



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FESR



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

LICEO ARTISTICO "A. FRATTINI"

Via Valverde, 2 - 21100 Varese
tel: 0332820670 fax: 0332820470
e-mail: vasl040006@istruzione.it

vasl040006@pec.istruzione.it

COD. MIN. : VASL040006

C.F. : 80016900120

Dipartimento di DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE (A009)

Primo Biennio e indirizzi secondo biennio e quinto anno

DISCIPLINE PITTORICHE		
PRIMO BIENNIO		
NUCLEI ESSENZIALI (contenuti)	COMPETENZE	COMPETENZE di BASE (Obiettivi minimi)
<p>Linea</p> <ul style="list-style-type: none"> Articolazione ed andamento. La linea in movimento. La linea come mezzo espressivo. La linea nella rappresentazione grafica di un elemento. Soluzioni lineari e griglie modulari. <p>Punto</p> <ul style="list-style-type: none"> Il punto nella definizione di volumi e forme. <p>Luce</p> <ul style="list-style-type: none"> Direzione della luce e i suoi effetti. Rilievo del volume tramite valori tonali. Scala dei grigi studio del chiaroscuro. Luci ed ombre colorate. <p>Forma, superficie e volume</p> <ul style="list-style-type: none"> Analisi strutturale della forma mediante rapporti di misura Disegno dal vero. Studio dei particolari anatomici 	<ul style="list-style-type: none"> Saper organizzare in modo autonomo i tempi e gli spazi di lavoro. Sviluppare l'osservazione come metodo di conoscenza del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurararlo. Saper utilizzare le conoscenze tecniche e procedurali del disegno come strumenti di indagine della realtà e come strumenti progettuali. Saper utilizzare le tecniche per le loro caratteristiche espressive Saper applicare in modo intuitivo i principi e le regole della composizione e della percezione visiva. Saper impiegare metodologie operative appropriate in relazione alle finalità richieste 	<ul style="list-style-type: none"> Saper rappresentare graficamente, eventualmente guidato, elementi della realtà Saper applicare, eventualmente guidato, i principi e le regole della composizione e della percezione visiva. Saper eseguire i passaggi minimi della progettazione Saper eseguire semplici procedure tecniche in modo corretto Saper rispettare i tempi assegnati

<ul style="list-style-type: none"> • Stilizzazione • Rilievo sintetico delle ombre <p>Spazio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole compositive. • La rappresentazione prospettica • Elementi di prospettiva intuitiva • L'articolazione figura-sfondo e studio delle proporzioni • Peso e bilanciamento visivo • La copia dal vero– <p>Colore</p> <ul style="list-style-type: none"> • La grammatica della visione • Le Teorie dei colori • Colori primari, secondari, terziari e complementari • Colori caldi e freddi • I contrasti cromatici • L'interazione tra i colori • La luminosità • La saturazione • Ordinamento dei colori: il cerchio cromatico • Peso visivo e bilanciamento <p>Tecniche grafiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Matita • Il Carboncino • La Sanguigna • L'Inchiostro • Le Matite Colorate <p>Tecniche pittoriche</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Tempera • L'Acrilico • L'Acquarello 		
LABORATORIO ARTISTICO		
PRIMO BIENNIO		
<p>Area Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lettering - Segni e texture - Composizioni modulari e pattern ornamentali - Sintesi ed elaborazione grafica del rapporto luce/ombra - Studi sugli effetti comunicativi del colore <p>Area Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copia/analisi di oggetti di design - Analisi e sintesi della forma <p>Area Architettura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studi grafici su elementi del paesaggio - Schizzi di vedute urbane - Rapporto figura ed ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare le principali regole della composizione e della grammatica visiva, adattandole agli obiettivi comunicativi di volta in volta previsti • Acquisire gli elementi di base del metodo progettuale. • Saper decodificare i processi percettivi e strutturali della forma. • Saper utilizzare in maniera appropriata le tecniche grafiche, pittoriche e plastiche • Acquisire competenze per una scelta consapevole dell'indirizzo del triennio 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper eseguire semplici procedure tecniche in modo corretto - Saper eseguire i passaggi minimi della progettazione - Cogliere i processi tecnici e tecnologici del laboratorio in modo essenziale

