

**DOCUMENTO DI PROGRAMMAZIONE DEL DIPARTIMENTO DI
 ARCHITETTURA / DESIGN / SCENOGRAFIA / DISCIPLINE GEOMETRICHE / LABORATORIO ARTISTICO**

a.s. 2022/2023

A cura del coordinatore del Dipartimento Prof. BEATRICE ANGELINI

Docenti componenti il dipartimento e loro classi

	Docenti	classi	classi	classi		classi		classi		
		DISC. GEOM.	LAB.ARTIST.	ARCHITETTURA		DESIGN		SCENOGRAFIA		
				Progett.	Labor.	Progett.	Labor.	Progett.	Labor.	Scenot.
1	ANGELINI B.			3B	5HG		5CN			
2	BELLOMO P.	1A- 2A- 1B- 2B- 1D- 2D								
3	BRIZZI M.			4H		5 I	3 I			
4	BULDINI A.	2E	2D			4GI	3C			
5	CALARCO F.	1F- 1H- 2F	1G		3HQ					
6	CASCIANELLI C.	1E			5B		5CN			
7	CIOTTI M.		2I		4B	5CN				
8	DE ANGELIS S.M.	2H	1C		5HG	3C				
9	DI MARCO A.			3HQ	4H		5 I			
10	GIORDANO R.		1B					3L- 4L- 5L		
11	GIULIANI A.				5B	3 I- 4CP				
12	LA CAVA C.	1L- 2L		5HG			4GI			
13	PASSASEO G.			4B- 5B	3B					
14	SCHIAVONE M.L.	1C- 2C					4CP			3L- 4L- 5L
15		1G - 2 G - 1 I - 2 I								

Liceo Artistico Statale "Uia di Ripetta" – Roma
Programmazione dipartimentale

Approvazione e sottoscrizione

Prof. Angelini Beatrice	firma
Prof. Bellomo Primerio	firma
Prof. Brizzi Mario	firma
Prof. Buldini Antonio	firma
Prof. Calarco Francesca	firma
Prof. Cascianelli Corrado	firma
Prof. Ciotti Massimiliano	firma
Prof. De Angelis Silvia	firma
Prof. Di Marco Ada	firma
Prof. Giordano Rosalia	firma
Prof. Giuliani Alberto	firma
Prof. La Cava Caterina	firma
Prof. Passaseo Gina	firma
Prof. Schiavone Maria Letizia	firma

Premessa

- Peculiarità e struttura degli insegnamenti nel Liceo Artistico

Gli insegnamenti di indirizzo sono articolati in due modalità di approccio alla disciplina: progettuale e laboratoriale. Tali attività si integrano per il raggiungimento degli obiettivi della didattica specifica.

L'insegnamento della disciplina è, pertanto, sia teorico che pratico, con prevalenza del primo per la progettazione e maggiormente applicativo e di approfondimento nel secondo.

Ambedue le discipline devono raggiungere un'unità didattica complessiva ed unitaria.

- Criteri generali e ruolo della programmazione di Dipartimento

Nell'ambito della libertà di insegnamento il Dipartimento stabilisce di fissare alcuni punti di riferimento collettivi condivisi dai docenti di Area. A tale scopo la programmazione individuale terrà conto, a seconda delle personali attitudini, di quanto contenuto nel presente documento, fermo restando che il percorso disciplinare è fortemente indirizzato verso le competenze progettuali.

- Cittadinanza e Costituzione

In ottemperanza della legge 30.10.2008 n. 169, in coordinamento con tutte le discipline insegnate nel Liceo, si mira a sviluppare in tutti gli studenti competenze e comportamenti di "cittadinanza attiva" ispirati, tra gli altri, ai valori della responsabilità, legalità, partecipazione e solidarietà, attraverso lo sviluppo di attività e progetti. (cfr. ALL. 3)

Finalità educative dell'insegnamento

- Riferimenti alle Competenze di Cittadinanza:

Creazione del gruppo classe - Acquisizione delle capacità di socializzazione - Acquisizione delle capacità di collaborazione interpersonale - Sviluppo dell'atteggiamento di rispetto della persona e delle opinioni altrui - Motivazione allo studio

- Riferimenti alle Competenze trasversali del percorso/indirizzo:

Potenziamento ed arricchimento delle capacità espressive - Potenziamento e sviluppo delle capacità logiche - Acquisizione di una sufficiente autonomia nello studio - Rielaborazione dei contenuti - Acquisizione di capacità di trasferimento dei contenuti appresi in contesto interdisciplinare - Acquisizione di strumenti di chiara comunicazione verbale, scritta e grafica - Acquisizione del lessico specifico delle discipline

- Obiettivi generali della disciplina e loro relazione con obiettivi comuni/trasversali:

Conoscere gli elementi costitutivi a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali - Avere acquisito una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione - Saper usare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale del progetto - Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma

Obiettivi minimi trasversali

- Biennio: Possedere capacità di analisi, sintesi ed elaborazione personale delle conoscenze e competenze acquisite - Possedere capacità di sviluppo critico delle tematiche della rappresentazione e di elaborazione organica e coerente
- Triennio: Possedere capacità di analisi, sintesi ed elaborazione personale delle conoscenze e competenze acquisite - Possedere capacità di sviluppo critico delle tematiche progettuali e di elaborazione organica e coerente

Strategie per il raggiungimento degli obiettivi

- Approcci metodologici: Lezione frontale - Lezione interattiva - Lezione multimediale - Cooperative learning - Problem solving - Attività di laboratorio - Esercitazioni pratiche - Visite guidate – Sopralluoghi - Partecipazione a spettacoli e performance - Incontri con professionisti di settore – Didattica digitale integrata (cfr. ALL. 2)
- Interventi di integrazione: Inserimento in gruppi di lavoro motivati - Valorizzazione degli interessi extrascolastici positivi
- Interventi di sostegno: Esami o soluzioni di casi pratici - Allungamento dei tempi di assimilazione dei contenuti - Offerta di occasioni gratificanti - Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami - Guida a un comportamento equilibrato e responsabile - Esercitazione per l'uso di un linguaggio specifico nelle diverse discipline
- Interventi di recupero: Corso di recupero (primo biennio) - In itinere (secondo biennio) - Studio individuale (5° anno)
- Didattica speciale e laboratoriale: nelle aule predisposte (cfr. ALL. 1)
- Attività integrative ed extracurricolari: PCTO Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento

Valutazione

- Principi generali (riferimenti al PTOF di Istituto)

La valutazione terrà conto di: Livello individuale di acquisizione di conoscenze - Livello individuale di acquisizione di abilità e competenze - Progressi compiuti rispetto al livello di partenza - Interesse - Impegno - Partecipazione - Frequenza - Comportamento

- Prove di verifica

PROVE: strutturate, non strutturate, laboratoriali, ecc.

TIPOLOGIA: elaborati grafici/pratici, tema, questionari, elaborati specifici, ecc.

