



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

ALESSANDRO VOLTA

Costruzioni Ambiente Territorio (diurno e serale) - Liceo Artistico

Amministrazione Finanza Marketing (serale)

Istruzione domiciliare e ospedaliera - Scuola in casa circondariale

VIA ABBIATEGRASSO, 58 - 27100 PAVIA - TEL: 0382.526352 - 0382.526353

Email: pvis006008@istruzione.it - pvis006008@pec.istruzione.it

www.istitutovoltapavia.edu.it CF 80008220180 codice IPA



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CURRICOLO VERTICALE di DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE

LICEO ARTISTICO

PRIMO BIENNIO

COMPETENZE IN USCITA DAL PRIMO CICLO	COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none">Realizzare elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.Padroneggiare gli elementi principali del linguaggio visivo,	<p>Competenza 1 Usare con sufficiente padronanza segni, strumenti, materiali e tecniche di base.</p>	<p><u>Abilità 1</u></p> <ul style="list-style-type: none">Saper usare il segno grafico con consapevolezza, saperlo differenziare in base al tipo di materiale, al supporto, al disegno richiesto.Saper utilizzare nuovi strumenti grafici e pittorici con destrezza ed in modo adeguato, a seconda delle richieste e delle finalità del lavoro richiesto.	<p><u>TECNICHE GRAFICHE E PITTORICHE</u></p> <ul style="list-style-type: none">Il CarboncinoLa matita sanguignaChinaBiroMatite colorateAcquerelliAcrilici

<p>leggere e comprendere i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper analizzare e descrivere beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. 	<p>Competenza 2 Descrivere diversi soggetti attraverso l'acquisizione della metodologia per la costruzione di forme, rispettando canoni e proporzioni, e considerando sia gli aspetti costruttivi, che quelli morfologici e volumetrico chiaroscurali.</p>	<p><u>Abilità 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper descrivere forme bidimensionali, singole e in composizione, utilizzando la metodologia di trapiandazione, di ingrandimento e riduzione a partire da una immagine. ● Disegnare un volto umano rispettando i canoni proporzionali, gli elementi fisiognomici caratterizzanti, gli aspetti costruttivi e volumetrico chiaroscurali. ● Saper descrivere elementi naturali con proprietà, traducendo gli aspetti chiaroscurali e cromatici in modo adeguato. 	<p><u>PRINCIPI FONDAMENTALI DEL DISEGNO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Imparare ad osservare ● Disegnare per capire ● Dallo schizzo al disegno ● Le funzioni del disegno ● Strutture fondamentali del linguaggio visivo <p><u>COPIA DA UN' IMMAGINE BIDIMENSIONALE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riproduzione intuitiva a mano libera ● Griglia di Cartesio <p><u>ANATOMIA ARTISTICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Strutture e proporzioni del volto umano e dei singoli particolari anatomici. ● Tecniche e strutture di rappresentazione del corpo umano.
---	---	---	--

	<p>Competenza 3 Saper collocare, rappresentare e descrivere gli oggetti nello spazio.</p>	<p><u>Abilità 3</u> Saper collocare e descrivere lo spazio e le forme osservate, cogliendone piani di profondità e scorci prospettici.</p>	<p><u>LA PERCEZIONE PROSPETTICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● La raffigurazione dello spazio nelle tre dimensioni ● Prospettiva intuitiva e a vista <p><u>IL DISEGNO DAL VERO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● La raffigurazione dello spazio nelle tre dimensioni ● Dalla copia di semplici solidi ai calchi in gesso ● La resa del volume
	<p>Competenza 4 Riconoscere e riprodurre il volume attraverso l'uso del chiaroscuro.</p>	<p><u>Abilità 4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper rappresentare il volume attraverso l'osservazione del soggetto da rappresentare. ● Riconoscere e riprodurre il volume tramite il chiaroscuro, nelle diverse condizioni di luce, ombre proprie, portate e riflessi. ● Saper descrivere e riprodurre graficamente soggetti bidimensionali o tridimensionali. 	<p><u>IL CHIAROSCURO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● La rappresentazione delle luci e delle ombre mediante la copia di un soggetto dato. ● La luce: fonte, direzione, rapporto tra luce e ombre ● Le ombre: proprie, portate e autoportate ● La scala dei grigi ● Il chiaroscuro plastico e pittorico ● La resa volumetrica ● La matita grafite: dure e morbide, tipi e funzioni. (HB, 2B, 3B, 4B, 6B)

