della capacità di attenersi alla cura degli strumenti assegnati;
- ✓ del rispetto delle norme previste all'interno dei laboratori in ordine alla sicurezza.

Attraverso una graduale sequenza di esperienze operative nei complessivi laboratori, l'allievo sarà condotto verso una crescente autonomia tecnico operativa ed espressiva, definendo le basi che saranno propedeutiche all'approfondimento e al consolidamento nel triennio successivo.

**Criteri di valutazione per gli allievi che devono sostenere gli esami di integrazione e/o idoneità.**

**Per gli allievi che richiedono l'ammissione al 2° anno:**

In previsione dell'esame di idoneità o integrativi, l'allievo dovrà presentare al Tutor, individuato dal Dirigente Scolastico, un elaborato grafico per ogni indirizzo contenuti in una cartellina.

### **Per gli allievi che richiedono l'ammissione al 3° anno:**

In previsione dell'esame di idoneità o integrativi, l'allievo dovrà presentare al Tutor, individuato dal Dirigente Scolastico, una cartellina contenente gli elaborati e i manufatti relativi al laboratorio dell'indirizzo scelto.

## **7. Contenuti discipline dei Laboratori**

### **ARCHITETTURA E AMBIENTE 1° e 2° anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso.

Educazione al disegno tecnico professionale (strumenti e tecniche di rappresentazione grafica, conoscenza dello scalimetro) eseguito con l'uso del portamine. Educazione al disegno a mano libera. Coloritura dei disegni realizzati. Studio degli ingombri delle relative aree funzionali di utilizzo dei mobili e degli arredi fissi di una abitazione. Primo approccio al processo progettuale con conoscenza di moderni oggetti di arredo (es. cabine armadio ad angolo, nuovi sanitari per bagno, ecc.)

Progettazione di un appartamento per quattro persone con camera-studio per due fratelli.

Studio dei prospetti esterni e relativa coloritura.

Educazione al disegno tecnico-professionale (strumenti e tecniche di rappresentazione grafica, studio delle scale di ingrandimento e riduzione eseguito con l'uso di portamine e del rapidograph. Educazione al disegno strumentale in pianta, prospetto e assonometria.

Studio degli ingombri e delle relative aree funzionali di utilizzo dei mobili e degli arredi fissi di una abitazione.

## **ARTI FIGURATIVE**

### **Discipline Grafiche Pittoriche - 1° anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso.

1. Sintesi visiva e grafica di un soggetto proposto (es. paesaggio, natura morta, ritratto) con tecniche grafico-pittoriche miste. Esecuzione di bozzetti grafici;

Esercitazione pittorica: campionatura, mescolanza, varianti cromatiche, diverse stesure di colore a tempera su carta (supporto liscio e ruvido);

Revisione del bozzetto, ipotesi di sviluppo e realizzazione, esecuzione pittorica con colori a tempera. Finitura e riflessioni sull'esperienza svolta.

2. Dalla linea alla forma grafico-pittorica.

Esercitazione sulla "linea" come elemento strutturale del linguaggio figurativo, interpretazione in termini narrativi, ironici e vignettistici.

Variazioni tecniche ed espressive di un paesaggio con caratteristiche anonime e generiche con l'inserimento dell'elemento "fantastico" arricchito di elementi "suggestivi" grafici e cromatici.

Elaborazione di un'immagine (foto-autoritratto o tratta da riviste e giornali) in termini di stilizzazione e sintesi chiaroscurale con tecnica a "stencil" in riferimento anche alle prassi espressive legate alla Street Art. Eventuale rielaborazione con anamorfizzazione.

Esercizio di visione e rappresentazione dello spazio prospettico "intuitivo". Disegno e copia dal vero di scorci prospettici interi o parziali di elementi contestuali architettonici di interni ed esterni.



## **DISCIPLINE PLASTICHE SCULTOREE - 2° anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso

Concetti di tridimensionalità: piani, volume e spazio nella rappresentazione grafico-chiaroscurale (rilievo illusorio); plastico-scultorea e/o di assemblaggio anche polimaterico (rilievo reale).

Bassorilievo, altorilievo e tutto tondo.

Aspetti visivi e tattili. Sensibilizzazione delle superfici.

Il volto, la figura umana, gli animali, la natura, la geometria nell'arte, la fantasia.

Studi grafici e disegno finale del soggetto proposto con l'applicazione del chiaroscuro (luci, ombre).

Esperienze plastiche su formella sperimentando, all'occorrenza, superfici piate, inclinate, concave, convesse, ondulate, e sfaccettate.

Modellazione "per via di porre" tramite copia di un soggetto esistente con l'aggiunta di argilla e/o incisione "per via di levare" di una formella in gesso. Assemblaggio con l'uso del cartonlegno ecc.

