

Liceo artistico <i>CADEMIA</i>	<b>Laboratorio artistico: arti figurative</b>	2 <sup>a</sup> classe – sezione A/B 4 ore settimanali a rotazione anno scolastico
--------------------------------	---	---

### Competenze al termine del primo biennio

La studentessa, lo studente è in grado di

- utilizzare materiali e tecniche inerenti alla materia e dimostrare una buona conoscenza degli strumenti e dei campi di lavoro, nonché delle basi della comunicazione visiva
- applicare materiali, tecniche e procedure, con supporti anche tecnologici, per conseguire un proprio linguaggio espressivo
- definire, su basi tecniche e conoscitive acquisite, percorsi di lavoro inerenti ad una tematica specifica, sfruttando la propria capacità creativa ed espressiva
- sviluppare la propria creatività nell'esecuzione dei compiti assegnati e utilizzare in modo trasversale i saperi acquisiti nei vari laboratori

Abilità	Conoscenze	Argomenti / Contenuti	Indicazioni metodologiche e didattiche – Materiali – Media – Strumenti	Percorsi pluridisciplinari – Riferimenti – Aggiunte personali
interpretare e applicare le leggi del colore	teorie del colore	Colori primari Colori secondari Colori terziari Colori acromatici	Approfondimenti sulle applicazioni tecnico/pratiche delle teorie di base del colore	
sperimentare e applicare le varietà principali delle tecniche pittoriche basilari	materiali e attrezzi	Tecniche pittoriche  Il corretto utilizzo dei pennelli	Approfondimento tecniche pittoriche  Ripetizione: pennelli di setola tondi e piatti, pennelli sintetici e acrilici tondi e piatti. Esercitazioni in merito alle tematiche trattate.  Acquisire un metodo di lavoro – ordine, spazio, tempo, autonomia -	
applicare le conoscenze relative a equilibri e proporzioni cromatiche riflettendo sulle varie teorie: quantità e qualità, chiaro e scuro, freddo e caldo, contrasti complementari	contrasti cromatici	Ripetizione pratica dei contrasti del colore	Approfondimenti dei procedimenti e tecniche essenziali, approfondimento tematico e tecniche artistiche	
usare il colore per creare effetti di prospettiva coloristica, anche attraverso la realizzazione di giochi illusionistici	illusioni ottiche	La composizione e le sue regole: il campo visivo, i principi della composizione, il peso visivo e l'equilibrio compositivo	Prime esperienze: studiare il peso degli elementi visivi come la grandezza, la posizione, il colore e metterlo in pratica in un lavoro pratico Esercitazioni e approfondimenti relativi ai temi: composizione, rapporto figura/sfondo, equilibrio compositivo, sintesi visiva.	

Liceo artistico <i>CADEMIA</i>	<b>Laboratorio artistico: grafica</b>	2 <sup>a</sup> classe - sezione A/B 4 ore settimanali a rotazione anno scolastico
--------------------------------	---------------------------------------	---

### Competenze al termine del primo biennio

La studentessa, lo studente è in grado di

- utilizzare materiali e tecniche inerenti alla materia e dimostrare una buona conoscenza degli strumenti e dei campi di lavoro, nonché delle basi della comunicazione visiva
- applicare materiali, tecniche e procedure, con supporti anche tecnologici, per conseguire un proprio linguaggio espressivo
- definire, su basi tecniche e conoscitive acquisite, percorsi di lavoro inerenti ad una tematica specifica, sfruttando la propria capacità creativa ed espressiva
- sviluppare la propria creatività nell'esecuzione dei compiti assegnati e utilizzare in modo trasversale il sapere acquisito nei vari laboratori

