

*LA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE E PER TRAGUARDI
FORMATIVI DAL PRIMO BIENNIO ALL'ULTIMO ANNO*

Rete delle scuole secondarie di II grado della provincia di Udine
(istituto capofila: Liceo scientifico "Marinelli")

**PROGETTAZIONE DEL DIPARTIMENTO DEL
V ASSE
ARTISTICO-PROGETTUALE-LABORATORIALE**

INDIRIZZI:

Architettura e Ambiente, Arti Figurative,
Audiovisivo e Multimediale,
Design della Moda,
Design dell'Arredamento, Design Industriale,
Grafica, Scenografia

**SECONDO BIENNIO e ULTIMO ANNO
A. S. 201.../201...**

Docenti Autori: **Mirella Barbarich**
Franca Fonzari
Anna Passerelli

Liceo Artistico "G.Sello" di Udine
Liceo Artistico "G.Sello" di Udine
Liceo Artistico "G.Sello" di Udine

Materie e docenti:

DISCIPLINE	Docenti referenti dei Dipartimenti Disciplinari
Discipline Pittoriche e Discipline Plastiche e scultoree	
Laboratorio della Figurazione	
Discipline Progettuali Architettura Ambiente	
Laboratorio di Architettura	
Discipline Grafiche	
Laboratorio di Grafica	
Discipline Audiovisive e Multimediali	
Laboratorio Audiovisivo e Multimediale	
Discipline Progettuali Design Industriale	
Laboratorio della Progettazione Design Industriale	
Discipline Progettuali Design della Moda	
Laboratorio della Progettazione Design della Moda	
Discipline progettuali Design dell'Arredamento	
Laboratorio della Progettazione Design dell'Arredamento	
Discipline Progettuali Scenografiche	
Discipline Geometriche e Scenotecniche	
Laboratorio di Scenografia	
Storia dell'arte	

§ 1. La normativa di riferimento

- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18 dicembre 2006 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- Decreto Legislativo 14 gennaio 2008, n. 21 - Norme per la definizione dei percorsi di orientamento all'istruzione universitaria e all'alta formazione artistica, musicale e coreutica, per il raccordo tra la scuola, le università e le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, nonché per la valorizzazione della qualità dei risultati scolastici degli studenti ai fini dell'ammissione ai corsi di laurea universitari ad accesso programmato di cui all'articolo 1 della legge 2 agosto 1999, n. 264, a norma dell'articolo 2, comma 1, lettere a), b) e c) della legge 11 gennaio 2007, n. 1;
- Decreto Legislativo 14 gennaio 2008, n. 22 - Definizione dei percorsi di orientamento finalizzati alle professioni e al lavoro, a norma dell'articolo 2, comma 1, della legge 11 gennaio 2007, n. 1;
- C.M. 15 aprile 2009 n. 43 (Linee Guida in materia di orientamento lungo tutto l'arco della vita);
- 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 e al Documento adattato all'Istituto presente nel POF.

§ 2. Competenze chiave di cittadinanza e discipline che le perseguono

Tutte le discipline contribuiscono al perseguimento delle Competenze di cittadinanza.

Competenze chiave di cittadinanza	Abilità
Imparare ad imparare	<p>Lo studente organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e formazione.</p> <p>Utilizza negli elaborati artistici procedimenti operativi corretti secondo sequenze progettuali in modo autonomo. Utilizza materiali, strumenti e metodologie proprie dei linguaggi artistici.</p> <p>Lo studente acquisisce un metodo di studio autonomo e flessibile, che gli consenta di condurre ricerche e approfondimenti personali e di continuare in modo efficace i successivi studi superiori, naturale prosecuzione dei percorsi liceali, e di potersi aggiornare lungo l'intero arco della propria vita.</p>
Progettare	<p>Lo studente definisce le proprie strategie e il proprio metodo di lavoro e di studio, organizzando i tempi e lo spazio di lavoro anche nel rispetto della normativa sulla sicurezza.</p> <p>È consapevole della diversità dei metodi utilizzati dai vari ambiti disciplinari ed è in grado di valutare i criteri di affidabilità dei risultati in essi raggiunti.</p> <p>Sa compiere le necessarie interconnessioni tra metodi e i contenuti delle singole discipline.</p> <p>Dimostra di saper decodificare e costruire testi visivi di carattere bidimensionale e tridimensionale secondo metodologie attinenti al settore.</p> <p>Lo studente definisce le proprie strategie e il proprio metodo di lavoro con la padronanza dei principi fondanti delle diverse discipline sia come linguaggio a sé che come linguaggio progettuale</p>
Comunicare	<p>Lo studente comprende messaggi artistico-simbolici di diversa complessità.</p> <p>Lo studente utilizza in modo pertinente i linguaggi artistici ai fini della comunicazione.</p> <p>Comprende i contenuti, oggetto di studio e utilizza in modo appropriato la terminologia specifica.</p> <p>Sa sostenere una propria tesi e sa ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui.</p> <p>È in grado di leggere ed interpretare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.</p> <p>Padroneggia pienamente la lingua italiana ed in particolare:</p> <p>Domina la scrittura in tutti i suoi aspetti, da quelli elementari (ortografia e morfologia) a quelli più avanzati (sintassi complessa, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi);</p> <p>Sa leggere e comprendere testi complessi di diversa natura, cogliendo le implicazioni e le sfumature di significato proprie di ciascuno di essi, in rapporto con la tipologia e il relativo contesto storico e culturale;</p> <p>Cura l'esposizione orale e sa adeguarla ai diversi contesti;</p> <p>È in grado di utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento; comprende la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi.</p>