	<p>Competenza 5 Conoscere e usare le principali classificazioni cromatiche.</p>	<p><u>Abilità 5</u> Avere consapevolezza delle principali classificazioni del colore e saperle utilizzare in modo adeguato sia dal punto di vista teorico che pratico</p>	<p><u>IL COLORE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoria del colore e cerchio cromatico di Itten • I colori primari, secondari, terziari e complementari • Legge sui contrasti simultanei
	<p>Competenza 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare i principali criteri compositivi. • Conoscere e usare le principali regole della grammatica visiva. 	<p><u>Abilità 6</u> Utilizzare regole compositive acquisite per decodificare messaggi visivi e per organizzare lo spazio del campo bidimensionale, attraverso la teoria e le applicazioni pratiche.</p>	<p><u>LA COMPOSIZIONE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Concetti di campo, scheletro strutturale e campo visivo • L'equilibrio compositivo <p><u>LE TEXTURE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Superfici naturali e artificiali • L'espressività della superficie e della materia.

COMPETENZE ESSENZIALI

Competenza essenziale 1

Utilizzare le competenze grafiche in modo sufficientemente corretto

Competenza essenziale 2

- Conoscere e utilizzare la metodologia adeguata.
- Saper descrivere forme da più semplici a più complesse dal punto di vista costruttivo, morfologico e volumetrico-chiaroscuroale.
- Conoscere in modo essenziale la struttura della testa umana.

Competenza essenziale 3

Saper collocare forme nello spazio e applicare i principi intuitivi della prospettiva.

Competenza essenziale 4

- Riconoscere luci, ombre proprie, portate e riflessi.
- Conoscere e utilizzare in modo sufficientemente adeguato le tipologie chiaroscurali (sfumatura, tratteggio, punti, zone chiaroscurali).

Competenza essenziale 5

Conoscere in modo essenziale gli aspetti teorici e percettivi affrontati (teoria del colore).

Competenza essenziale 6

Conoscere in modo essenziale gli aspetti teorici e percettivi affrontati (composizione).

METODOLOGIE DIDATTICHE

I contenuti disciplinari avranno una trattazione pratica e laboratoriale, con lezioni frontali, descrizione di metodologie ed itinerari di lavoro, interventi esplicativi individuali nella fase operativa, esercitazioni grafiche e pittoriche, dialogo, discussione. Le esercitazioni ampliaranno il bagaglio di conoscenze dello studente sulle metodologie operative, sulle tecniche e sull'uso dei materiali.

VERIFICHE

La verifica rappresenta un metodo di confronto fra risultati ottenuti e quelli previsti, tenendo in considerazione la situazione di partenza; viene proposta come incentivo al proseguimento verso un obiettivo prefissato, per lo sviluppo delle competenze, abilità e non meno importante, la personalità del singolo allievo. Le verifiche saranno fondate sull'aspetto esecutivo, sulle capacità di comprensione, soluzione e motivazione. La valutazione avviene tramite l'analisi attenta degli elaborati grafico-pittorici prodotti dagli alunni, e non è da considerare come momento isolato e riservato, ma come un processo che comporta una gradualità, una continuità di confronti, analisi e rettifiche in itinere.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

ALESSANDRO VOLTA

Costruzioni Ambiente Territorio (diurno e serale) - Liceo Artistico
Amministrazione Finanza Marketing (serale)

Istruzione domiciliare e ospedaliera - Scuola in casa circondariale

VIA ABBIATEGRASSO, 58 - 27100 PAVIA - TEL: 0382.526352 - 0382.526353

Email: pvis006008@istruzione.it - pvis006008@pec.istruzione.it

www.istitutovoltapavia.edu.it CF 80008220180 codice IPA



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CURRICOLO VERTICALE di DISCIPLINE PITTORICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

