

Liceo artistico <i>CADEMIA</i>	Laboratorio artistico: arti figurative	1 ^a 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	Il colore: applicazione tecnico/pratiche delle teorie base del colore	
sperimentare e applicare le varietà principali delle tecniche pittoriche, basilari	materiali e attrezzi	Tecniche pittoriche Il corretto utilizzo dei pennelli	Prime esperienze: tempera, acrilico 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	I contrasti cromatici	Saper utilizzare i contrasti cromatici mediante gli effetti di colore e diverse tecniche grafico-pittoriche	
usare il colore per creare effetti di prospettiva coloristica, anche attraverso la realizzazione di giochi illusionistici	illusioni ottiche	La composizione L'ombreggiatura La sintesi visiva	Creare effetti pittorici variando la tinta, la saturazione, la luminosità Studiare il peso degli elementi visivi come la grandezza, la posizione, il colore Esercitazioni e approfondimenti dei temi: composizione, rapporto figura/sfondo, sintesi visiva	

Liceo artistico <i>CADEMIA</i>	Laboratorio artistico: grafica	1 ^a 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"> • Introduzione al software Illustrator e Photoshop: <ul style="list-style-type: none"> - area di lavoro e menu - impostazione pagine - pannello di controllo e pannello strumenti - i livelli, i colori, funzioni tipografiche - la penna vettoriale - le selezioni, e i pennelli • differenza tra pixelgrafiche (PS) e grafiche vettoriali (IL) • I pittogrammi e la storia dei simboli • Elementi di tipografia – Serif e Sans Serif • La carta – formati DIN • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • principi di funzionamento dei software, tecnologia ed applicazioni digitali • esercizi mirati alla comprensione e all'impiego dei software • libri e media, confronti con esempi tratti dalla realtà • carta, matita, pennarelli, inchiostro, software, computer, stampanti, scanner, ecc. • bozze con tecniche artigianali 	<ul style="list-style-type: none"> • ZGM • Laboratorio artistico • Eventualmente materie artistiche, letterarie e scientifiche.
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>	Laboratorio artistico: design	1 ^a 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
usare tecniche adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale	vari ambiti del Design	Ambiti del design: product design conoscenza dei materiali e dell'utilizzo tecnologie per il modellismo per stimolare la sensibilità e la percezione dei diversi materiali. sperimentazione con materiali poveri o di riciclo	Introduzione all'argomento "design del prodotto": 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 (carta, cartoncino, polistirolo, legno)	
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 forme geometriche: triangolo, quadrato e rettangoli, cerchio e ovali dalle forme organiche alle forme geometriche, dalle forme geometriche alle forme organiche	Introduzione e sviluppo delle strutture compositive e progettuali: ripetitività, modularità, strutture bidimensionali e tridimensionali. Le forme geometriche: triangolo, quadrato e rettangoli, cerchio e ovali; piramide, cubo e parallelepipedo, sfera.	
impostare il proprio percorso per una	standard e norme di produzione	La funzione di un oggetto e l'importanza dell'estetica metodologia di lavoro analitico e sistematico	Introduzione alla funzione di un oggetto partendo da esempi della storia del design.	

realizzazione coerente e
funzionale allo scopo
prefissato

gestire il proprio sviluppo
d'apprendimento riflettendo sul
progresso ed agendo di conseguenza