Competenze chiave di cittadinanza	Abilità
Collaborare e partecipare	Lo studente ha un ruolo attivo nel dialogo educativo in collaborazione con gli insegnanti e gli altri studenti, intervenendo e operando positivamente nel contesto scolastico.
Risolvere problemi	Lo studente affronta situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, proponendo soluzioni e utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi diversi. Acquisisce l'abitudine a ragionare con rigore logico, ad identificare i problemi e a individuare possibili soluzioni. Comprende il linguaggio formale specifico della matematica, sa utilizzarne le procedure, conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.
Individuare collegamenti e relazioni	Lo studente rielabora conoscenze artistiche significative, collegandole ai saperi relativi agli altri assi, seguendo percorsi creativi ed espressivi individuali.
Acquisire ed interpretare l'informazione	Lo studente integra i diversi linguaggi artistici nella esecuzione di prodotti; dispone di strumenti fondamentali per acquisire nuove conoscenze e interpreta la realtà in modo critico e autonomo. Sa fruire delle espressioni creative delle arti e dei mezzi espressivi. Utilizza metodi (prospettiva spaziale, relazioni uomo-ambiente, sintesi regionale), concetti (territorio, regione, localizzazione, scala, diffusione spaziale, mobilità, relazione, senso del luogo...) e strumenti (carte geografiche, sistemi informativi geografici, immagini, dati statistici, fonti soggettive) della geografia per la lettura dei processi storici e per l'analisi della società contemporanea.

§ 3. Indicazioni: valori, criteri metodologici, esperienze fondamentali e passi più rilevanti del cammino proposto dalla scuola per perseguire le mete previste dal PECUP (Profilo Educativo, Culturale e Professionale dello studente) nel secondo biennio e nell'ultimo anno

Il percorso di studi del Liceo artistico definisce un profilo formativo in cui concorrono, con finalità complementari, la Storia dell'Arte, con lo studio dei fenomeni artistici e comunicativi propri delle arti visive, e le Discipline progettuali-artistiche-laboratoriali specifiche di ogni indirizzo che, attraverso i loro specifici linguaggi e mediante lo studio, la ricerca, la sperimentazione e la progettazione, conducono alla realizzazione di artefatti comunicativi efficaci e pertinenti alle tematiche trattate.

La Storia dell'Arte, disciplina quinquennale, fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Attraverso l'analisi della produzione artistica del passato e della contemporaneità, lo studente acquisisce la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e stilistici della stessa, arricchendosi di conoscenze utili nel suo processo creativo; mantenendo saldo il principio secondo cui il "fare artistico" non possa essere svincolato da un'ampia dimensione culturale.

Le discipline dell'Asse Artistico-Progettuale-Laboratoriale, costituiscono un perno nella formazione artistica liceale, favoriscono in particolare l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca, dell'ideazione e della progettazione-comunicativa e produzione, fornendo allo studente una padronanza d'uso dei linguaggi visivi e delle tecniche specifiche per ogni indirizzo.

Dopo una fase di orientamento nel Primo Biennio, dove si definiscono quelle competenze basilari acquisite attraverso le discipline caratterizzanti (Discipline Geometriche, Discipline Grafiche e Pittoriche e Discipline Plastiche e Scultoree), nel Secondo Biennio e nell'Ultimo anno, gli studi approfondiscono, sviluppano, strutturano nuove competenze specifiche dell'indirizzo scelto, mirando a fornire allo studente quella conoscenza e capacità critica indispensabili per ogni intervento di tipo artistico-progettuale.

Finalità principale dei singoli indirizzi è l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali della ricerca artistica, cogliendo le interazioni tra le diverse forme dei linguaggi.

I Laboratori di indirizzo, nell'ambito dei linguaggi artistico-progettuali, contribuiscono alla formazione di metodologie operative finalizzate alla realizzazione di artefatti coerenti con i presupposti progettuali.

La fase di ricerca che si sviluppa in quest'ambito permette allo studente di sperimentare criticamente le diverse tecniche, le tecnologie e i materiali, per riuscire ad operare in maniera autonoma, individuando soluzioni formali, tecniche ed estetiche idonee alle finalità comunicative.

L'approccio teorico e operativo, il "sapere" e il "saper fare", sono fortemente integrati fornendo allo studente la capacità di cogliere la realtà da punti di vista differenziati, che trovano una confluenza in fase ideativo-creativa e nella realizzazione di un progetto integrato e consapevole.