Osservazione e riflessione per sviluppare le capacità critiche.

Approcci alla interpretazione personale. Semplificazione, geometrizzazione e stilizzazione evidenziando le caratteristiche dominanti con eventuale inclusione di elementi fantastici.

Esercizi di semplificazione e stilizzazione di un soggetto, attraverso l'utilizzo della linea in funzione plastica, cogliendone ed evidenziandone le caratteristiche, le strutture e gli elementi principali.

Sensibilizzazione/caratterizzazione con l'uso delle textures, specie in contrasto con le superfici lisce, attraverso: impressione, traccia, asporto, sovrapposizione e incisione, con strumenti e materiali vari, su argilla, cartonlegno e gesso. Addensamento e rarefazione (sfumature). Svuotamento, essiccazione e cottura degli elaborati plastici. Eventuale uso delle patine e del colore.

## **AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE 1° e 2° anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso.

Esercitazioni di laboratorio: esecuzione di un fotogramma, in camera oscura, progettato sulla base di riferimenti storici e linguistici (Talbot, Man Ray, Lazlo Moholy Nagy, Veronesi ecc..)

Ritratto fotografico individuale (effettuato attraverso l'utilizzo di un apparecchio Reflex) realizzato in studio con illuminazione artificiale. Realizzazione di esercitazioni fotografiche a tema, introduttive alle problematiche dell'indirizzo (es: l'ombra, un albero, autoritratto, animali ecc..) da realizzare sulla scorta di riferimenti fotografici, storici e/o linguistici.

Esercitazioni per la realizzazione di brevi video animazioni realizzate utilizzando disegni o scatti fotografici realizzati in time lapse.

## **DESIGN DELL'ARREDAMENTO 1° e 2° anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso.

È necessario evidenziare che: nell'attuale Rotazione dei Laboratori artistici, risulta in generale che i saperi trasmessi non vengono affrontati con completa comprensione da parte degli allievi; ciò è dovuto al ristretto numero di lezioni. Pertanto risulta possibile offrire cenni di una sintetica base informativa. Gli allievi di fatto non entrano in sintonia con gli argomenti in quanto il tempo a loro disposizione non permette di

elaborare e fare propri gli esempi dati e giungere coscientemente alla comprensione della specificità della Disciplina.

È quanto mai auspicabile e necessaria una riforma del sistema delle Rotazioni attuali.

1. Definizione generale di Design, Designer, progetto.
2. Definizione delle finalità e specificità del Design dell'Arredo (Interior Design) come creatore di spazi secondo le necessità requisiti e vincoli dell'utenza.
3. Rappresentazione del progetto come comunicazione delle particolarità del progetto stesso: schizzi a mano libera e disegni tecnici in scala opportuna (schizzi prospettici, proiezioni ortogonali, utilizzo di software CAD, esempi di creazione di modelli in cartoncino e anche mediante uso di Taglio Laser e CNC)

## **DESIGN DELLA MODA 1° e 2°anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso.

Conoscenza degli ambienti di laboratorio, informazioni per il rispetto delle norme di sicurezza; conoscenza delle attrezzature e degli strumenti operativi e norme di comportamento per un uso corretto e sicuro. Organizzazione dello spazio di lavoro.

### **Attività previste:**

Conoscenza degli ambienti di laboratorio, visione di elaborati dell'indirizzo.

Esercitazioni grafiche, grafico-pittoriche, tecnico-pratiche.

Esecuzione di campioni e interventi su capi d'abbigliamento e accessori

Tematiche

- il figurino di moda: tecniche di rappresentazione.
- Esercitazioni di rappresentazione di capi d'abbigliamento su figurino; prove grafico- pittoriche.
- simulazione della superficie dei tessuti nei capi d'abbigliamento: frottage, texture grafiche, collage, ecc. con prove di vestizione (rappresentazione grafica, inserimento di materiali, stoffe di diverse tipologie); vestizione che simuli i volumi.  
Ricerca e analisi per una prima conoscenza di alcuni materiali del settore.
- Modellistica dell'abbigliamento: dal rilievo diretto di un corpetto su manichino in taglia all'analisi del rilievo per conoscenza delle modalità di intervento nei volumi e negli incavi (draping techniques). Analisi delle risultanze del rilievo in carta per la messa a punto del cartamodello);trasferimento in cartamodello: piazzamento, taglio, confezione di base; caratterizzazione dei volumi, della superficie utilizzando diverse tipologie di materiali (esercitazione diretta su manichino).
- La stampa diretta e serigrafia su tessuto: modularità a rapporto all-over, piazzato.  
Esecuzione di campionature.
- Dall'intreccio al tessuto ortogonale (ordito-trama). Le armature base visualizzate in varie proporzioni utilizzando diverse tipologie di materiali intrecciati. Esecuzione di campionature di tessuti a navetta con il telaio a licci, prove di tessitura.