<p>Area Scenografia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studio e realizzazione pittorica per sfondi e drappaggi - Decorazioni per tessuti - Studi grafici di elementi architettonici - Illustrazione di luoghi fantastici <p>Area Arti Figurative</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'figurazione realistica - Analisi cromatica di opere pittoriche - Riproduzione di particolari tratti da opere d'arte <p>Area Multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Immagine dinamica e disegno sequenziale - La fotografia - Il fumetto 		
INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE		
SECONDO BIENNIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche grafiche e pittoriche tradizionali • Analisi, rielaborazione e riproduzione della realtà • Teoria della composizione e dell'armonia cromatica • Linguaggi dell'arte moderna e stili espressivi • Metodologie d'analisi dell'opera d'arte • Processi progettuali e operativi inerenti alle Discipline Pittoriche • Funzioni comunicative delle immagini • Terminologia tecnica specifica 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà partendo da modelli bidimensionali, tridimensionali e viventi mediante l'applicazione delle tecniche grafico-pittoriche tradizionali • Saper applicare i principi della percezione visiva, della composizione della forma e della teoria del colore • Saper impiegare in modo appropriato la metodologia progettuale sia in fase ideativa che esecutiva • Saper individuare e proporre nuove soluzioni formali nella elaborazione di testi visivi finalizzati • Saper cogliere collegamenti e relazioni tra l'aspetto culturale, storico- stilistico e comunicativo delle opere d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rappresentare semplici modelli figurativi impiegando le tecniche grafico-pittoriche tradizionali con sufficiente autonomia. • Saper individuare e riprodurre i valori espressivi di forme e colori nelle composizioni pittoriche. • Saper gestire le fasi principali di un iter progettuale • Saper focalizzare la finalità di un progetto rispondendo alle richieste fondamentali della traccia • Saper contestualizzare un'opera d'arte cogliendone i principali aspetti stilistici • Saper condurre il proprio lavoro curando la pulizia formale degli elaborati e saperlo presentare con sufficiente chiarezza espositiva.
V ° ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggi e codici espressivi dell'arte contemporanea 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare correttamente le conoscenze tecniche e procedurali del disegno e della pittura nella progettazione come 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare e realizzare un elaborato pittorico definitivo adeguato

<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento sulle tecniche dell'arte contemporanea • Metodologia e prassi della progettazione di testi visivi complessi • Luoghi e istituzioni dell'arte contemporanea • Aspetti funzionali della ricerca artistica e delle sue possibili interazioni con il contesto architettonico e paesaggistico 	<p>nella realizzazione di elaborati definitivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper interpretare in modo critico l'informazione impiegando fonti plurime per valutarne l'utilità nella fase ideativa della progettazione • Saper analizzare opere d'arte contemporanea cogliendone il significato e le caratteristiche estetiche al fine di effettuare scelte consapevoli e mirate sul piano creativo • Saper presentare il proprio lavoro curandone l'aspetto estetico e comunicativo 	<p>alla traccia nei contenuti tecnico-espressivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raggiungere un sufficiente grado di autonomia nella ricerca delle fonti
---	---	--

INDIRIZZO DI GRAFICA

SECONDO BIENNIO

<ul style="list-style-type: none"> • Il basic design • L'immagine: struttura, composizione e valore comunicativo; • Il carattere: le tipologie di carattere e la loro storia; • Il marchio/logo: identità aziendale; • Il manifesto: topologie e processo progettuale; • L'immagine coordinata: dal logo alla carta intestata; • Il packaging; • Il libro/catalogo; • Il pieghevole; • Elementi di grafica pubblicitaria; • Brand identity; • Progetti in asl/ifs 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione del linguaggio digitale e uso delle cognizioni relative ai modi aggiornati di fare grafica; • Utilizzo delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee specifiche dell'indirizzo; • Elaborazione di una produzione grafico-visiva, individuando il concetto e gli elementi comunicativi ed estetici necessari per esprimerlo; • Studio e applicazione di una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico-visivi ideati su tema assegnato; • Capacità di analizzare e gestire lo spazio visivo, attraverso il concetto di campo, delle strutture geometriche e modulari, e la composizione dei pesi compositivi; • Studio e applicazione di una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione di un linguaggio digitale basilare; • Utilizzo basilico delle tecniche di realizzazione e dei materiali in relazione ad un progetto predefinito; • Capacità di individuare gli elementi estetici fondamentali di una comunicazione visiva; • Capacità di comprendere le fasi esecutive di un metodo progettuale; • Capacità di organizzare lo spazio di lavoro, inteso come spazio di disegno; • Capacità di utilizzare in modo elementare elementi della teoria dell'immagine e della comunicazione visiva;
---	--	--