Oltre agli apprendimenti disciplinari, viene offerta allo studente, nell'arco del percorso formativo del Triennio, la possibilità di essere coinvolto in attività di relazione e collaborazione (in particolar modo nell'ambito delle discipline di indirizzo) con le realtà presenti nel territorio (enti, associazioni pubbliche e private) che permettono alla scuola e agli studenti stessi di poter mettere alla prova e verificare le capacità acquisite, confrontandosi su un piano operativo concreto, frutto di richieste reali oggettive e finalizzate.

Il percorso formativo permette allo studente in uscita di:

- 1) accedere a tutte le tipologie di studio universitario e di formazione superiore;
- 2) potersi inserire nel mondo del lavoro.

§ 4. Competenze e conoscenze, distinte per disciplina e per anno, perseguite nel secondo biennio e ultimo anno

COMPETENZE dal PECUP)	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI DI REALTÀ'	ANNI E DISCIPLINE
Competenza n.1 Coglie i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche, architettoniche, audiovisive e multimediali, scenografiche, grafiche e del design in relazione al contesto in cui sono nate e/o sono conservate	1. Sa utilizzare metodi e procedure per la lettura delle opere 2. Sa contestualizzare le opere rilevando connessioni con le culture di appartenenza 3. Sa cogliere il valore estetico e la funzione dell'opera d'arte nella società 4. Sa comprendere l'analisi costruttiva	* Principali approcci metodologici allo studio delle arti * Le arti nella loro evoluzione storica dal Rinascimento al Contemporaneo * Il prodotto quale sintesi tra necessità e materia * Gli aspetti fondamentali della cultura e della tradizione letteraria, artistica, filosofica, religiosa italiana ed europea attraverso lo studio delle opere, degli autori e delle correnti di pensiero più significativi e gli strumenti necessari per confrontarli con altre tradizioni e culture	- ricerche su argomenti indicati dall'insegnante o scelti dagli studenti, integrando più fonti e sapendole citare - ricerche in funzione di progetti e realizzazione di artefatti - relazioni su visite, lavori svolti, ecc. - recensioni di mostre - schede mostre, musei, aree archeologiche, ecc. - schedature di opere - presentazioni anche multimediali in situazioni diverse (davanti alla classe propria, davanti ad altre classi, in altre scuole, davanti ad adulti,...) - conduzione in visite guidate - discussioni in materia artistica argomentando a sostegno di una tesi ben precisa, anche non propria - facili attribuzioni, motivate, a stili e autori a prima vista (e più in generale risoluzione di situazioni problematiche) - redazione di testi di argomento storico-artistico con registro comunicativo adeguato a finalità diverse (<i>depliant</i> , pannelli didattici, presentazioni, ...)	ANNI: 3, 4, 5 STORIA DELL'ARTE Concorrono tutte le discipline dell'asse nello specifico di ogni indirizzo

COMPETENZE dal PECUP)	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI DI REALTÀ'	ANNI E DISCIPLINE
<p>Competenza n.2</p> <p>Riconosce e applica i principi della percezione visiva, e della forma, i codici dei linguaggi artistici e della composizione, in tutte le sue configurazioni e funzioni</p>	<p>1. Sa individuare gli elementi costitutivi dei codici delle varie arti, specifici di ogni indirizzo</p> <p>2. Sa applicare gli elementi costitutivi dei codici delle varie arti, specifici di ogni indirizzo</p> <p>3. Trova soluzioni personali e in autonomia nell'applicazione dei diversi linguaggi artistici cogliendo la relazione tra forma e funzione</p> <p>4. Attraverso il processo che regola la comunicazione dei media, è in grado di produrre messaggi visivi mirati e funzionali</p> <p>5. Sa operare scelte compositive per finalità comunicative in modo consapevole e mirato</p>	<p>* Fondamenti di psicologia della percezione della forma spazio e colore</p> <p>* Fondamenti di composizione grafico-visiva</p> <p>* Applicazioni dei principi che regolano la costruzione della forma</p> <p>* Codici dei linguaggi specifici di ogni indirizzo</p> <p>* Aspetti fondamentali della teoria della comunicazione</p> <p>* La valenza espressiva e comunicativa degli elementi grammaticali e sintattici</p> <p>* Le funzioni comunicative del linguaggio visivo</p> <p>* Caratteristiche comunicative dei media</p>	<p>- artefatti artistici da esporre nelle sedi preposte</p> <p>- realizzazione di progetti e/o elaborati su commissione di Enti/Istituzioni/Associazioni</p> <p>- partecipazione a concorsi a tema</p> <p>- relazioni metaprogettuali</p>	<p>ANNI: 3, 4, 5</p> <p>DISCIPLINE: TUTTE LE DISCIPLINE DELL' INDIRIZZO</p>