SECONDO BIENNIO

PREREQUISITI	COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none">• Usare con sufficiente padronanza segni, strumenti, materiali e tecniche di base.• Descrivere diversi soggetti attraverso l'acquisizione della metodologia per la costruzione di forme, rispettando canoni e proporzioni, e considerando sia gli aspetti costruttivi, che quelli morfologici e volumetrico chiaroscurali.• Saper collocare,	Competenza 1 Acquisizione della metodologia progettuale	<u>Abilità 1</u> <ul style="list-style-type: none">• Documentazione: saper raccogliere dati e materiale iconografico sul tema assegnato	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare una metodologia sequenziale nella conduzione del percorso progettuale
	Competenza 2 Visualizzazione del percorso	<u>Abilità 2</u> <ul style="list-style-type: none">• Saper organizzare una o più tavole scritto-grafiche utilizzando la documentazione raccolta	<ul style="list-style-type: none">• Visualizzare tramite annotazioni, schemi, semplici disegni, fotografie, o altro, le riflessioni sul tema assegnato
	Competenza 3 Visualizzazione in Extempore 1	<u>Abilità 3</u> <ul style="list-style-type: none">• Saper disegnare con pochi tratti essenziali forme e/o strutture utilizzando il materiale raccolto	<ul style="list-style-type: none">• Visualizzare tramite schizzi veloci le proprie idee (ex tempore fase 1)

<p>rappresentare e descrivere gli oggetti nello spazio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e riprodurre il volume attraverso l'uso del chiaroscuro. ● Conoscere e usare le principali classificazioni cromatiche. ● Conoscere e usare i principali criteri compositivi. 	<p>Competenza 4 Visualizzazione in Extempore 2</p>	<p><u>Abilità 4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper disegnare in modo dettagliato, applicando i processi di costruzione e le diverse tecniche grafiche. Saper applicare le conoscenze tecniche, percettive, cromatiche e formali all'idea in via di definizione. ● Saper elaborare l'idea in una modalità sempre più approfondita e definita. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualizzare le idee più interessanti tramite disegni dettagliati, prove di colore, variazioni, ecc (ex tempore fase 2) ● Visualizzare l'idea scelta con tecniche che rappresentino la percezione della bidimensionalità, con prove coloristiche, tecniche, formali che la rappresentino. ● Passare dall'idea grafica alla realizzazione di bozzetti pre esecutivi.
	<p>Competenza 5 Saper realizzare l'esecutivo finale</p>	<p><u>Abilità 5</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper eseguire adeguatamente un esecutivo finale dell'idea maturata. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Passare dal bozzetto alla realizzazione finale.
	<p>Competenza 6 Saper risolvere ambientazioni spaziali</p>	<p><u>Abilità 6</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper fare interagire l'opera progettata con la rappresentazione prospettica in modo intuitivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Schizzare, rappresentare l'ambiente dove collocare l'opera progettata, interno od esterno

<p>Competenza 7 Saper relazionare per iscritto</p>	<p><u>Abilità 7</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper spiegare e motivare con uno scritto, le scelte fatte durante il percorso progettuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fare una relazione sul proprio lavoro in modo sintetico e corretto.
<p>Competenza 8</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare mezzi tradizionali e/o strumenti informatico-digitali per elaborare la tematica proposta ● Saper utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale 	<p><u>Abilità 8</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper padroneggiare in modo adeguato sia mezzi tradizionali sia strumenti informatico-digitali per elaborare la tematica proposta 	<ul style="list-style-type: none"> ● Produrre elaborati grafico-pittorici o grafico digitali
<p>CONOSCENZE ESSENZIALI</p>		
<p><u>Conoscenza 1</u> Conoscere le problematiche relative al progetto (decodifica).</p> <p><u>Conoscenza 2</u> Conoscere i significati, le richieste, gli aspetti simbolici e semantici del tema progettuale assegnato (analisi).</p> <p><u>Conoscenza 3</u> Conoscere le peculiarità dal disegno al tratto organizzandolo nella struttura del campo bidimensionale applicando i criteri compositivi (anche con esempi ripresi dalla storia dell'arte antica, moderna e contemporanea)</p>		

Conoscenza 4

Conoscere le peculiarità del disegno definito per comunicare l'idea e le tecniche finalizzate alla rappresentazione dell'idea (anche con esempi ripresi dalla storia dell'arte antica, moderna e contemporanea).