INDICATORI: riferiti agli obiettivi specifici e minimi

Le discipline del Dipartimento nel percorso scolastico del Liceo Artistico

PRIMO BIENNIO

1° ANNO

-DISC. GEOMETRICHE (3h)
-LABORATORIO ARTISTICO (3h)
Architettura – Design - Scenografia

2° ANNO

-DISC. GEOMETRICHE (3h)
-LABORATORIO ARTISTICO (3h)
Architettura – Design - Scenografia

ARCHITETTURA
E AMBIENTE

3° anno

-DISC. PROGETTUALI (6h)
-LABORATORIO (6h)

4° anno

-DISC. PROGETTUALI (6h)
-LABORATORIO (6h)

5° anno

-DISC. PROGETTUALI (6h)
-LABORATORIO (8h)

DESIGN
DELL'INDUSTRIA

3° anno

-DISC. PROGETTUALI (6h)
-LABORATORIO (6h)

4° anno

-DISC. PROGETTUALI (6h)
-LABORATORIO (6h)

5° anno

-DISC. PROGETTUALI (6h)
-LABORATORIO (8h)

SCENOGRAFIA

3° anno

-DISC. PROGETTUALI (5h)
-LABORATORIO (5h)
-DISC. GEOMETRICHE E
SCENOTECNICHE (2h)

4° anno

-DISC. PROGETTUALI (5h)
-LABORATORIO (5h)
-DISC. GEOMETRICHE E
SCENOTECNICHE (2h)

5° anno

-DISC. PROGETTUALI (5h)
-LABORATORIO (7h)
-DISC. GEOMETRICHE E
SCENOTECNICHE (2h)

TRIENNIO

Obiettivi formativi specifici delle discipline

MODULON. 1	ARCHITETTURA e AMBIENTE / DESIGN / SCENOGRAFIA (secondo Triennio)
Prerequisiti	Conoscenza delle matrici di riferimento ed interpretazione attraverso i concetti della Geometria Descrittiva
Contenuti	Osservare, comprendere ed elaborare lo spazio - Individuare l'interazione tra l'architettura e l'ambiente, tra l'oggetto di design, l'ergonomia ed il contesto cui va destinato, tra il progetto scenografico ed il teatro o il teatro di posa o set cinematografico - Coniugare il progetto architettonico e/o del design e/o della scenografia con l'ambito storico-artistico di riferimento - Conoscere la tecnologia in relazione al prodotto
<u>Terzo anno</u>	Analisi geometrica - Eventuale studio delle premesse storico-critiche - Approccio progettuale
<u>Quarto anno</u>	Sintesi geometrica - Eventuale studio delle premesse storiche moderne - Progettazione di media complessità
<u>Quinto anno</u>	Critica geometrica - Eventuale studio delle premesse storiche contemporanee - Progettazione complessa interconnessa alle valenze ambientali e contestuali
Obiettivi in termini di conoscenza	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le operazioni preliminari - Conoscere i processi di analisi, critica e verifica attraverso la rappresentazione dell'ambito di applicabilità - Conoscere gli elementi necessari per ideare un manufatto in modo consapevole - Conoscere e saper riportare le dimensioni in scala - Conoscere e saper eseguire un modello virtuale su base reale - Conoscere le modalità per rappresentare un manufatto in maniera adeguata
di cui obiettivi minimi/essenziali	<ul style="list-style-type: none"> - Capacità di scegliere un proprio percorso progettuale dall'analisi al progetto - Capacità di sviluppare un'idea progettuale fino alla rappresentazione tecnica - Capacità di relazionare la soluzione progettuale al luogo e alla tecnologia costruttiva - Capacità di elaborazione del progetto in modo creativo e personale
Obiettivi in termini di competenza	<ul style="list-style-type: none"> - Consapevolezza dell'evoluzione storica del pensiero di settore - Essere competenti nell'uso degli strumenti in modo da riconoscerne l'ambito di validità - Saper interpretare il mondo reale per formulare un corretto progetto - Comprendere criticamente la differenza tra realtà fenomenica e paradigma di interpretazione (modello virtuale) - Uso del corretto linguaggio grafico - Conoscenza ed uso dei mezzi audiovisivi e multimediali
di cui obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione di un'idea strutturata - Trasmissione del concetto attraverso il veicolo segnico
Tempi	N. 2 verifiche per ogni quadrimestre valutabili in relazione al tipo di classe
Metodologia	Lezione frontale - Lezione interattiva - Lezione multimediale - Cooperative learning - Problem solving - Attività di laboratorio - Esercitazioni pratiche - Visite guidate - Sopralluoghi - Partecipazione a spettacoli e performance - Incontri con professionisti di settore - Lezioni fuori sede
Modalità di verifica	Prova strutturata - Risoluzione di problemi - Tema - Relazione - Prova semistrutturata - Prova grafica / pratica
Collegamenti interdisciplinari	Area umanistica (Letteratura, Storia dell'Arte) Area scientifica (Fisica, Chimica) - Inglese

Indirizzo SCENOGRAFIA

PROFILO IN USCITA DELLO STUDENTE DELL'INDIRIZZO DI SCENOGRAFIA

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla Scenografia, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la Scenografia; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico, nonché alla produzione di elementi bidimensionali e tridimensionali che lo compongono; di utilizzare gli strumenti, i materiali, le tecnologie e le strumentazioni artigianali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e applicare i principi che regolano l'ideazione creativa, la restituzione geometrica e la realizzazione delle forme pittoriche, plastiche e scultoree, architettoniche e strutturali che costituiscono lo spazio scenico, avendo la consapevolezza dei relativi riferimenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione scenografica, teatrale (prosa, lirica e di figura) e cinematografica, del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra la Scenografia, l'allestimento espositivo e le altre forme di linguaggio artistico.

In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, delle tecniche per le elaborazioni pittoriche e plastiche dei bozzetti, dei mezzi multimediali di base; sarà in grado, inoltre, di individuare e utilizzare le relazioni tra la Scenografia e il testo di riferimento, la regia, il prodotto da esporre e il contesto architettonico ed ambientale.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; attraverso la "pratica artistica", interpretando il testo scritto e ricercando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale della Scenografia.

Sarà in grado, infine, di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera scenografica, di un elemento scenico o dell'allestimento di spazi destinati all'esposizione, dall'adattamento del testo alla realizzazione e all'allestimento dell'opera in scala ridotta o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai "bozzetti" bidimensionali e tridimensionali definitivi, dalla restituzione geometrica e proiettiva, dalla realizzazione degli elementi pittorici, plastico-scoltorei e architettonici, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

QUADRO ORARIO

Discipline	3° ANNO	4° ANNO	5° ANNO
DISC. PROGETTUALI SCENOGRAFICHE	5 ore	5 ore	5 ore
LABORATORIO DELLA SCENOGRAFIA	5 ore	5 ore	7 ore
DISC. GEOMETRICHE E SCENOTECHNICHE	2 ore	2 ore	2 ore