COMPETENZE dal PECUP)	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI DI REALTA'	ANNI E DISCIPLINE
Competenza n.3 Riconosce e applica i fondamenti delle tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche, scenografiche, del design e audiovisivo e multimediale	1. Sa individuare nelle opere le tecniche con cui sono state realizzate, riconoscendone l'efficacia in relazione alla funzione e alla qualità 2. Sa utilizzare le principali tecniche artistiche secondo sequenze procedurali corrette 3. Sa scegliere in maniera personale e funzionale le soluzioni più idonee agli obiettivi proposti 4. Sa coniugare le conoscenze teoriche e tecniche acquisite nella produzione di elaborati artistici 5. Sa riconoscere nelle tecniche artistiche i diversi valori espressivi, tecnici e storici	* Le diverse tecniche artistiche applicate nei settori di pertinenza * Metodologie operative per la realizzazione di un artefatto * Aspetti tecnici realizzativi e processi di produzione * Aspetti linguistici e tecnici dell'immagine in movimento * Origine e sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie multimediali e loro relazioni * Tecnologie di elaborazione creativa dell'immagine * Evoluzione delle tecniche e delle metodologie nel loro sviluppo storico-artistico * Esecuzione definitiva del processo elaborativo-ideativo	- artefatti artistici da esporre nelle sedi preposte - realizzazione di progetti e/o elaborati su commissione di Enti/Istituzioni/Associazioni/... - partecipazione a concorsi a tema - relazioni metaprogettuali	ANNI: 3, 4, 5 TUTTE LE DISCIPLINE DELL' INDIRIZZO

COMPETENZE dal PECUP)	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI DI REALTA'	ANNI E DISCIPLINE
<p>Competenza n.4</p> <p>Sceglie in modo appropriato strumenti e materiali per la realizzazione di artefatti visivi</p>	<p>1. Sa individuare gli strumenti e i materiali adatti alla realizzazione di un artefatto visivo</p> <p>2. Sa utilizzare gli strumenti e i materiali fondamentali nei diversi ambiti artistici in modo comunicativo originale e personale</p> <p>3. Sa usare i procedimenti, i mezzi tecnici, tradizionali e digitali, in funzione espressiva e originale, in modo autonomo e consapevole</p> <p>4. Sa organizzare lo spazio di lavoro in rapporto agli strumenti e alle attrezzature in dotazione in completa sicurezza</p> <p>5. Sa riconoscere e applicare le norme di sicurezza per l'utilizzo corretto delle attrezzature nelle lavorazioni laboratoriali</p>	<p>* Conoscenze di strumenti, tecnologie e materiali specifici dei vari ambiti artistici</p> <p>* Funzionamento di strumentazioni diverse e utensilerie in dotazione nei laboratori artistici</p> <p>* Utilizzo di strumenti individuali per la preparazione di pezzi adatti all'esecuzione di specifici modelli</p> <p>* Conoscenza delle proprietà dei materiali utilizzati per le diverse produzioni</p> <p>* Norme di sicurezza sull'ambiente di lavoro, valutazione dei rischi nelle lavorazioni di laboratorio.</p> <p>* Regole e indicazioni sul comportamento da adottare per la propria sicurezza e nel rispetto e nella conservazione degli impianti e apparecchiature</p>	<p>- artefatti artistici da esporre nelle sedi preposte</p> <p>- realizzazione di progetti e/o elaborati su commissione di Enti/Istituzioni/Associazioni/...</p> <p>- partecipazione a concorsi a tema</p> <p>- relazioni metaprogettuali</p>	<p>ANNI: 3, 4, 5</p> <p>DISCIPLINE DI INDIRIZZO</p>

COMPETENZE dal PECUP)	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI DI REALTÀ'	ANNI E DISCIPLINE
Competenza n.5 Padroneggia l'iter progettuale e operativo per la realizzazione di elaborati artistici	1. Sa utilizzare con personalità i metodi e sa mettere in atto l'iter progettuale evidenziando creatività e capacità critica: osserva ed interpreta la realtà in funzione del proprio progetto; 2. Elabora una idea sulla base dei dati raccolti; rielabora criticamente e con originalità i dati raccolti; 3. Organizza le fasi del progetto rispettandone le sequenze procedurali fino all'assemblaggio; 4. Sviluppa il progetto in modo organico; riflette criticamente sul risultato del proprio lavoro, ne individua le problematiche e le scelte formali; 5. Sa relazionare un elaborato scritto in modo organico e coerente 6. Sa realizzare una presentazione e archiviazione efficace di un progetto	* Elementi di pianificazione, tecniche di progettazione e metodologie progettuali; il metaprogetto * L'iter progettuale: metodologie di <i>problem solving</i> * Presentare, comunicare, archiviare il progetto * Le tecniche creative per lo sviluppo di un'idea: le fasi fondamentali del progetto, la metodologia operativa e gli strumenti * Progettare per interattività multimediale * Conoscenza dell'arte nell'epoca delle nuove tecnologie: i <i>new media</i> * La filiera del prodotto * Elementi di presentazione, comunicazione e archiviazione del materiale didattico prodotto	- elaborati artistici da esporre nelle sedi preposte - realizzazione di progetti e/o elaborati su commissione di Enti/Istituzioni/Assoc./... - partecipazione a concorsi a tema - relazioni metaprogettuali - archiviazione degli elaborati	ANNI: 3, 4, 5 TUTTE LE DISCIPLINE D'INDIRIZZO