	<p>prodotti grafico-visivi ideati su tema assegnato;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo dei supporti, materiali, strumenti, e applicazioni informatiche/multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati in riferimento al tema assegnato; • Capacità di individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini progettuali e comunicativi; 	
V ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Studi di progetti grafici a tematica definita • Sperimentazione di linguaggi grafici in progetti di a tematica aperta con approfondimenti personali • Progetti di grafica coordinata • Progetti per concorsi esterni alla scuola • progetti in asl/ifs 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico-visiva • Piena conoscenza e padronanza dei processi di sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei; • Consapevolezza delle interazioni tra tutti i settori del <i>graphic design</i> e della "contaminazione" fra i vari linguaggi culturali • Capacità di valutare in termini critica la produzione grafica in generale ed il proprio progetto grafico 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di gestire con sufficiente autonomia le fasi operative di un progetto articolato • Utilizzo basilare dei processi di sperimentazione tradizionali e contemporanei • Capacità minima di autovalutazione
INDIRIZZO MULTIMEDIALE		
SECONDO BIENNIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Storia della fotografia • storia del cinema • la progettualità: metaprogetto, moodboard, storyboard • La sceneggiatura. • Esercitazioni fotografiche generi e temicmissionati • Esercitazioni video suggerimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e gestire le tecniche operative e i codici disciplinari in funzione del progetto. • Applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine adattandoli alle esigenze espressive. • Conoscere e utilizzare la strumentazione informatica dedicata, comprendendo le sue 	<ul style="list-style-type: none"> • saper usare i codici disciplinari. • saper utilizzare la strumentazione informatica dedicata. • Applicare le regole di base del decoupage.

<p>temicommissionati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio cinematografico e il decoupage tecnico. • Regole tecniche del montaggio audiovisivo. • Profilmico e filmico. • Elementi di base di animazione. • Il disegno dedicato allo storyboard e all'analisi delle immagini. • Photoshop/Premiere pro/After effect. • Archivio, documento, distribuzione. • Visione e sinossi di film. 	<p>applicazioni e infine a seconda dell'iter progettuale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le regole del decoupage tecnico. • Saper relazionarsi, ascoltare e trarre conclusioni utili anche all'interno di lavori di gruppo. 	
--	---	--

V ANNO

<ul style="list-style-type: none"> • Continuità con i nuclei fondamentali. • La cinematografia delle avanguardie storiche e il cinema sperimentale: convergenze con l'arte contemporanea. • La pragmatica della comunicazione. • La comunicazione social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e contestualizzare il linguaggio specifico della disciplina. • Utilizzare in autonomia le regole, il codice linguistico espressivo di riferimento. • Individuare situazioni problematiche, applicare strategie risolutive all'interno del percorso progettuale. • Saper generalizzare, astrarre e individuare interferenze al fine di operare collegamenti interdisciplinari. • Saper simulare all'interno del linguaggio multimediale e audiovisivo sperimentando attraverso una pratica di ricerca personale e autoriale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper operare collegamenti interdisciplinari. • Sapersi muovere all'interno dei linguaggi multimediali e audiovisivi. • Saper attingere alle pratiche artistiche del '900.
---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare, al prodotto cinematografico, le regole e i principi del decoupage tecnico. • Individuare i nessi e le relazioni che regolano le pratiche artistiche del 900 intrecciandole con le linee della ricerca fotografica, cinematografica e multimediale. • Conoscere e sviluppare un senso critico in relazione al contesto comunicativo dei social media. 	
--	---	--