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE		Indirizzo SCENOGRAFIA
Contenuti specifici della disciplina		
Secondo biennio: Terzo e Quarto anno	<ul style="list-style-type: none"> - Principi e regole della composizione dello spazio e della percezione visiva - Preparazione di fondi e fondali con differenti texture, colle naturali e nuovi materiali - Preparazione del colore su diversi supporti per l'ambientazione scenica - Competenze nella realizzazione di maquette (riduzione in scala) - Soluzioni tecniche e prospettive di elementi di scena - Creazione illusoria spaziale attraverso linee, cromatismi ed effetti luministici di chiaro- scuro - Elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema - Uso di tecniche grafiche e multimediali - Lettura e analisi del testo e/o sceneggiatura - Ricerca iconografica - Bozzetto scenografico e restituzione - Cenni di luministica e illuminotecnica - Storia della scenografia dall'antichità preclassica ai giorni nostri - Maschere e Costume - Storia del costume - Interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturale, museale) 	
Quinto anno	Oltre ad approfondire quanto previsto dal secondo biennio, gli studenti devono essere guidati a <ul style="list-style-type: none"> - Approfondire e gestire autonomamente e criticamente le fondamentali procedure progettuali della produzione scenografica teatrale, cinematografica e televisiva - Conoscere le nuove soluzioni sceniche pittoriche, scultoree e architettoniche, le strutture complesse fisse e mobili, elementi approfonditi di luministica - Approfondire le tecniche progettuali del costume e dell'attrezzatura - Individuare e interagire con le tecnologie audiovisive che confluiscono nella scena teatrale e cinematografica - Approfondire e sperimentare, nella fase progettuale, le tecniche, i materiali e le nuove tecnologie, pittoriche, scenoplastiche e scenotecniche applicate - Acquisire consapevolezza delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i linguaggi - Potenziare le capacità espositive e comunicative siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali del proprio progetto o avendo cura dell'aspetto estetico e comunicativo della propria produzione - Contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, modelli tridimensionali, "slideshow", video, etc. - Sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo - Acquisire l'autonomia nella scelta e nell'analisi dei testi di riferimento, dell'opera o del prodotto da valorizzare attraverso l'allestimento scenografico o espositivo - Conoscere i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, dello spettacolo, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, la diffusione delle procedure scenografiche nei vari ambiti lavorativi - Autorientarsi attraverso il contributo delle competenze acquisite 	

Liceo Artistico Statale "Uia di Ripetta" – Roma
Programmazione dipartimentale

LABORATORIO DELLA SCENOGRAFIA		Indirizzo SCENOGRAFIA
Contenuti specifici della disciplina		
Secondo biennio: Terzo e Quarto anno	<ul style="list-style-type: none"> - Analisi e utilizzo dei principali materiali impiegati nella costruzione degli allestimenti: legno massello, compensati e multistrato; metallo: ferro, alluminio; elementi prefabbricati, materiali plastici, cartapesta, gomma piuma, vetroresina, polistirolo, poliuretano - Analisi dei diversi teli da scenografia, tessuti trasparenti e semitrasparenti, fondali retro illuminabili, tessuti lucidi, tela per tappeti, rete scenografica, tela scena oscurante - Analisi delle principali tecniche e procedure idonee alla diretta operatività (carpenteria in legno, ferro, lavorazione di materie plastiche) - Tecniche per la scena pittorica: attrezzi per disegnare e dipingere la scena, le tinte, realizzazione di un fondale, la stampa al computer - Sviluppo della ricerca artistica autonoma o di gruppo al fine di favorire la costruzione di un iter conoscitivo operativo - Realizzazione di prototipi di allestimenti o di parti (in scala o al vero) 	
Quinto anno	<ul style="list-style-type: none"> - Rafforzare la propria autonomia operativa e creativa - Potenziare le competenze messe in atto nei luoghi deputati alla realizzazione e all'allestimento di una scenografia - Sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire varie tipologie di medium artistico - Approfondire lo studio della produzione e della scenografia cinematografica - Approfondire le conoscenze delle nuove tecnologie pittoriche, plastico-scultoree, strutturali, digitali e meccaniche applicate alla scenografia e all'allestimento espositivo 	

DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE		Indirizzo SCENOGRAFIA
Contenuti specifici della disciplina		
Secondo biennio: Terzo e Quarto anno	<ul style="list-style-type: none"> - Uso appropriato dei procedimenti geometrici finalizzati alla restituzione geometrico-proiettiva del progetto creativo scenografico - Approfondimento di quanto effettuato nelle discipline geometriche del primo biennio - Tecniche di verifica e di restituzione geometrica degli spazi reali e raffigurati e degli elementi scenici (pittorici, plastico-scultorei, strutturali ed architettonici) previsti dal "bozzetto" scenografico. - Individuare, analizzare e verificare proiettivamente i fattori dimensionali, proporzionali, strutturali che influiscono sull'allestimento scenico - Elementi della prospettiva centrale, accidentale e teatrale (o scenica), la restituzione prospettica e l'assonometria 	
Quinto anno	<p>Gestione autonoma delle fondamentali procedure di restituzione geometrica e proiettiva, mediata anche dalla grafica digitale, del disegno assistito e del bozzetto scenografico elaborato nella fase progettuale scenografica</p>	

Indirizzo DESIGN DELL'INDUSTRIA

PROFILO IN USCITA DELLO STUDENTE DELL'INDIRIZZO DI DESIGN DELL'INDUSTRIA

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al Design ed al contesto, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservative che interagiscono e caratterizzano la ricerca del Design. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i metodi della rappresentazione; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico- stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione di Design del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra il Design e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico, geometrico-proiettivo tradizionale e quello mediato dalla grafica digitale del disegno assistito.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; attraverso la "pratica artistico-progettuale", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale, sociale e ambientale del Design.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafico-geometriche e compositive, di gestire l'iter progettuale dallo studio del tema, alla realizzazione dell'opera in scala, passando dagli schizzi preliminari, ai disegni tecnici, al modello tridimensionale fino alle tecniche espositive, coordinando i periodi di elaborazione e produzione, scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

QUADRO ORARIO

Discipline	3° ANNO	4° ANNO	5° ANNO
DISC. PROGETTUALI DESIGN	6 ore	6 ore	6 ore
LABORATORIO DESIGN	6 ore	6 ore	8 ore

Liceo Artistico Statale "Uia di Ripetta" – Roma
Programmazione dipartimentale

DISCIPLINE PROGETTUALI		Indirizzo DESIGN DELL'INDUSTRIA
Contenuti specifici della disciplina		
<p>Individuare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva . Acquisire le competenze teoriche di base sui parametri dello spazio e sulle regole della percezione. Possedere le competenze adeguate e basilari nello sviluppo del progetto e nell'uso dei mezzi di rappresentazione grafica (tradizionali: disegno a mano libera e disegno tecnico. Informatici: CAD e render). Conoscere i caratteri specifici del prodotto di Design. Acquisire capacità di analisi, comprensione e di rielaborazione del prodotto di Design imparando ad elaborare anche una scheda di analisi. Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale.</p>		
Terzo anno	-	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e uso delle tecniche e degli strumenti per la rappresentazione grafica bi/tridimensionale. Prime nozioni di informatica (autocad, ecc.) - Conoscenza e applicazione delle leggi della psicologia della forma (Gestalt), teoria del campo, percezione visiva, le teorie della percezione, colore - Regole e studio dell'analisi ergonomica - Storia del Design industriale: la Rivoluzione industriale e il XIX secolo. - Fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici del Design industriale - Nozioni di base per la lettura, l'analisi e lo studio dell'oggetto - Introduzione e sperimentazione della metodologia progettuale: analisi critica ed osservativa, scomposizione del problema - Comprensione di base (grammatica) del linguaggio della forma (statica, dinamica, geometria, texture, struttura, simmetria e asimmetria, modulo, proporzioni, peso, equilibrio, sezione aurea)
Quarto anno	-	<ul style="list-style-type: none"> - Formati e impaginazione degli elaborati - Norme UNI-ISO. Simbologie grafiche, esplosi, sezioni, spaccati, sviluppo delle tecniche tradizionali grafiche, del rendering e dei programmi informatici per il Design più diffusi - Approfondimento e sperimentazione compositiva della forma tramite letture geometrico-modulare, forma-struttura-resistenza, forma-funzione, aggregazione - Applicazione degli strumenti e dello studio ergonomico a progetti e a tematiche esemplificatrici - Struttura e caratteristiche fisiche e tecnologiche dei principali materiali (in collaborazione con "chimica dei materiali") - Utilizzo dei materiali (naturali, artificiali) - Processi di lavorazione e trasformazione - Eco materiali, Design sostenibile ed ecologico - Conoscenza della storia del Design industriale: Art Nouveau. Il Bauhaus, l'Organic Design, la Scuola di ULM. - I grandi maestri protagonisti del Design internazionale e italiano. Movimenti e tendenze - Tecniche grafiche, procedure, regole compositive e metodologia progettuale pratica assistite - Prove progettuali gradualità. Impostazione della relazione di progetto. Portfolio, Moodboard, Mock-up, Slide (P.P.o simili su Storyboard), Video-presentazione, Virtual gallery - Rapporto tra arte e industria. (Preferibilmente in concertato con Storia dell'Arte)