"La progettazione per competenze e per traguardi formativi dal primo biennio all'ultimo anno"
 Progettazione del Dipartimento del V ASSE Artistico-Progettuale-Laboratoriale

COMPETENZE dal PECUP)	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI DI REALTA'	ANNI E DISCIPLINE
<p>Competenza n.6</p> <p>Mette in relazione progettualmente forme e produzioni artistiche in un contesto spazio-ambiente determinato</p>	<p>1. Sa coniugare le conoscenze teoriche e tecniche acquisite nella produzione di elaborati artistici</p> <p>2. Elabora idee per adattare a scopi espressivi e comunicativi prefissati</p> <p>3. Sa progettare e realizzare bozzetti con le caratteristiche dell'illuminazione e dell'ambientazione</p> <p>4. Sa realizzare un prodotto artistico completo e funzionale per chiarezza comunicativa</p> <p>5. Sa riflettere criticamente sia sul risultato del proprio lavoro che su opere d'arte, oggetto di studio, individuandone le problematiche e le scelte formali adottate</p>	<p>* Conoscenze teoriche e tecniche su un tema scelto</p> <p>* La metodologia progettuale per la creazione di comunicazioni visive</p> <p>* Conoscenza dei concetti "ambiente e contesto" e di relazione reciproca con i possibili interventi umani e con diverse esigenze narrative, descrittive, interpretative ed espressive</p> <p>* Conoscenza delle opere d'arte oggetto di studio</p> <p>* Analisi delle opere a confronto: stili, metodi tecniche, soluzioni strutturali e formali</p>	<p>- elaborati artistici da esporre nelle sedi preposte</p> <p>- realizzazione di progetti e/o elaborati su commissione di Enti/Istituzioni/Associazioni/...</p> <p>- partecipazione a concorsi a tema</p> <p>- relazioni metaprogettuali</p> <p>- archiviazione degli elaborati</p>	<p>ANNI: 3, 4, 5</p> <p>TUTTE LE DISCIPLINE D'INDIRIZZO</p>

§ 5. Unità di Apprendimento e/o percorsi integrati tra materie prevalenti e concorrenti della stessa area (Asse Artistico-progettuale-laboratoriale), da proporre ai CdC

Collaborazioni di progetto tra diversi indirizzi (mostre, commissioni, concorsi,...) preparazione a viaggi e visite d'istruzione

UdA storico-artistiche specifiche per i diversi indirizzi (es. rapporto cinema e pittura, pittura e teatro, il manifesto, le arti applicate e il Design,...)

CLASSI	Titolo UdA o percorso	Materie coinvolte	Prodotto finale
Terze:			
Quarte <i>A titolo di esempio:</i> 4I (indirizzo Architettura e Ambiente) 4I (indirizzo Grafica)	<i>A titolo di esempio:</i> RELAZIONI TRA ARCHITETTURA BAROCCA ED ESPERIENZE DI ARCHITETTURA CONTEMPORANEE ARTE COME STRUMENTO DEI POTERI – ARTE COME STRUMENTO DI LIBERTA'	<i>A titolo di esempio:</i> STORIA DELL'ARTE DISCIPLINE D'INDIRIZZO STORIA DELL'ARTE DISCIPLINE D'INDIRIZZO	<i>A titolo di esempio:</i> TESTO DIMOSTRATIVO PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE GUIDA A PRAGA LEZIONE CLASSI QUINTE TESTO DIMOSTRATIVO PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE LEZIONI CLASSI QUINTE
Quinte:			

§ 6. Unità di Apprendimento e/o percorsi integrati tra aree differenti, da proporre ai CdC

- UdA interdisciplinari (es. rapporto cinema e letteratura, cinema e storia, moda e storia, l'estetica della bellezza, analogie tra letteratura italiana e straniera e arti visive,...)
- Preparazione a viaggi e visite d'istruzione
- Collaborazioni ai progetti dei diversi indirizzi

CLASSI	Titolo UdA o percorso	Materie coinvolte	Prodotto finale
Terze:			
Quarte <i>A titolo di esempio:</i> 4F (indirizzo Audiovisivo e Multimediale) 4F (indirizzo Discipline Grafiche e Pittoriche)	<i>A titolo di esempio:</i> RELAZIONI TRA CINEMA E PITTURA: BARRY LYNDON	<i>A titolo di esempio:</i> STORIA DELL'ARTE DICLIPLINE D'INDIRIZZO INGLESE LETTERATURA ITALIANA	<i>A titolo di esempio:</i> SCHEDA TECNICA FILM RELAZIONE DIMOSTRATIVA PRODOTTO MULTIMEDIALE
Quinte:			

§ 7. Alternanza Scuola-Lavoro

In classe Quarta è prevista un'esperienza di Alternanza Scuola-Lavoro per un periodo minimo di una settimana presso Enti pubblici, Studi e Aziende. L'esperienza è soggetta a valutazione conclusiva da parte del soggetto ospitante e del referente di progetto.