Conoscenza 5

Visualizzare la maturazione dell'idea attraverso bozzetti sempre più definiti sul piano formale, tecnico, cromatico. (anche con esempi ripresi dalla storia dell'arte antica, moderna e contemporanea).

Conoscenza 6

Conoscere le caratteristiche e i significati di opere realizzate in diverse scale dimensionali con diverse tecniche e materiali Conoscere le regole fondamentali della prospettiva centrale e accidentale (anche con esempi ripresi dalla storia dell'arte antica, moderna e contemporanea)

Conoscenza 7

Saper spiegare e motivare con uno scritto, le scelte fatte durante il percorso progettuale.

Conoscenza 8

Saper utilizzare in modo essenziale gli strumenti tradizionali e/o informatico-digitali

FIGURA UMANA – MONDO ANIMALE E NATURALE:

PREREQUISITI	COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> ● Usare con sufficiente padronanza segni, strumenti, materiali e tecniche di base. ● Descrivere diversi soggetti attraverso l'acquisizione della metodologia per la costruzione di forme, rispettando canoni e proporzioni, e considerando sia gli aspetti costruttivi, che quelli morfologici e volumetrico chiaroscurali. 	<p>Competenza 1 Conoscere l'anatomia affrontata in funzione della rappresentazione grafica</p>	<p><u>Abilità 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Disegnare applicando i processi costruttivi fondamentali della figura ● Applicare in modo adeguato diverse modalità di rappresentazione grafica della figura - schizzo estemporaneo- disegno costruttivo- disegno approfondito e definito, sia sulla copia dal vero del nudo, che da immagini fotografiche, da calchi in gesso o altro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le competenze anatomiche in relazione alla costruzione della figura intera, alle diversità morfologiche e alle differenti posture del corpo e ai suoi particolari.
<ul style="list-style-type: none"> ● Saper collocare, rappresentare e descrivere gli oggetti nello spazio. ● Riconoscere e riprodurre il volume attraverso l'uso del chiaroscuro. ● Conoscere e usare le principali classificazioni cromatiche. ● Conoscere e usare i principali criteri compositivi. 	<p>Competenza 2 Saper rielaborare personalmente le forme</p>	<p><u>Abilità 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper esprimere forme e contenuti personali utilizzando in modo adeguato diverse tecniche rappresentative. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i criteri rielaborativi del reale conosciuti, finalizzati a rappresentazioni interpretative personali del dato visivo. ● Padroneggiare competenze tecnico-strumentali utili alla comunicazione espressiva personale.

<p>Competenza 3 Eeguire studi dettagliati delle forme osservate</p>	<p>Abilità 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper descrivere i soggetti osservati con analisi e ricerche differenti a seconda del tipo di animale o figura scelta e dalle richieste ricevute ● Affrontare soggetti di diversa tipologia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Visualizzare in modi differenti, studi su soggetti del mondo animale.
<p>Competenza 4 Conoscere le leggi della percezione visiva.</p>	<p>Abilità 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare gli aspetti percettivi affrontati quali: le leggi della configurazione, materia e superficie, il movimento, lo spazio. Saperli utilizzare per leggere e produrre messaggi visivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Decodificare messaggi visivi alla luce di alcuni principi della percezione visiva. Utilizzarli e applicarli per la creazione di diverse soluzioni formali.

CONOSCENZE FIGURA UMANA – MONDO ANIMALE E NATURALE:

CONOSCENZE ESSENZIALI:

Conoscenze essenziali 1

Cenni anatomici fondamentali, metodologia costruttiva della figura intera e studio chiaroscuro.