Liceo Artistico Statale "Uia di Ripetta" – Roma
Programmazione dipartimentale

Quinto anno	<ul style="list-style-type: none">- Approfondimento delle tecniche di presentazione del progetto e degli elaborati- Perfezionamento delle abilità Informatiche e di rendering con i programmi specifici per il Design e per la modellazione solida- Approfondimento e sperimentazione della conoscenza dei materiali e della loro trasformazione- Materiali speciali e compositi- Utilizzo dei processi di lavorazione artigianale e industriale- Materiali ecosostenibili, eco Design e riciclo: approfondimento- Design e Designer contemporanei- Nuove tendenze (ecologiche, autoproduzione ecc.), aziende di Design, musei d'impresa- Il Design Industriale e il mercato contemporaneo (il marketing e il diritto della produzione industriale, il mercato globale, le specificità locali...)- Applicazione dell'iter progettuale: metodologia, comunicazione, rappresentazione grafica, con esercitazioni teorico-pratico-progettuali a tematiche e complessità gradualmente- Relazione esplicativa delle diverse fasi e presentazione dell'iter progettuale con modalità a scelta (slide, video-presentazione, ecc.)
-------------	--

LABORATORIO	Indirizzo DESIGN DELL'INDUSTRIA
Contenuti specifici della disciplina	
<p>Acquisire le competenze teoriche di base sui parametri dello spazio e sulle regole della percezione. Possedere le competenze adeguate e basilari nello sviluppo del progetto e nell'uso dei mezzi di rappresentazione grafica (tradizionali: disegno a mano libera e disegno tecnico. Informatici: CAD e render). Conoscere i caratteri specifici del prodotto di Design. Acquisire capacità di analisi, comprensione e di rielaborazione del prodotto di Design imparando ad elaborare anche una scheda di analisi. Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale.</p>	
Terzo anno	<ul style="list-style-type: none"> - Il disegno e la rappresentazione grafica. Prove grafiche manuali di rilievo dimensionale di solidi/oggetti. Prime nozioni di informatica e grafica digitale 2D e 3D. Linee di struttura. Il segno/disegno - Il laboratorio: conoscenze di base. Conoscenza degli strumenti laboratoriali e loro uso corretto - L'esercitazione laboratoriale: conoscenze di base. Modelli volumetrici, sperimentali e riproduttivi (solidi platonici, parallelepipedi modulari, elementi d'arredo semplici ecc.) in cartoncino, cartonlegno ecc. , oppure utilizzando strumenti digitali 2D e 3D - Conoscenza e studio dei materiali, dimostrazione ed eventuale esercitazione (legno e derivati, carta, metalli, materie plastiche, vetro, fibre tessili, ceramica, eco materiali ecc.) e loro uso - La pratica laboratoriale: conoscenze ed esperienze di base. Prototipazione Costruzione, prove manuali di prototipi e di modelli in scala ridotta o reale virtuale o reale con varie tecniche e materiali. Sperimentazioni con foglio e forma (pop-up). Modello realizzato con strumenti digitali 2D e 3D o con rendering. - Comunicazione del prodotto. Conoscenza di base di strumenti per la presentazione e comunicazione del prodotto.
Quarto anno	<ul style="list-style-type: none"> - La rappresentazione grafica. Perfezionamento del linguaggio grafico convenzionale con esercitazioni manuali del segno-disegno - Rendering e nozioni base di programmi grafici di informatica per il Design - Le conoscenze: Approfondimento di elementi, argomenti e linguaggi specifici della disciplina. Ampliamento della conoscenza dei materiali, loro proprietà e uso. Tecnologie e procedimenti di trasformazione artigianale e industriale. - La pratica laboratoriale: conoscenze ed esperienze avanzate. Esercitazioni laboratoriali analitiche a graduale complessità. Sperimentazione delle varie rappresentazioni di prototipizzazione, lavorazione materiali, tecniche costruttive, finiture, packaging - L'esercitazione progettuale: conoscenze ed esperienze avanzate. Prove laboratoriali e progettuali (in sinergia con progettazione) con temi gruppo o singoli - Sviluppo delle tecniche di rappresentazione dell'iter progettuale. - Modellazione solido-tridimensionale (stampante 3D, prototipo, modello plastico di studio, modellazione digitale)
Quinto anno	<ul style="list-style-type: none"> - Completamento e approfondimento dell'aspetto estetico-comunicativo delle diverse modalità di prototipizzazione: modello sperimentale, rappresentativo, progettuale - Esercitazioni e perfezionamento delle tecniche laboratoriali-manuali - Approfondimento della conoscenza dei processi industriali, tecnologici e di trasformazione delle materie nei vari settori produttivi (artigianali ed industriali) - Ampliamento della conoscenza e dei criteri di scelta dei materiali anche in riferimento delle loro caratteristiche eco sostenibili e ai loro requisiti ambientali. - Analisi ed applicazioni (esempi pratici e progettuali) - Analisi e riflessione progettuale mediante la sperimentazione laboratoriale con prove pratiche di modellazione tridimensionale - Verifiche e studio della forma-funzione, dei particolari costruttivi, strutturali ed ergonomici (prove progettuali ed esercitazioni didattiche in sinergia e coordinamento con le discipline progettuali)

Indirizzo ARCHITETTURA E AMBIENTE

PROFILO IN USCITA DELLO STUDENTE DELL'INDIRIZZO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti all'Architettura ed il contesto ambientale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca architettonica. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i metodi della rappresentazione; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico- stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione architettonica ed urbanistica del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'architettura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico, geometrico-proiettivo tradizionale e quello mediato dalla grafica digitale del disegno assistito.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; attraverso la "pratica artistico-progettuale", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale, sociale e ambientale dell'Architettura. Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafico-geometriche e compositive, di gestire l'iter progettuale dallo studio del tema, alla realizzazione dell'opera in scala, passando dagli schizzi preliminari, ai disegni tecnici, al modello tridimensionale fino alle tecniche espositive, coordinando i periodi di elaborazione e produzione, scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

QUADRO ORARIO

Discipline	3° ANNO	4° ANNO	5° ANNO
DISC. PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE	6 ore	6 ore	6 ore
LABORATORIO ARCHITETTURA E AMBIENTE	6 ore	6 ore	8 ore

DISCIPLINE PROGETTUALI

Studio e rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale
 Elaborazione progettuale della forma architettonica.