Obiettivi generali	Esiti attesi	Indicatori per la valutazione	Strumenti di valutazione previsti
Utilizzare in contesto lavorativo competenze, conoscenze e abilità acquisite in contesto formale.	Corrispondenza tra le prestazioni professionali programmate e quelle effettive. Generalizzazione ed applicazione in contesti differenti di quanto acquisito in contesto formale.	Evidenze nell'attività scolastica di quanto appreso durante il periodo di alternanza scuola lavoro Evidenze rilevate dal <i>tutor</i> aziendale di conoscenze teoriche di base possedute dall'allievo.	osservazioni del docente osservazione del soggetto ospitante o <i>tutor</i>
Saper rispettare le norme relative alla privacy e sulla sicurezza in base alla vocazione dell'azienda ospitante. Essere in grado di comprendere e rispettare diritti e doveri del proprio ruolo rivestito all'interno del contesto di lavoro. Utilizzare, in modo adeguato al contesto, la lingua italiana.	Rispetta in ogni situazione le norme relative alla <i>privacy</i> . Utilizza i dispositivi di protezione individuale. Rispetta il patto formativo scuola-azienda Comunica correttamente con i soggetti del contesto in cui è inserito.	Puntualità Affidabilità Interazione e capacità comunicative Educazione	Questionario somministrato al soggetto ospitante Modulo di valutazione Relazione/prodotti multimediali realizzati dall'allievo
Competenze professionali	Esiti attesi	Indicatori per la valutazione	Strumenti di valutazione previsti
Saper utilizzare i saperi e le tecniche connesse allo svolgimento di compiti assegnati all'interno delle attività dell'Ente o Azienda/Studio ospitante, precedentemente concordati tra responsabile del Progetto Alternanza Scuola-Lavoro e soggetto ospitante.	Esegue correttamente, sulla base delle indicazioni del soggetto ospitante o di un tutor, attività assegnate seguendo i corretti procedimenti. Sa assumersi la responsabilità dello svolgimento di compiti assegnati.	Rispetto della consegna Rispetto della tempistica Correttezza esecutiva	Questionario somministrato al soggetto ospitante Modulo di valutazione Relazione/prodotti multimediali realizzati dall'allievo

§ 8. Strumenti e modalità di valutazione

Si utilizzeranno i seguenti strumenti di valutazione:

1. test d'ingresso (in terza)
2. elaborati grafici, videografici, fotografici
3. elaborati grafico-pittorici, pittorici, plastico-scultorei
4. prove scrittografiche
5. ricerche artistiche
6. colloquio e/o test sotto forma di questionario
7. progetti e realizzazioni interdisciplinari
8. modelli realizzati con diversi materiali e modelli tridimensionali
9. prove di diversa tipologia inerente il settore preposto per la certificazione delle competenze

La valutazione verificherà i risultati ottenuti al termine di ogni Unità di Apprendimento e al termine di ciascun quadrimestre tenendo presenti: il punto di partenza dello studente, le sue potenzialità, l'impegno manifestato, il possesso dei contenuti, le abilità e le competenze acquisite, la partecipazione, la frequenza, la correttezza comportamentale, la puntualità nell'esecuzione dei compiti assegnati e nelle consegne. Si valuterà inoltre la capacità di ordinare metodologicamente le operazioni da svolgere per la realizzazione del lavoro assegnato tenendo conto di:

1. analisi e capacità di elaborazione di un tema con capacità logiche e analitiche
2. utilizzo della metodologia appropriata secondo iter progettuali
3. padronanza degli strumenti, delle tecniche e del linguaggio specifico
4. abilità ideativo-espressive e creative
5. conoscenza e grado di approfondimento dell'argomento
6. capacità di gestire i vari strumenti tradizionali e le nuove tecnologie per la realizzazione del progetto
7. capacità di motivare e presentare il proprio lavoro
8. capacità di lavorare in gruppo
9. puntualità nella consegna degli elaborati
10. competenze tecniche in rapporto all'anno di corso e ai traguardi definiti dai dipartimenti disciplinari

Gli esiti delle verifiche verranno sempre comunicati e motivati per attivare la capacità di autovalutazione e critica degli studenti, segnalando il graduale apprendimento raggiunto

§ 9. Valutazione delle competenze acquisite

Indicatori e descrittori dei livelli di conseguimento delle competenze da utilizzare per le prove di competenza e/o valutazioni finali:

Competenze	Indicatori	Descrittori dei livelli		
		Base Voto 6; 6,5	Intermedio Voto 7; 8,5	Avanzato Voto 9 ; 10
Competenza n. 1 Coglie i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche, specifiche di ogni indirizzo	<p>Utilizzare metodi e procedure per la lettura delle opere in base ai principali approcci metodologici allo studio delle arti.</p> <p>Contestualizzare le opere rilevando connessioni con la storia e le culture di appartenenza in dimensione sincronica e diacronica.</p> <p>Cogliere il valore estetico e la funzione dell'opera d'arte nella società che l'ha prodotta.</p> <p>Compiere l'analisi costruttiva.</p>	<p>In situazioni note e su precise indicazioni:</p> <p>Lo studente distingue le caratteristiche principali di una cultura artistica, di un artista e di un'opera d'arte e sa collocarli correttamente in un contesto storico e culturale.</p> <p>Nell'opera coglie lo stile il contenuto e il messaggio e sa riferire, oralmente e per iscritto, in modo semplice e chiaro dimostrando di aver compreso quanto offerto nella situazione di apprendimento anche in termini di riflessione critica.</p> <p>Si adatta al lavoro di gruppo dove viene guidato.</p>	<p>In situazioni note e non note, in sostanziale autonomia:</p> <p>Lo studente individua le peculiari caratteristiche di un'opera d'arte, collocandola criticamente nel contesto storico e culturale di riferimento; ne distingue correttamente lo stile e ne coglie il messaggio e il significato culturale.</p> <p>Lo studente inoltre è in grado di produrre, oralmente e per iscritto analisi di opere, autori, culture artistiche con una analisi storico-critica e un commento personale, dimostrando di aver assimilato ed elaborato in modo personale le conoscenze apprese.</p> <p>Sa usare, in ricezione e produzione un linguaggio tecnico.</p> <p>Dimostra una motivazione intrinseca per l'arte o un particolare interesse personale.</p> <p>Sa lavorare in gruppo portando il proprio apporto.</p>	<p>In situazioni diversificate e in completa autonomia:</p> <p>Lo studente individua con sicurezza i dati relativi a culture artistiche, autori e opere d'arte collocandole nel contesto culturale e storico di riferimento e studiandole con correttezza metodologica.</p> <p>Dimostra di possedere conoscenze tecnico-metodologiche delle produzioni artistiche e dei relativi <i>iter</i> progettuali.</p> <p>Manifesta un positivo interesse che si traduce in percorsi personali di ricerca, approfondimento o elaborazione critica.</p> <p>Si esprime, sia oralmente che per iscritto, con coerenza, ricchezza di informazioni e proprietà di linguaggio ed un lessico tecnico.</p> <p>Sa esporre in pubblico. Gestisce adeguatamente il lavoro nel gruppo.</p>

Competenze	Indicatori	Descrittori dei livelli		
		Base Voto 6; 6,5	Intermedio Voto 7; 8,5	Avanzato Voto 9 ; 10
Competenza n. 2 Riconosce e applica i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni	<p>Conoscere e utilizzare le principali leggi della Gestalt e gli elementi di base che costituiscono la lettura percettiva e compositiva delle immagini</p> <p>Applicare le caratteristiche delle regole compositive e le teorie essenziali della percezione visiva</p>	<p>In situazioni note e su precise indicazioni:</p> <p>Lo studente svolge compiti, mostrando di possedere conoscenze sostanzialmente adeguate e abilità essenziali per la lettura e l'applicazione delle regole della composizione</p> <p>Si esprime con un linguaggio adeguato ai fini comunicativi</p>	<p>In situazioni note e non note, in sostanziale autonomia:</p> <p>Lo studente compie scelte consapevoli, dimostrando di saper utilizzare correttamente e abilmente le conoscenze della composizione e le teorie della percezione</p> <p>Si esprime con terminologia propria del linguaggio artistico</p>	<p>In situazioni diversificate e in completa autonomia:</p> <p>Lo studente mostra un'eccellente padronanza nella conoscenza e applicazione delle teorie della percezione e composizione. Mostra di cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali dell'immagine.</p> <p>Si esprime con terminologia specifica appropriata.</p>
Competenza n.3 Riconosce e applica i fondamenti delle tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche e scenografiche, del design e multimediali.	<p>Riconoscere le principali tecniche artistiche oggetto di studio</p> <p>Seguire i procedimenti operativi nelle diverse fasi progettuali con strumenti e tecniche pertinenti agli indirizzi</p>	<p>In situazioni note e su precise indicazioni:</p> <p>Lo studente impiega in modo sostanzialmente corretto le tecniche artistiche richieste</p>	<p>In situazioni note e non note, in sostanziale autonomia:</p> <p>Lo studente impiega in modo corretto le tecniche artistiche nei settori di pertinenza</p>	<p>In situazioni diversificate e in completa autonomia:</p> <p>Lo studente è in grado di impostare efficacemente il lavoro utilizzando in modo pertinente e mirato le tecniche artistiche</p>
Competenza n.4 Sceglie in modo appropriato strumenti e materiali per la realizzazione di artefatti visivi	<p>Saper scegliere gli strumenti e i materiali propri dei settori di pertinenza</p> <p>Utilizzare gli strumenti e i materiali specifici per la realizzazione di un artefatto visivo</p>	<p>In situazioni note e su precise indicazioni</p> <p>Lo studente realizza immagini utilizzando gli strumenti e i materiali fondamentali</p>	<p>In situazioni note e non note, in sostanziale autonomia:</p> <p>Lo studente realizza immagini interpretandole in modo personale e originale scegliendo gli strumenti e i materiali più appropriati</p>	<p>In situazioni diversificate e in completa autonomia:</p> <p>Lo studente è in grado di realizzare immagini interpretandole in modo comunicativo, personale e originale dimostrando un'eccellente padronanza degli strumenti e dei materiali</p>
Competenza n.5 Padroneggia gli iter progettuali e operativi per la realizzazione di elaborati artistici	<p>Conosce le tecniche di progettazione e le metodologie progettuali</p> <p>Saper applicare gli iter progettuali individuando nuove soluzioni formali</p>	<p>In situazioni note e su precise indicazioni</p> <p>Lo studente possiede e applica i metodi convenzionali per la costruzione di un elaborato</p>	<p>In situazioni note e non note, in sostanziale autonomia:</p> <p>Lo studente è in grado di eseguire un elaborato applicando gli iter progettuali in modo corretto e coerente</p>	<p>In situazioni note e non note, in sostanziale autonomia:</p> <p>Lo studente è in grado di impostare il lavoro, applicando gli iter progettuali in modo corretto, efficace e originale.</p>