Abilità	Conoscenze	Argomenti / Contenuti	Indicazioni metodologiche e didattiche - Materiali - Media - Strumenti	Percorsi pluridisciplinari - Riferimenti - Aggiunte personali
elaborare liberamente immagini fotografiche e forme vettoriali, usando applicazioni dei software più comuni	software per il disegno, per l'elaborazione di immagini e per la tipografia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Approfondimento della software <b>Illustrator e Photoshop:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I livelli e le loro opzioni (IL e PS)</li> <li>- opzioni di ricalco (IL)</li> <li>- opzioni di ritaglio ed assemblamento (IL)</li> <li>- trasformazioni e distorsioni (IL)</li> <li>- opzione pattern (IL)</li> <li>- le maschere (PS)</li> <li>- vari metodi di selezione (PS)</li> <li>- vari tipi di pennelli (PS)</li> <li>- risoluzioni – dpi (PS)</li> </ul> </li> <li>• fotografia digitale: obiettivi, funzioni del selettore modalità, tempi di esposizione, diaframma e sensibilità ISO</li> <li>• combinazione dei contenuti della 1 e della 2 classe in vari lavori grafici</li> <li>• Tecnologia: screenshot digitale, salvare file in .jpg und .pdf, stampare file, uso di Airdrop/Bluetooth per trasmettere dati digitale senza perdita di qualità, stick-USB, shortcut.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• principi di funzionamento dei software, tecnologia ed applicazioni digitali</li> <li>• esercizi mirati alla comprensione e all'impiego dei software</li> <li>• libri e media, confronti con esempi tratti dalla realtà</li> <li>• carta, matita, pennarelli, inchiostro, software, computer, stampanti, scanner, macchine fotografiche e sala di posa ecc.</li> <li>• bozze con tecniche artigianali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ZGM</li> <li>• Laboratorio artistico</li> <li>• Eventualmente materie artistiche, letterarie e scientifiche.</li> </ul>
utilizzare strumenti di input e output relativi alla grafica per il proprio processo di lavoro dall'ideazione alla realizzazione	strumenti di lavoro inerenti alla grafica			
conoscere la differenza tra i vari linguaggi della comunicazione visiva più elementare, quali il simbolo, il pittogramma, il logo	elementi di comunicazione visiva			
impostare il proprio percorso per una realizzazione coerente e funzionale allo scopo prefissato	uso di strumenti tecnici per la manipolazione di immagini			

Liceo artistico <i>CADEMIA</i>	<b>Laboratorio artistico: design</b>	2 <sup>a</sup> classe - sezione A/B 4 ore settimanali a rotazione anno scolastico
--------------------------------	--------------------------------------	---

### Competenze al termine del primo biennio

La studentessa, lo studente è in grado di

- utilizzare materiali e tecniche inerenti alla materia e dimostrare una buona conoscenza degli strumenti e dei campi di lavoro, nonché delle basi della comunicazione visiva
- applicare materiali, tecniche e procedure, con supporti anche tecnologici, per conseguire un proprio linguaggio espressivo
- definire, su basi tecniche e conoscitive acquisite, percorsi di lavoro inerenti ad una tematica specifica, sfruttando la propria capacità creativa ed espressiva
- sviluppare la propria creatività nell'esecuzione dei compiti assegnati e utilizzare in modo trasversale i saperi acquisiti nei vari laboratori

<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Argomenti / Contenuti</b>	<b>Indicazioni metodologiche e didattiche – Materiali – Media – Strumenti</b>	<b>Percorsi pluridisciplinari – Riferimenti – Aggiunte personali</b>
usare tecniche adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale	vari ambiti del Design	Ambiti del design: product design, furniture design, accessoires design, jewelry design, architettura conoscenza dei materiali e dell'utilizzo delle tecnologie per il modellismo per stimolare la sensibilità e la percezione dei diversi materiali. sperimentazione con materiali poveri o di riciclo	Introduzione ad uno o due ambiti del design elencati: l'alunno progetta oggetti con creatività e originalità, esegue la tavola finale con il disegno del prototipo e una breve descrizione (progettazione bidimensionale)  L'alunno realizza il prototipo, impara a conoscere e a distinguere diverse tipologie di materiali (sperimentazione di diversi materiali)	
applicare i più elementari principi della percezione visiva e della composizione della forma	principi della percezione visiva	Semplicità spazio/forma simmetria acquisire capacità plastico-spaziali, mediante la realizzazione di un lavoro tridimensionale e l'esercizio dell'osservazione analisi del rapporto spazio/forma	Esercizi e approfondimenti durante le tematiche proposte: l'alunno acquisisce capacità plastico-spaziali mediante l'esercizio dell'osservazione, i bozzetti, l'utilizzo dei materiali, delle tecniche e delle procedure, e la realizzazione dei prototipi e/o oggetti tridimensionali	
individuare gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma	elementi costitutivi	forme geometriche semplici strutture compositive e progettuali ripetitive, modulari pannello	Introduzione e sviluppo delle strutture compositive e progettuali: ripetitività, modularità, superficie, texture, pattern. dalle forme organiche alle forme geometriche, dalle forme geometriche alle forme organiche	Discipline geometriche Mathematik/Informatik

		<p>forme geometriche: triangolo, quadrato e rettangoli, cerchio e ovali</p> <p>dalle forme organiche alle forme geometriche, dalle forme geometriche alle forme organiche</p>		
<p>impostare il proprio percorso per una realizzazione coerente e funzionale allo scopo prefissato</p>	<p>standard e norme di produzione</p>	<p>La funzione di un oggetto e l'importanza dell'estetica</p> <p>metodologia di lavoro analitico e sistematico</p> <p>gestire il proprio sviluppo d'apprendimento riflettendo sul progresso ed agendo di conseguenza</p>	<p>Esempi e analisi di oggetti partendo da esempi della storia del design.</p> <p>Realizzazione di un oggetto preesistente o progettato dall'alunno nell'anno precedente.</p>	