LABORATORIO

Acquisizione ed approfondimento delle tecniche e delle
 procedure specifiche in sinergia con le Discipline Progettuali.

Contenuti specifici delle discipline

<p>Terzo anno</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I metodi di rappresentazione: - Approfondimento delle proiezioni ortogonali e assonometriche - Le proiezioni centrali - applicazioni: la prospettiva frontale, la prospettiva accidentale- metodo dei punti di distanza - metodo dei punti di fuga - Il disegno architettonico: Codici grafici del disegno architettonico - Rappresentazione normata del progetto architettonico: piante, prospetti, sezioni - Le scale di rappresentazione - Rappresentazione tramite cad bidimensionale - L'abitazione: Analisi dell'abitazione in relazione al contesto ambientale - L'organizzazione delle funzioni abitative: zona notte, zona giorno, servizi - Esperienze di composizione - Gli schizzi di progetto: planimetrici, assonometrici e prospettici - La tavola definitiva: tecniche grafiche di impaginazione e nomenclature del progetto architettonico - Tecniche di composizione geometrica: le figure piane e loro aggregazioni, progressione modulare, simmetria, asimmetria e proporzione; i solidi, loro aggregazioni e compenetrazioni - La rappresentazione del territorio e dell'ambiente- Lettura sinottica del territorio: le mappe tematiche - Principi di ecologia ed ecosostenibilità dell'architettura - Analisi del territorio in base ai seguenti parametri: edifici di interesse storico, tipologie, destinazione d'uso, viabilità - La lezione compositiva dei Maestri del Moderno: Lettura e analisi di alcune opere architettoniche - Cenni di Storia dell' Architettura e lineamenti di urbanistica: -Dalla "Rivoluzione industriale" al "Razionalismo architettonico" - La città: monocentrica, reticolare, lineare, stellare
<p>Quarto anno</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I metodi di rappresentazione: Approfondimento delle proiezioni prospettiche - La prospettiva intuitiva - Rappresentazione con il Cad bidimensionale e tridimensionale - La teoria delle ombre per la rappresentazione architettonica: ombre in proiezione ortogonale- nel prospetto, in assonometria, in prospettiva - Progettare un elemento architettonico in relazione al contesto storico e ambientale - Le Tipologie edilizie - Edifici collettivi, edifici per servizi pubblici - Geometria della facciata: tipologie, finestre e vetrate - Dall'analisi del territorio al progetto architettonico - I principali sistemi costruttivi: C.A. ,Acciaio, Legno, Muratura - Esperienze di progettazione in contesti urbani e/o naturalistici prestabiliti, preventivamente analizzati e studiati dal punto di vista storico, ambientale, urbanistico e paesaggistico - L'architettura ecosostenibile: Studio di esempi di edifici - Cenni di urbanistica: L'architettura e lo spazio urbano - Riferimenti ai maestri dell'Architettura Moderna e Contemporanea: dall'International Style alla fine del '900.

Liceo Artistico Statale "Uia di Ripetta" – Roma
Programmazione dipartimentale

Quinto anno	<ul style="list-style-type: none">- I metodi di rappresentazione: Prospettiva di architetture con ambientazione - Modelli architettonici con il cad bidimensionale e tridimensionale.- La teoria delle ombre finalizzata alla rappresentazione architettonica: planovolumetrici, rendering architettonici- Il progetto architettonico in relazione al contesto storico e ambientale: Saper utilizzare il linguaggio dell'Architettura moderna ai fini della proposta progettuale- Evoluzione dei sistemi costruttivi contemporanei- Gli schizzi di progetto: planimetrici, assonometrici e prospettici- Il disegno definitivo: tecniche grafiche, di impaginazione e nomenclature, impaginazione con i sistemi cad e informatici- Esperienze di progettazione in contesti urbani e/o naturalistici prestabiliti preventivamente analizzati e studiati dal punto di vista storico, ambientale, urbanistico e paesaggistico- L'architettura ecosostenibile: Studio di esempi di ambiti urbani- Riferimenti ai maestri dell'architettura Moderna e Contemporanea: dalla fine del '900 all'architettura Contemporanea
-------------	---

Liceo Artistico Statale "Uia di Ripetta" – Roma
 Programmazione dipartimentale

MODULO N. 2	DISCIPLINE GEOMETRICHE (primo Biennio)
<p>Contenuti</p> <p><u>Primo anno</u></p> <p><u>Secondo anno</u></p>	<p>Acquisire i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio; Leggere e gestire lo spazio attraverso la rappresentazione di oggetti tridimensionali comunque collocati in un sistema spaziale; Acquisire i principi del disegno geometrico e proiettivo inteso come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi; Utilizzare correttamente gli strumenti tecnici per il disegno geometrico; Conoscere e usare in maniera appropriata la terminologia e le convenzioni grafiche; Riconoscere enti, figure e solidi geometrici; Acquisire una metodologia operativa autonoma nell'analisi e nell'elaborazione.</p> <p>Riconoscere, denominare e classificare gli elementi fondamentali della geometria euclidea; Acquisire i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio; Acquisire i principi della costruzione geometrica degli elementi e delle figure fondamentali; Rappresentare lo spazio attraverso la Proiezione ortogonale e l'Assonometria obliqua. Rappresentare/leggere manufatti di architettura e/o design. Realizzare modelli in scala</p> <p>Rappresentare lo spazio attraverso l'Assonometria ortogonale, lo studio delle Ombre; Utilizzo intuitivo della Prospettiva; Sviluppare le abilità di applicazione dei principi della Geometria Descrittiva attraverso l'uso degli strumenti tecnici e il disegno a mano libera, sia nella restituzione della realtà che nell'attività creativa. Rappresentare/leggere manufatti di architettura e/o design. Realizzare modelli in scala</p>
<p>Obiettivi in termini di conoscenza</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le operazioni preliminari - Conoscere le modalità di rappresentazione grafica in maniera adeguata - Conoscere i metodi proiettivi necessari per rappresentare lo spazio e gli elementi geometrici in modo consapevole e critico - Applicare i processi di analisi e verifica attraverso la rappresentazione geometrica e proiettiva - Saper tradurre dati metrici e formali di elementi spaziali sul piano bidimensionale
<p>di cui obiettivi minimi/essenziali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le operazioni preliminari - Conoscere le modalità di rappresentazione grafica in maniera adeguata - Conoscere i metodi proiettivi necessari per rappresentare lo spazio e gli elementi geometrici
<p>Obiettivi in termini di competenza</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper realizzare una visione unitaria dell'oggetto e dello spazio simile alla visione reale - Saper utilizzare i metodi propri delle Discipline Geometriche come strumenti di comunicazione e rappresentazione delle idee - Uso del corretto linguaggio tecnico-grafico finalizzato alla rappresentazione dello spazio - Conoscenza ed uso dei mezzi e strumenti grafici - Essere competenti nell'uso degli strumenti e dei metodi in modo da riconoscerne l'ambito di validità
<p>di cui obiettivi minimi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione di una soluzione strutturata - Trasmissione del concetto attraverso il veicolo segnico
<p>Tempi</p>	<p>N. 2 verifiche per ogni quadrimestre valutabili in relazione al tipo di classe</p>
<p>Metodologia</p>	<p>Lezione frontale - Lezione interattiva - Problem solving - Esercitazioni pratiche - Visite guidate</p>
<p>Modalità di verifica</p>	<p>Prova strutturata - Prova semistrutturata - Risoluzione di problemi - Prova grafica / pratica - Quesiti a risposta multipla - Quesiti a risposta aperta</p>
<p>Collegamenti interdisciplinari</p>	<p>Storia dell'Arte - Matematica</p>