Conoscenze essenziali 2

I principali criteri rielaborati del reale. Uso di tecniche con sufficiente proprietà.

Conoscenze essenziali 3

Descrizione sufficientemente adeguata dei soggetti animali affrontati. Conoscere e descrivere i soggetti di varia tipologia affrontati con sufficiente proprietà e con i linguaggi richiesti.

Conoscenze essenziali 4

Conoscere i principali contenuti percettivi affrontati.

RIELABORAZIONE FORMALE

PROFILO MINIMO DI COMPETENZA	COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> ● Usare con sufficiente padronanza segni, strumenti, materiali e tecniche di base. ● Descrivere diversi soggetti attraverso l'acquisizione della metodologia per la costruzione di forme, rispettando canoni e proporzioni, e considerando sia gli aspetti costruttivi, che quelli morfologici e volumetrico chiaroscurali. ● Saper collocare, rappresentare e descrivere gli oggetti nello spazio. ● Riconoscere e riprodurre il volume attraverso l'uso del chiaroscuro. ● Conoscere e usare le principali classificazioni cromatiche. ● Conoscere e usare i principali criteri compositivi. 	Competenza 1 Cercare riferimenti artistici per saper rielaborare	<u>Abilità 1</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper sintetizzare i dati e le conoscenze trasmesse e ricercate e saper organizzare un proprio Book. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare gli aspetti tecnici e formali che hanno originato alcune espressioni artistiche del novecento (in rapporto al lavoro proposto).
	Competenza 2 Saper rielaborare personalmente	<u>Abilità 2</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper evidenziare gli elementi linguistici studiati. ● Saper visualizzare, mediante elaborati grafici e pittorici i diversi passaggi di rielaborazione formale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere quali aspetti linguistici hanno caratterizzato alcuni movimenti o artisti del novecento. ● Trasformare i soggetti, di volta in volta proposti o scelti, applicando i diversi processi rielaborativi studiati

CONOSCENZE RIELABORAZIONE FORMALE

CONOSCENZE ESSENZIALI:

Conoscenze essenziali 1

Conoscere esempi nell'arte caratterizzanti i processi di rielaborazione della forma.

Conoscenze essenziali 2

Conoscere ed utilizzare in modo sufficientemente adeguato alcuni esempi di trasformazione della forma: semplificazione, deformazione, geometrizzazione, frantumazione ecc.

MODALITÀ DI VERIFICA

Verifica costante del processo di apprendimento tramite discussioni, esemplificazioni, confronti con la docente e i compagni di classe.

Giudizio su ogni elaborato o complessivamente sulle tematiche progettuali proposte.

La valutazione finale terrà conto del percorso compiuto durante l'anno sotto diversi profili.

Sarà cura del docente valutare l'opportunità di perseguire il programma in tutte le sue articolazioni oppure, in relazione ai discenti e alla classe che di volta in volta si avvicenda, sfoltire alcune unità di apprendimento, riducendo il numero di esercitazioni, o estendendolo. Sarà in ogni caso vincolante il perseguimento delle competenze, abilità e contenuti essenziali delineati e il raggiungimento degli stessi per il passaggio al quinto anno. E' oltremodo auspicabile una stretta sinergia con Discipline Plastiche e Storia dell'Arte, che renda possibile un interscambio di conoscenze. A tal proposito si specifica che alcuni argomenti possono essere affrontati in modo complementare dalle diverse discipline.



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

ALESSANDRO VOLTA

Costruzioni Ambiente Territorio (diurno e serale) - Liceo Artistico

Amministrazione Finanza Marketing (serale)

Istruzione domiciliare e ospedaliera - Scuola in casa circondariale

VIA ABBIATEGRASSO, 58 - 27100 PAVIA - TEL: 0382.526352 - 0382.526353

Email: pvis006008@istruzione.it - pvis006008@pec.istruzione.it



Ministero dell'Istruzione e del Merito

www.istitutovoltapavia.edu.it CF 80008220180 codice IPA

CURRICOLO VERTICALE di DISCIPLINE PITTORICHE e LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