## **DESIGN INDUSTRIALE 1°e 2° anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso.

Igiene del lavoro, prevenzione infortuni, norme di sicurezza sul lavoro.

Design Industriale: definizioni e differenze con gli altri campi del Design e caratteristiche della disciplina. Mini esperienza individuale, progettuale e pratica di un oggetto semplice.

1. Resa grafica (bozzetti e disegno esecutivo)

2. Modello in metallo e/o altri materiali con l'utilizzo di macchine e attrezzature : seghetto, seghetto a traforo verticale, sega verticale, trancia, traforo, piegatrice, modellazione e fusione in osso di seppia.

## **GRAFICA 1°e 2° anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso.

Il laboratorio di Grafica. Concetti di grafica, stampa e stampato. Generalità sui principali procedimenti grafici con forme stampanti in rilievo, in incavo, in piano, traforate. Elementi indispensabili alla realizzazione di uno stampato. Elaborazione e composizioni con la tecnica del collage, mediante l'uso di principi deduttivi ricavati dai materiali utilizzati. Lettura ad alta voce. Realizzazione di ritratti attraverso l'invenzione di nuove regole del disegno.

Fase di formatura, realizzazione di forme rilievografiche mediante l'uso di materiali trovati. Fase di stampa in bianca e volta mediante uso del torchio tira bozze tipografico. Fase di allestimento: piegatura, cucitura, taglio per opuscolo in-sedicesimo. Fase di formatura: realizzazione di forme incavografiche per processo calcografico, tecnica puntasecca. Fase di stampa per 3 esemplari della tiratura.

La grafica artistica, editoriale, pubblicitaria, digitale. Esercitazioni di laboratorio: progetto di un disegno da riprodurre con la tecnica artistica del monotipo, stampa a colori. Elaborazione e stampa di una maglietta con la tecnica della serigrafia. Elaborazione digitale delle immagini di un progetto, precedentemente realizzato con le tecniche di stampa al fine di ottenere una presentazione video del lavoro svolto con programma apposito.

Norme di sicurezza nell'ambiente di lavoro: norme antinfortunistiche e prevenzione. Il laboratorio di grafica.

## **SCENOGRAFIA 1°e 2°anno**

Presentazione dei nuclei tematici del corso.

Cenni storici della Scenografia: il teatro Greco - ellenico, Romano e del Medioevo, rinascimentale, Barocco, dell'Ottocento e del Novecento dell'Ottocento Novecento. Lo scenario e l'allestimento scenico teatrale. Colori spettrali. Bozzetti-modelli -le piante.

Scenotecnica teatrale e cinematografica. Costruzione di un modello di scena.

La scenotecnica teatrale e televisiva: elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema.

Radici storiche e linee di sviluppo nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica. Individuazione delle corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo-regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione.

Identificazione e utilizzo delle tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici.

Individuazioni delle interazioni tra la Scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali, etc.).

Conoscenza e applicazione dei principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico.

## 7. Valutazione delle competenze acquisite

Indicatori e descrittori dei livelli di conseguimento delle competenze

Competenze di Asse	Indicatori	Descrittori dei livelli		
		<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
<b>ASSE DEI LINGUAGGI</b> ALTRI LINGUAGGI LINGUAGGI ARTISTICI  <b>n. 10 Eseguire semplici esercitazioni introduttive specifiche ai vari linguaggi laboratoriali, utilizzando metodi e strumenti di base orientanti</b>	-Comprendere semplici messaggi scritti e orali. -Applicare le regole e le procedure fondamentali nelle rappresentazioni grafiche ed esercitazioni richieste. -Conoscere i materiali e le tecniche dei vari laboratori. -Applicare alcune tecniche per la realizzazione di un manufatto.	Comprende, guidato, semplici messaggi e li applica negli esercizi richiesti utilizzando le tecniche di base.	Coglie il significato dei messaggi e produce esercizi con metodologie appropriate utilizzando tutte le tecniche richieste.	Comprende il significato di messaggi articolati. In autonomia, produce elaborati ed esercitazioni più complesse utilizzando le tecniche appropriate.

INDIRIZZO-MATERIE	FIRMA
ARCHITETTURA E AMBIENTE	
ARTI FIGURATIVE	
AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE	
DESIGN DELLA MODA	
DESIGN DELL'ARREDAMENTO	
DESIGN INDUSTRIALE	
GRAFICA	
SCENOGRAFIA	