MODULO N. 3	LABORATORIO ARTISTICO ARCHITETTURA / DESIGN / SCENOGRAFIA (primo Biennio)
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Insegnamenti specifici con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno - Analisi delle premesse storiche - Pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi del triennio - Sviluppo tematico di determinate tecniche artistiche trasversali - Elaborazione di manufatti – da modello o progettati – inerenti all'ambito artistico specifico
<u>Primo anno</u>	Gli insegnamenti sono svolti con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio
<u>Secondo anno</u>	
Obiettivi in termini di conoscenza	<ul style="list-style-type: none"> - Analisi delle premesse storiche - Conoscenza di opere significative e dell'ambito artistico attivato - Sviluppo dell' iter ideativo-progettuale - Ricerca delle fonti - Applicazione di tecniche e metodi specifici
di cui obiettivi minimi/essenziali	<ul style="list-style-type: none"> - Applicazione di tecniche e metodi specifici - Conoscenza di opere significative e dell'ambito artistico attivato
Obiettivi in termini di competenza	<ul style="list-style-type: none"> - Saper impostare procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa); - Conoscere gli strumenti e le tecnologie specifiche - Saper utilizzare il linguaggio tecnico specifico - Sapersi orientare nel settore artistico specifico (evoluzione storica e produzione attuale)
di cui obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> - Saper impostare procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa) - Sapersi orientare nel settore artistico specifico (evoluzione storica e produzione attuale)
Tempi	N. 1 verifica per il periodo di lezione di ciascun indirizzo
Metodologia	Lezione frontale - Lezione interattiva - Problem solving - Esercitazioni pratiche - Visite guidate
Modalità di verifica	Prova strutturata - Prova semistrutturata - Risoluzione di problemi - Prova grafica / pratica - Quesiti a risposta multipla - Quesiti a risposta aperta
Collegamenti interdisciplinari	Area umanistica (Letteratura; Storia dell'Arte) - area scientifica (Disc. Geometriche, Matematica)

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

Griglia: Prove scritto-grafiche/pratiche DISCIPLINE GEOMETRICHE (PRIMO BIENNIO)

PARAMETRI	valutazione
Conoscenza del linguaggio specifico della disciplina	0-3
Competenze nell'utilizzare consapevolmente la metodologia disciplinare acquisita	0-4
Qualità grafica degli elaborati	0-3
Totale max.	10

Griglia: Prove pratiche LABORATORIO ARTISTICO (PRIMO BIENNIO)

PARAMETRI	valutazione
Partecipazione e impegno e rispetto delle scadenze	0-4
Acquisizione conoscenze specifiche	0-3
Capacità' creative e organizzative dell'iter progettuale	0-3
Totale max.	10

Liceo Artistico Statale "Uia di Ripetta" – Roma
Programmazione dipartimentale

Griglia: Prove scritte-grafiche/pratiche DISCIPLINE DI ARCHITETTURA, SCENOGRAFIA E DESIGN (TRIENNIO)

PARAMETRI	PUNTEGGIO MIN - MAX	PUNTEGGIO ATTRIBUITO
Aderenza alle richieste e funzionalità della proposta avanzata	0.25-2	
Qualità e coerenza formale relativa all'attività specifica della disciplina	0.25-3	
Originalità delle proposte avanzate rispetto al percorso affrontato	0.25-3	
Completezza e qualità espressiva degli elaborati	0.25-2	
TOTALE		

Per una maggiore declinazione degli indicatori vedi sotto

Liceo Artistico Statale "Uia di Ripetta" – Roma
 Programmazione dipartimentale

PARAMETRI	INDICATORI	LIVELLI DI VALUTAZIONE	VOTO/10
ADERENZA E COERENZA AL TEMA	Tema scarsamente sviluppato privo di soluzioni	SCARSO	0,4-0,6
	Tema sviluppato parzialmente, con soluzioni incoerenti, inadeguate	INSUFFICIENTE	0,8
	Tema sviluppato parzialmente, con soluzioni poco funzionali, scarsamente adeguate	MEDIOCRE	1
	Tema sviluppato correttamente ma in linea generale, con soluzioni pertinenti, ma poco articolate	SUFFICIENTE	1,2
	Tema sviluppato correttamente con soluzioni coerenti e rispondenti al tema	DISCRETO	1,4
	Tema sviluppato in modo esaustivo ed efficace con soluzioni valide, funzionali, pertinenti	BUONO	1,6
	Tema sviluppato in modo esaustivo ed efficace con soluzioni valide, funzionali, pertinenti, articolate e di carattere multidisciplinare	OTTIMO	1,8
	Tema sviluppato in modo eccellente con soluzioni valide ,funzionali, pertinenti, articolate e di carattere multidisciplinare	ECCELLENTE	2
IDEAZIONE ED ORIGINALITA' DEL PROGETTO	Ideazione debole e inadeguata	SCARSO	0,4-0,6
	Ideazione debole e incompleta	INSUFFICIENTE	0,8
	Ideazione debole e frammentaria	MEDIOCRE	1
	Ideazione corretta, ma ovvia	SUFFICIENTE	1,2
	Ideazione corretta ed efficace	DISCRETO	1,4
	Ideazione originale ed accurata	BUONO	1,6
	Ideazione originale, accurata con caratteri di complessità formale e funzionale	OTTIMO	1,8
	Ideazione eccellente, accurata con grande complessità formale e funzionale	ECCELLENTE	2
SVILUPPO DEL PROGETTO (ITER PROGETTUALE E RELAZIONE TECNICO-DESCRITTIVA)	Sviluppo incompleto e non corretto	SCARSO	0,4-0,6
	Sviluppo parziale, confuso, inadeguato	INSUFFICIENTE	0,8
	Sviluppo approssimativo, poco ordinato	MEDIOCRE	1
	Sviluppo coerente, ma generico ed essenziale	SUFFICIENTE	1,2
	Sviluppo corretto, ordinato e organizzato	DISCRETO	1,4
	Sviluppo completo, elaborato, ordinato	BUONO	1,6
	Sviluppo completo, elaborato, ordinato, con presenza di contenuti	OTTIMO	1,8
	Sviluppo eccellente, elaborato, ordinato, con presenza di contenuti multidisciplinari e riferimenti storici o contemporanei	ECCELLENTE	2
PADRONANZA DELLE TECNICHE ESPRESSIVE	Inadeguata	SCARSO	0,4-0,6
	Incerta, confusa e disordinata	INSUFFICIENTE	0,8
	Limitata, semplicistica	MEDIOCRE	1
	Sufficientemente sicura	SUFFICIENTE	1,2
	Discretamente definita	DISCRETO	1,4
	Definita e corretta	BUONO	1,6
	Accurata e disinvolta	OTTIMO	1,8
	Eccellente	ECCELLENTE	2
REALIZZAZIONE DEL LAYOUT DEFINITIVO	Incompleto e inadeguato	SCARSO	0,4-0,6
	Impreciso	INSUFFICIENTE	0,8
	Sviluppo parziale, confuso, inadeguato	MEDIOCRE	1
	Corretto e completo	SUFFICIENTE	1,2
	Corretto e completo, curato	DISCRETO	1,4
	Corretto e completo, curato ed efficace in ogni sua parte	BUONO	1,6
	Corretto e completo, curato, efficace e comunicativo	OTTIMO	1,8
	Corretto e completo, curato, efficace ed estremamente	ECCELLENTE	2