QUINTO ANNO

COMPETENZE DI BASE (SECONDO BIENNIO)	COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare una adeguata metodologia.• Utilizzare le competenze grafiche in modo chiaro al fine di comunicare le proprie idee.• Saper utilizzare mezzi tradizionali e/o strumenti informatico-digitali per elaborare la tematica proposta• Saper utilizzare e produrre	Competenza 1 Acquisizione e utilizzo della metodologia progettuale	<u>Abilità 1</u> <ul style="list-style-type: none">• Documentazione: saper raccogliere dati e materiale iconografico sul tema assegnato	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare una metodologia sequenziale nella conduzione del percorso progettuale
	Competenza 2 Visualizzazione del percorso	<u>Abilità 2</u> <ul style="list-style-type: none">• Saper organizzare una o più tavole scritto-grafiche utilizzando la documentazione raccolta	<ul style="list-style-type: none">• Visualizzare tramite annotazioni, schemi, semplici disegni, fotografie, o altro, le riflessioni sul tema assegnato• Visualizzare tramite schizzi veloci le proprie idee (ex tempore fase 1)

strumenti di comunicazione visiva e multimediale	Competenza 3 Visualizzazione in Extempore 1	<u>Abilità 3</u> <ul style="list-style-type: none"> Saper disegnare con pochi tratti essenziali forme e/o strutture utilizzando il materiale raccolto Visualizzare tramite schizzi veloci le proprie idee (ex tempore fase 1) 	<ul style="list-style-type: none"> Ideazione grafica e realizzazione di bozzetti pre-esecutivi
	Competenza 4 Visualizzazione in Extempore 2	<u>Abilità 4</u> <ul style="list-style-type: none"> Saper progettare applicando i processi di costruzione e le diverse tecniche grafiche Saper applicare le tecniche del disegno "in trasparenza" e i gradienti chiaroscurali 	<ul style="list-style-type: none"> Visualizzare le idee più interessanti tramite disegni dettagliati, prove di colore, variazioni, ecc. (ex tempore fase 2) Visualizzare l'idea scelta con tecniche che rappresentino la percezione della bidimensionalità
	Competenza 5 Saper realizzare l'esecutivo finale	<u>Abilità 5</u> <ul style="list-style-type: none"> Saper eseguire adeguatamente un esecutivo finale dell'idea maturata Saper elaborare l'idea in una modalità sempre più approfondita e definita. 	<ul style="list-style-type: none"> Passare dal bozzetto alla realizzazione finale.
	Competenza 6 Saper risolvere ambientazioni spaziali	<u>Abilità 6</u> <ul style="list-style-type: none"> Saper fare interagire l'opera progettata con la rappresentazione prospettica in modo intuitivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Schizzare, rappresentare l'ambiente dove collocare l'opera progettata, interno o esterno

<p>Competenza 7 Saper relazionare per iscritto</p>	<p><u>Abilità 7</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper spiegare e motivare con uno scritto, le scelte fatte durante il percorso progettuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fare una relazione sul proprio lavoro in modo sintetico e corretto.
<p>Competenza 8</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare mezzi tradizionali e/o strumenti informatico-digitali per elaborare la tematica proposta. ● Saper utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale. 	<p><u>Abilità 8</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper padroneggiare in modo adeguato sia mezzi tradizionali sia strumenti informatico-digitali per elaborare la tematica proposta 	<ul style="list-style-type: none"> ● Produrre elaborati grafico-pittorici o grafico digitali

CONOSCENZE ESSENZIALI ITER PROGETTUALE

Conoscenza 1

Conoscere le problematiche relative al progetto (decodifica).

Conoscenza 2

Conoscere i significati, le richieste, gli aspetti simbolici e semantici del tema progettuale assegnato (analisi).