INDIRIZZO SCENOGRAFICO

SECONDO BIENNIO

<ul style="list-style-type: none"> • La Scenografia ed il teatro, storia, struttura, evoluzione stilistica. • Gli elementi costitutivi di un allestimento scenico, la terminologia ed i materiali. • La produzione scenografia: le principali opere e autori. • Il disegno e la rappresentazione geometrico – prospettiva, elementi di prospettiva centrale accidentale e assonometria. • Le tecniche grafiche. • Le tecniche di elaborazione tridimensionale in scala. • La progettazione, sviluppo e definizione di tutti i passaggi dalle fasi del bozzetto all'idea definitiva. • Le teorie della percezione visiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della struttura del teatro, della storia e della sua evoluzione stilistica. • Conoscenza della principale produzione teatrale, scenografica e dei suoi autori. • Acquisizione della terminologia inerente a tutte le parti della scenografia. • Competenze sull'uso del disegno e dei procedimenti geometrici per la rappresentazione prospettica e la restituzione dei fattori dimensionali, proporzionali e strutturali che influiscono sull'allestimento scenico. • Capacità di gestire le tecniche grafiche, plastiche, multimediali in relazione all'ideazione e sviluppo di un progetto su tema assegnato definendo tutti i passaggi dalle fasi del bozzetto al definitivo • Saper applicare i principi della composizione e della percezione visiva. • Padronanza nell'uso delle tecniche grafiche (matite, acquerelli, pastelli, acrilici, tecniche miste), dei materiali 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere le tipologie e gli spazi teatrali • Saper distinguere gli elementi di una scenografia • Saper rappresentare graficamente uno spazio prospettico • Saper individuare ed applicare le principali tecniche grafiche per la realizzazione di un tema assegnato
--	--	---

	<p>tradizionali e contemporanei, anche di riuso, sapendoli scegliere con consapevolezza, coniugando le esigenze estetiche e concettuali con le necessità strutturali, testuali, comunicative, funzionali e architettoniche.</p>	
<p>V ANNO</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Forma e struttura dell'edificio teatrale e della macchina scenica, rapporti tra forma e funzione. • Tipologie scenografiche, analisi e interpretazione dei linguaggi espressivi con riferimenti alle avanguardie del '900. • Analisi e interpretazione di un testo in relazione alla progettazione scenografica, con particolare attenzione alla produzione del '900. • Approfondimento dell'uso delle tecniche grafiche, plastiche, di rappresentazione geometrica e tridimensionale, anche con l'utilizzo di materiali sperimentali e di riuso. • Gli elementi dell'allestimento scenico nello spettacolo e nel cinema e nozioni di illuminotecnica. • La produzione scenografica e le nuove tecnologie pittoriche, plastiche, digitali e meccanico-funzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di impiegare in modo autonomo e appropriato le principali tecniche e tecnologie grafico-pittoriche, plastico-scoltoree e geometriche, necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico e alla produzione di elementi bidimensionali e tridimensionali che lo compongono. • Comprendere e applicare i principi della composizione e percezione visiva. • Gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della produzione scenografica teatrale, cinematografica e televisiva con attenzione alle strutture fisse e mobili, alla luministica, al costume, all'attrezzatura e alle tecnologie multimediali. • Raggiungimento di una piena autonomia creativa ed espressiva, essere in grado di individuare le interconnessioni tra la scenografia ed il testo di riferimento, gestendo autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera scenografica dall'adattamento del testo alla realizzazione dell'opera in scala tridimensionale avendo la consapevolezza dei relativi riferimenti culturali concettuali tecnici e storico stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper impiegare autonomamente le principali tecniche grafico-pittoriche, plastico-scoltoree e geometriche per la produzione bidimensionale e tridimensionale di una scenografia • Saper applicare le procedure operative della produzione scenografica teatrale, cinematografica e televisiva • Saper declinare la scenografia al testo di riferimento gestendo l'iter progettuale del progetto