NOTA BENE:

PER LE DISCIPLINE DI DESIGN E DI SCENOGRAFIA SI RIMANDA ANCHE AI PROGRAMMI DECLINATI SULLA MATERIA SPECIFICA

Oggetto: ALLEGATO n°1 - Attività sincrone e asincrone ad integrazione delle programmazioni disciplinari dipartimentali

Attività	Sincrona	Asincrona
Sollecitare nell'allievo lo sviluppo e il potenziamento dell'aspetto "creativo"	X	X
Analisi guidata dei contenuti e degli aspetti fondanti delle Discipline di indirizzo, da riproporre in riferimento ai moduli elaborati a secondo dell'anno di corso nella programmazione dipartimentale	X	
Confronto e dibattito su approfondimenti degli aspetti storico artistici delle discipline d'indirizzo (testi digitali, documentari, film, visite virtuali in Musei o luoghi dell'arte)	X	
Produzione di contenuti scritti o grafico / progettuali sui contenuti della disciplina e sugli aspetti teorico pratici stabiliti nella programmazione disciplinare	X	X
Produzione di Disegni e schizzi in modalità virtuale attraverso l'utilizzo di strumenti digitali (tavoleta grafica, tablet, programmi specifici)	X	X
Produzione di Disegni e schizzi su temi assegnati dal docente da inviare tramite scansioni digitali o fotografie per la valutazione in itinere del percorso didattico		X
Realizzazione di modelli, elaborati o prototipi (anche di carattere installativo e performativo) con materiali e supporti a disposizione degli studenti (cartoncino, carta, legno etc.)		X
Progetti e realizzazione di temi assegnati dal docente, anche attraverso l'utilizzo di programmi specifici per la modellazione bidimensionale e tridimensionale. (Sketchup e Suite Adobe presente nella Suite di Google Classroom ed accessibile a tutti gli alunni, o altri software per la modellazione 3D a disposizione della scuola o dei docenti e dei singoli alunni)	X	X
Approfondimenti e ricerche su temi assegnati dal docente anche attraverso l'utilizzo di questionari a risposta aperta o multipla		X
Creazione di un proprio portfolio con gli elaborati prodotti		X
Presentazioni multimediali dei progetti svolti dagli studenti e del portfolio, per promuovere il confronto sulla valutazione e l'autovalutazione del gruppo classe	X	
Elaborazione di materiale per approfondimento argomenti trattati in DDI da utilizzare da parte dello studente in modalità asincrona (Documenti .pdf , documenti multimediali, tutorial video, mappe e schemi)		X
Forum di discussione o chat basate sui temi assegnati dal docente che vanno ad integrare la programmazione disciplinare	X	

Oggetto: ALLEGATO n°2 - Strumenti e metodologie riferibili alla didattica digitale integrata (DDI) finalizzati alle strategie inclusive disciplinari

Nell'ottica di favorire una didattica inclusiva a vantaggio di ogni studente, utilizzando diversi strumenti di comunicazione, anche nei casi di difficoltà di accesso agli strumenti digitali; privilegiare un approccio didattico basato sugli aspetti relazionali e lo sviluppo dell'autonomia personale e del senso di responsabilità, orientato all'imparare ad imparare e allo spirito di collaborazione dello studente, per realizzare un'esperienza educativa distribuita e collaborativa che valorizzi la natura sociale della conoscenza; contribuire allo sviluppo delle capacità degli studenti di ricercare, acquisire ed interpretare criticamente le informazioni nei diversi ambiti, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo i fatti dalle opinioni e documentandone sistematicamente l'utilizzo con la pratica delle citazioni; favorire una costruzione di significati e di sapere fondata sulla condivisione degli obiettivi di apprendimento con gli studenti e la loro partecipazione attiva, attraverso il costante dialogo con l'insegnante; valorizzare e rafforzare gli elementi positivi, i contributi originali, le buone pratiche degli studenti che possono emergere nelle attività a distanza, fornendo un riscontro immediato e costante con indicazioni di miglioramento agli esiti parziali, incompleti o non del tutto adeguati; si riportano ,a titolo di esempio non esaustivo, i seguenti strumenti e metodologie applicabili alla didattica digitale:

Strumenti

Calendario : agenda sulla quale inserire eventi, promemoria privati o condivisi.

Drive : spazio di archiviazione sul cloud illimitato,

Software : Autocad, SketchUp Pro, 3DS Max, Fusion 360 (gratuiti per gli studenti – Autodesk)

App: Sketch Book : è compatibile con lo stilo per tablet oltre ad essere disponibile per PC , Mac, iPad e Tablet Android. (link per scaricare le diverse versioni <https://sketchbook.com/mobile>)

Documenti , Fogli di lavoro , Presentazioni : editor che permettono di collaborare, condividere e lavorare in tempo reale con docenti, studenti, DS e il personale degli uffici di segreteria.

Moduli : applicazione per creare moduli e sondaggi con raccolta delle risposte e grafici, per creare e somministrare quiz e verifiche con punteggi e autocorrezione.

Classroom : applicazione che permette agli insegnanti di gestire le attività, i materiali, la comunicazione e le verifiche delle proprie classi, assegnare compiti e voti, inviare feedback e tenere sotto controllo il lavoro degli studenti a distanza.

Jamboard Myviewboard: la lavagna interattiva di Google, basata sul cloud e disponibile su computer, telefono o tablet, che può essere condivisa in modifica o visualizzazione. (N.B. Jamboard ed è una lavagna interattiva e collaborativa proposta da Google, che permette di scrivere proprio come su una lavagna fisica e mostrare il contenuto a tutti coloro con cui viene condivisa. Con un'interfaccia molto semplice e moltissime possibilità di condivisione è uno degli strumenti più efficaci per sostituire la nostra amata lavagna fisica. Se poi abbiamo a disposizione un tablet con una penna per il touch screen il risultato finale è ottimo)

Screencastify: è uno strumento adatto e che permette ottimi risultati. Si presenta come un'estensione di Google Chrome che è necessario scaricare e installare. Dopodiché il suo utilizzo è molto semplice: basta cliccare sull'icona che compare nel browser, accanto alla barra degli indirizzi, autorizzare l'utilizzo del microfono e della webcam e iniziare la registrazione. Si può decidere di registrare solo lo schermo, oppure di inserire una finestra con il nostro volto in diretta, ripreso attraverso la webcam.

Facile da usare, molto intuitivo e completamente integrato con Google Drive. I video prodotti infatti, che tra l'altro è possibile tagliare direttamente con l'app, si salvano automaticamente sul nostro Drive o si possono condividere direttamente su YouTube.

Google Keep : applicazione per creare note, per prendere appunti, inserire un promemoria audio o vocale che verrà trascritto automaticamente, aggiungere testo, foto e immagini, creare elenchi e checklist, recuperare testo (funzione OCR) e altro.