Conoscenza 3

Conoscere le peculiarità dal disegno al tratto organizzandolo nella struttura del campo bidimensionale applicando i criteri compositivi (anche con esempi ripresi dalla storia dell'arte antica, moderna e contemporanea)

Conoscenza 4

Conoscere le peculiarità del disegno definito per comunicare l'idea e delle tecniche finalizzate alla rappresentazione dell'idea (anche con esempi ripresi dalla storia dell'arte antica, moderna e contemporanea)

Conoscenza 5

Visualizzare la maturazione dell'idea attraverso bozzetti sempre più definiti sul piano formale, tecnico, cromatico. (anche con esempi ripresi dalla storia)

dell'arte antica, moderna e contemporanea)

Conoscenza 6

Conoscere le caratteristiche e i significati di opere realizzate in diverse scale dimensionali con diverse tecniche e materiali. Conoscere le regole fondamentali della prospettiva.

Conoscenza 7

Saper spiegare e motivare con uno scritto, le scelte fatte durante il percorso progettuale.

Competenza 8

Saper utilizzare in modo sufficientemente adeguato i mezzi tradizionali e/o gli strumenti multimediali.

STUDIO DELLA FORMA:

PROFILO MINIMO DI COMPETENZA	COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> ● Saper visualizzare in modo adeguato qualsiasi soggetto affrontato, compresa la figura umana intera e le sue parti. ● Saper rielaborare la forma attraverso i criteri interpretativi affrontati, con tecniche e modalità utili ad esprimere messaggi visivi. ● Conoscere alcuni aspetti percettivi e utilizzarli per decodificare e produrre messaggi visivi in modo consapevole. 	<p>Competenza 1 Conoscere e descrivere la morfologia umana</p>	<p><u>Abilità 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Disegnare applicando i processi costruttivi fondamentali della figura ● Applicare in modo adeguato diverse modalità di rappresentazione grafica della figura - schizzo estemporaneo- disegno costruttivo- disegno approfondito e definito sia sulla copia dal vero del nudo, che da un'immagine fotografica, da calchi in gesso o altro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le competenze anatomiche in relazione alla costruzione della figura intera, alle diversità morfologiche e alle differenti posture del corpo e ai suoi particolari.
	<p>Competenza 2 Sviluppare un'interpretazione ed una espressività personale</p>	<p><u>Abilità 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper rielaborare il dato reale creando diverse forme espressive, utilizzando tecniche adeguate ● Saper disegnare, dipingere soggetti di diversa tipologia quali oggetti, composizioni ornamentali, paesaggi, spazi, con linguaggi e modalità differenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i criteri rielaborativi del reale conosciuti, finalizzati a rappresentazioni interpretative personali del dato visivo. ● Padroneggiare competenze tecnico-strumentali utili alla comunicazione espressiva personale.
	<p>Competenza 3 Acquisire ed utilizzare competenze tecnico strumentali</p>	<p><u>Abilità 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper padroneggiare varie tecniche e linguaggi per 	<p>Approfondire le competenze tecnico-strumentali, finalizzate sia alla</p>

		<p>produrre messaggi visivi consapevoli che connettono le diverse espressioni artistiche del moderno e del contemporaneo.</p>	<p>rappresentazione del dato visivo, che alla operatività nel campo della comunicazione visiva.</p>
	<p>Competenza 4 Conoscere le leggi della percezione visiva</p>	<p>Abilità 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare gli aspetti percettivi affrontati quali colore, punto, linea, superficie, luce, ombra, leggi della configurazione, materia, movimento, spazio, e utilizzarli per leggere messaggi visivi e per produrli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Decodificare messaggi visivi alla luce di alcuni principi della percezione visiva. Utilizzarli e applicarli per la creazione di diverse soluzioni formali.

CONOSCENZE STUDIO DELLA FORMA

CONOSCENZE ESSENZIALI:

Conoscenze essenziali 1

Saper descrivere la figura osservata in posture diversificate. Rappresentare la volumetria del corpo attraverso il chiaroscuro, realizzato con tecniche differenti.

Conoscenze essenziali 2

Rielaborare il reale utilizzando diverse tecniche con sufficiente capacità

Conoscenze essenziali 3

Conoscere i principali contenuti percettivi affrontati.