Competenze	Indicatori	Descrittori dei livelli		
		Base Voto 6; 6,5	Intermedio Voto 7; 8,5	Avanzato Voto 9 ; 10
Competenza n.6 Mette in relazione progettualmente forme e produzioni artistiche in un contesto spazio-ambientale determinato	Saper interpretare immagini del mondo dell'arte in modo originale e personale Saper coniugare le conoscenze teoriche e tecniche nella produzione di elaborati artistici. Elaborare idee per adattarle a scopi espressivi e comunicativi prefissati.	In situazioni note e su precise indicazioni Lo studente conosce le tematiche affrontate e le finalizza al suo operare artistico	In situazioni note e non note, in sostanziale autonomia: Lo studente conosce le tematiche sia sul piano teorico che della pratica artistica. Sa mettere in relazione progetto ed elaborato in un determinato contesto	In situazioni note e non note, in sostanziale autonomia: Lo studente approfondisce in modo creativo le tematiche affrontate, ricerca e documenta il lavoro creando relazioni e collegamenti in più ambiti culturali

La valutazione globale terrà conto anche del possesso delle competenze di cittadinanza, i cui indicatori sono stati esplicitati nella tabella specifica. I descrittori dei livelli sono sempre gli stessi:

1. Base (raggiunto in modo approssimativo)
2. Intermedio (raggiunto in modo adeguato)
3. Avanzato (raggiunto in modo adeguato evidenziando capacità di leadership)

Udine, li

DOCENTI	FIRME
Coordinatori ASSI:	
Coordinatore Asse Artistico-Progettuale-Laboratoriale:	

**CERTIFICATO DELLE COMPETENZE
ASSE ARTISTICO-PROGETTUALE-LABORATORIALE
AL TERMINE DEL MONOENNIO FINALE**

ANNO SCOLASTICO.....

STUDENTE.....

AMMESSO ALL'ESAME DI STATO con LIVELLO.....

ASSE ARTISTICO-PROGETTUALE-LABORATORIALE	LIVELLI*
Competenza n.1 Coglie i <u>valori estetici, concettuali e funzionali</u> nelle opere artistiche, architettoniche, scenografiche e del design in relazione al <u>contesto</u> in cui sono nate e/o sono <u>conservate</u>	
Competenza n.2 <u>Riconosce</u> e <u>applica</u> i <u>codici</u> dei linguaggi artistici, i principi della <u>percezione visiva</u> e della <u>composizione della forma</u> in tutte le sue configurazioni e funzioni	
Competenza n.3 <u>Riconosce</u> e <u>applica</u> i fondamenti delle <u>tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, architettoniche, scenografiche, del design e multimediali</u>	
Competenza n.4 Sceglie in modo appropriato <u>strumenti e materiali</u> per la realizzazione di artefatti visivi	
Competenza n.5 Padroneggia gli <u>iter progettuali</u> e <u>operativi</u> per la realizzazione di elaborati artistici	
Competenza n.6 Mette in <u>relazione progettualmente forme e produzioni artistiche in un contesto spazio-ambiente determinato</u>	

Riportare nelle caselle le lettere maiuscole indicanti i livelli raggiunti come da legenda:

A = livello avanzato I = livello intermedio B = livello base NR = livello base non raggiunto



Livello avanzato: lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi anche in situazioni non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.

Livello intermedio: lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compiendo scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

Livello base: lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.

Livello base non raggiunto: nel caso in cui non sia stato raggiunto il livello base, sarà riportata la dicitura "livello base non raggiunto" con l'indicazione della relativa motivazione.

Udine, li

IL DIRIGENTE SCOLASTICO