Sites : strumento facile e veloce da utilizzare per realizzare siti web, ospitare programmi di studio, sviluppare competenze di sviluppo e favorire la creatività degli studenti.

Blogger : applicazione per creare blog facile e intuitivo permette di postare, oltre al solo testo e link, anche immagini, audio e podcast e video.

Foto : applicazione che permette di archiviare, organizzare e condividere foto e video e include funzionalità essenziali come gli album condivisi, le creazioni automatiche e una suite di editing avanzato.

Maps : applicazione per la creazione di mappe personalizzate che possono dare vita a itinerari storici, geografici etc..

Google Tour Creator : applicazione per raccontare storie con la realtà virtuale (tour immersivi a 360° da condividere su Esplorazioni).

Tour Builder : strumento interattivo per la narrazione di storie, che collega le persone ai luoghi utilizzando Google Maps e contenuti multimediali.

Google Earth : applicazione per la scoperta, l'esplorazione e la creazione di storie dinamiche dando nuove dimensioni alla narrazione integrando potenziale narrativo, realtà aumentata e realtà virtuale, in percorsi didattici innovativi e coinvolgenti, per sperimentare metodologie didattiche attive.

Google Esplorazioni : applicazione per la didattica immersiva che consente agli insegnanti e agli studenti di esplorare il mondo attraverso più di 1000 tour di realtà virtuale (VR) e 100 tour di realtà aumentata (AR).

Meet : videochiamate e messaggi sicuri per far proseguire l'apprendimento al di fuori della scuola.

Science Journal (su smartphone, tablet): il quaderno scientifico digitale gratuito offerto da Google per conservare appunti, foto e osservazioni delle esperienze di laboratorio permette di utilizzare i sensori del proprio smartphone per misurare e raffigurare graficamente fenomeni come luce, suono e movimento oppure collegare il dispositivo a sensori esterni tramite Bluetooth per condurre esperimenti nell'ambiente circostante.

YouTube : applicazione che permette di iscriversi ai propri canali preferiti, creare playlist, modificare e caricare video e condividerli tramite Classroom.

La didattica in modalità digitale va fondata sulla costruzione attiva e partecipata del sapere da parte degli alunni che consentono di presentare proposte didattiche che puntano alla costruzione di competenze disciplinari e trasversali, oltre che all'acquisizione di abilità e conoscenze.

Metodologie

Lavoro cooperativo

Debate

Project based learning

Flipped Classroom: la metodologia consiste nel fornire materiali e tutorial che favoriscano l'avvicinamento dello studente ad un nuovo contenuto. I docenti possono fornire link a video o risorse digitali, presentazioni o tutorial, che gli studenti possono fruire in autonomia. E' possibile utilizzare canali youtube o blog dedicati alle singole discipline. -consegna di report, compiti ed esercizi da inviare su Classroom di varie tipologie, anche a tempo e con scadenza, con griglia di valutazione.

Richiesta di approfondimenti da parte degli studenti su argomenti di studio: agli studenti viene richiesto di elaborare contenuti di studio utilizzando presentazioni, video, testi di vario genere accompagnati da immagini.

Richiesta di approfondimenti da parte degli studenti in forma di compiti di realtà su argomenti di studio, elaborazione di contenuti di studio utilizzando presentazioni, video, testi di vario genere accompagnati da immagini.

Comunicazione e costruzione attiva di conoscenza da parte degli studenti resa possibile dal blog di classe, dalla costruzione di un sito web.

Digital Storytelling: ovvero la narrazione realizzata con strumenti digitali, consiste nell'organizzare contenuti di apprendimento, anche selezionati dal web, in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.).

Uso dei video nella didattica: è indispensabile sia per produrre che per fruire di contenuti, utilizzando, ad esempio,

Screencast-o-matic: possibilità di registrare il video del pc con un documento e il relativo audio di spiegazione da parte del docente. Condivisione del filmato su Classroom. Diventa l'equivalente di una lezione a distanza in modalità differita. In alternativa, è possibile caricare un documento e separatamente l'audio di spiegazione. –

WebQuest: È un approccio didattico che valorizza le attività collaborative nel web e ben si adatta a situazioni in DDI

Modello delle Cinque E

Oggetto: ALLEGATO n°3 - Progettazione Moduli di Educazione Civica

Costituzione	Sviluppo sostenibile	Cittadinanza digitale
Struttura, contenuti, significati e pratiche della Costituzione Italiana	Salvaguardia e tutela dell'ambiente e delle risorse naturali e dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità (protezione civile)	Caratteristiche, funzioni ed usi dei diversi device
Ordinamento dello Stato, delle Regioni e degli enti territoriali, delle autonomie locali	Costruzione di ambienti di vita (città, ecc.), inclusivi e rispettosi del benessere e dei diritti umani fondamentali degli individui che li popolano	Regole della navigazione in rete (sicurezza, socialità, ricerca)
Ordinamento delle organizzazioni internazionali e sovranazionali: Unione Europea e Nazioni Unite	Educazione e sicurezza alimentare	La ricerca in rete e il valore delle fonti: significati e uso di dati, informazioni e contenuti, ecc.
Inno e bandiera nazionale	Educazione alla salute e al benessere psico-fisico e sociale della persona	Identità digitale e identità reale: differenze e regole della privacy
Legalità, leggi e regole in ambienti comuni di convivenza: codice della strada, associazioni, circoli ed enti, regolamenti scolastici	Rispetto per esseri viventi diversi dall'uomo	Sistemi, programmi e strumenti della comunicazione

In giallo i settori di interesse delle discipline A-008

Progettazione Moduli di Educazione Civica

Distribuzione oraria

Tematiche/Anno di Studi	1	2	3	4	5	Discipline
Elementi fondamentali del diritto	7			4		Diritto, Storia, Italiano
Costituzione	4	2	2		3	Diritto, Storia, Italiano, A-008
Istituzioni dello Stato Italiano		4	3		8	Diritto, Storia, Italiano, A-008
Unione Europea	2		2		5	Diritto, Storia, Italiano, A-008
Nozioni di diritto del lavoro				6		Diritto, Storia, Italiano
Educazione alla legalità e contrasto delle mafie		2	4	4	2	Diritto, Italiano, IRC
Educazione alla sicurezza	2	2	5			Diritto, Scienze
Educazione al volontariato e alla cittadinanza attiva	2	2				Diritto, Italiano, IRC, A-008
Diritti e istituti di partecipazione a livello statale, regionale e locale				2	2	Diritto, Storia, Italiano
Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile	2	2	2	4	4	Scienze, Italiano, Storia, A-008
Tutela del patrimonio ambientale			4	4	4	Scienze, arte, Italiano, A-
Rispetto e valorizzazione del patrimonio culturale e conoscenza del territorio	2	4	3	4	3	Italiano, Arte e Storia, A-008
Educazione alla salute e al benessere	3	2		3		Scienze, Scienze Motorie
Educazione digitale: affidabilità delle fonti	2	3				Matematica, Grafica, A-008
Educazione all'uso dei social	2	3				Matematica, Grafica
Norme comportamentali	2	4				Matematica, Grafica
L'identità digitale			2	2		Matematica, Grafica, A-008
Tutela dei dati		3	3		2	Matematica, Grafica
Pericoli degli ambienti digitali	3		3			Matematica, Grafica
Totale	33	33	33	33	33	

In giallo i settori di interesse delle discipline A-008