RIELABORAZIONE FORMALE:

PROFILO MINIMO DI COMPETENZA	COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> ● Saper riconoscere ed utilizzare i principali criteri rielaborativi presentati. ● Saper visualizzare con modalità e tecniche differenti i passaggi di trasformazione essenziali proposti. ● Saper operare semplici processi di trasformazione della forma. 	Competenza 1 Riferirsi all'arte per saper rielaborare	<u>Abilità 1</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper sintetizzare i dati e le conoscenze trasmesse e ricercate e saper organizzare un proprio Book. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare gli aspetti tecnici e formali che hanno originato alcune espressioni artistiche del novecento (in rapporto al lavoro proposto).
	Competenza 2 Saper rielaborare in modo personale i contenuti	<u>Abilità 2</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper evidenziare anche graficamente gli elementi linguistici studiati. ● Saper visualizzare, mediante elaborati grafici, pittorici e plastici i diversi passaggi che hanno condotto una interpretazione e ad una realizzazione finale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere quali aspetti linguistici (esempio: segni, linee, forme colori, volumi, materiali, ecc) hanno caratterizzato alcuni movimenti o artisti del novecento (in rapporto al lavoro proposto). ● Trasformare i soggetti, di volta in volta proposti o scelti, applicando i diversi processi rielaborativi studiati
CONOSCENZE RIELABORAZIONE FORMALE			
<u>CONOSCENZE ESSENZIALI:</u> <u>Conoscenze essenziali 1</u> Conoscere esempi nell'arte caratterizzanti i processi di rielaborazione della forma.			
<u>Conoscenze essenziali 2</u> Conoscere ed utilizzare in modo sufficientemente adeguato alcuni esempi di trasformazione della forma: semplificazione, deformazione, geometrizzazione, frantumazione ecc.			

COMPETENZE IN USCITA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

- Utilizzare una adeguata metodologia progettuale. Utilizzare le competenze grafiche in modo chiaro al fine di comunicare le proprie idee.

- Saper visualizzare e rappresentare in modo adeguato il soggetto affrontato
- Saper rielaborare la forma attraverso i criteri interpretativi affrontati, con tecniche e modalità utili ad esprimere messaggi visivi
- Conoscere alcuni aspetti percettivi e utilizzarli per decodificare e produrre messaggi visivi in modo consapevole.

- Saper riconoscere e utilizzare i criteri rielaborativi presentati per ipotizzare processi di trasformazione della forma.
- Saper visualizzare con modalità e tecniche differenti i passaggi di trasformazione proposti ed elaborare una ipotesi finale adeguata.
- Saper riconoscere le principali caratteristiche di artisti e movimenti in rapporto al tema della trasformazione del dato visivo.

MODALITÀ DI VERIFICA:

Verifica costante del processo di apprendimento tramite discussioni, esemplificazioni, confronti con la docenza e i compagni di classe. Giudizio su ogni elaborato o complessivamente sulle tematiche proposte. La valutazione finale terrà conto del percorso compiuto durante l'anno sotto diversi profili. Nell'ultima parte dell'anno qualche lezione sarà dedicata al riordino dei lavori svolti, alla loro selezione e impaginazione, in preparazione dell'esame di Stato e della loro eventuale presentazione, per saper documentare e relazionare il proprio lavoro (grafico, manuale o digitale) avendo cura dell'aspetto estetico e comunicativo. Sarà cura del docente valutare l'opportunità di perseguire il programma in tutte le sue articolazioni qui presentate, oppure, in relazione ai discenti e alla classe che di volta in volta si avvicina, sfoltire alcune proposte tematiche, riducendone magari il numero di esercitazioni o ulteriormente estenderle. Sarà in ogni caso vincolante il perseguimento delle competenze, conoscenze e abilità delineate, il raggiungimento delle conoscenze essenziali degli stessi previsti, nonché le competenze necessarie per una preparazione adeguata e per sostenere l'Esame di Stato. E' oltremodo auspicabile una stretta sinergia con le altre Discipline, che renda possibile un interscambio di conoscenze. A tal proposito si specifica che alcuni argomenti possono essere affrontati in modo complementare dalle diverse discipline