



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 PROGETTUALI SCENOGRAFICHE E LABORATORIO DI SCENOGRAFIA

LICEO ARTISTICO

SECONDO BIENNIO e V ANNO

COMPETENZE DAL PRIMO BIENNIO	COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI
	ALLESTIMENTO SCENICO teatrale e televisivo spazio espositivo		
<ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare gli strumenti, i contenuti e le convenzioni del disegno tecnico.• Conoscenza dei metodi proiettivi: assonometria e prospettiva.• Sapere impostare il disegno sulla base	TERMINOLOGIA Corretto utilizzo della terminologia della disciplina	Riconosce gli elementi fondamentali dello stage: 1. teatrale 2. televisivo 3. espositivo	1. La Scena teatrale all'aperto e al chiuso Terminologia specifica degli elementi che compongono la scena: <ul style="list-style-type: none">• Boccascena• Quinte (periaktoi, sagomate, armate, tele)• Fondali (tradizionali e/o digitali per proiezione)

<p>dell'assonometria da rappresentare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapere impostare il disegno sulla base della prospettiva da rappresentare. 			<p>frontale e per proiettori retroilluminati)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praticabili • Luci <p>2. Lo stage Televisivo</p> <p>Terminologia specifica degli elementi che compongono la scena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camere per riprese TV • Effetto Blu/Green Screen • Video Screen • Proiezioni <p>3. la galleria espositiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video Mapping • Tipologie diverse di cornici • Sistemi differenti di stampa es. Diasec fine art ecc...
	<p>ANALISI Sviluppare un'analisi articolata della proposta progettuale</p>	<p>Analisi del testo: sceneggiatura teatrale, fiaba, monologo, prosa, balletto, opera...</p> <p>Ricerca iconografica</p> <p>Selezione delle informazioni utili per il progetto</p> <p>Rielaborazione dei dati per la fase progettuale</p> <p>Presentazione esposizione dei contenuti in modalità differenziata secondo le richieste: PROGETTO TRADIZIONALE - PROGETTO DIGITALE</p>	<p>Studio e interpretazione dei testi proposti attraverso iter progettuale</p>
	<p>CONOSCERE LE RADICI STORICHE e gli sviluppi della scenografia nei vari ambiti di applicazione</p>	<p>AVERE CONSAPEVOLEZZA DELLE RADICI STORICHE e conoscere gli sviluppi nei vari ambiti dello spettacolo, del teatro, della televisione e nel cinema</p>	<p>RICERCHE fotografiche e video di spettacoli teatrali e cinematografiche</p> <p>CAPACITA' di elaborazione delle informazioni acquisite</p>

	RAPPRESENTAZIONE Utilizzo degli strumenti di rappresentazione grafica/visiva per rappresentare il progetto	Codici di rappresentazione Colori Scale della rappresentazione Software per la rappresentazione	Corretta utilizzazione del metodo di rappresentazione grafica tecniche adeguate alle esigenze espressive correlate al tema proposto
	PROGETTAZIONE Saper utilizzare un iter progettuale corretto adeguato allo spazio scenico proposto indor ed outdoor	Dall'idea al Progetto <ul style="list-style-type: none"> ● Problem solving ● Ideazione di ipotesi e soluzioni esecutive, originali, e creative che risultino adeguate alle richieste e rispondano ai requisiti iniziali. ● Utilizzo terminologia specifica ● Comunicazione in forma scritta e orale di relazioni progettuali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare elementi tridimensionali propri dello spazio scenico: Fondali - Quinte - Boccascena... altro ● Allestimento studio televisivo con elementi specifici adottati ● Allestimento galleria espositiva e loro elementi
	ANALISI E INTERPRETAZIONE TESTI	SAPER INDIVIDUARE , nei testi proposti, le ambientazioni e saperle tradurre in progetti scenici teatrali e televisivi in modo personale e creativo	TEATRO GRECO TEATRO DI SHAKESPEARE TEATRO DI GOLDONI TEATRO DELLA COMMEDIA ALL'ITALIANA TEATRO CONTEMPORANEO (BRECHT) e diverse rappresentazioni musicali e di opera (balletto, operetta, opera..)
		SAPER INDIVIDUARE nelle sceneggiature il mood, le figure portanti e le ambientazioni per poter restituire nuove idee progettuali ed esecutive della regia teatrale e televisiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Storyboard ● Ambientazioni ● Teoria del colore ● Le luci

			<ul style="list-style-type: none"> ● I costumi
	PERCEZIONE DELLO SPAZIO	<p>SAPER APPLICARE le regole compositive per disporre in modo consapevole gli elementi nello spazio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Applicazione delle regole della percezione visiva su elementi dati o progettati ● Applicazione dei criteri compositivi all'allestimento
	COMPETENZE TECNICHE	<p>SAPER APPLICARE le applica le tecniche e le procedure realizzative dell'allestimento teatrale, espositivo e cinematografico</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Applica i metodi le tecnologie e i processi di lavorazione nell'ambito della pittura, scultura, costruzioni plastiche – architettoniche – strutturali, multimedialità utili alla scena e all'allestimento. ● Applica tecniche artistiche e tecniche artigianali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzazione di modellini di allestimenti in scala ● Dettagli in scala reale di allestimenti pittorici e scultorei ● Prototipi di costumi ● Arredamento
	COMPETENZE IN ORDINE DEI MATERIALE	<p>SAPER APPLICARE dei materiali utili all'allestimento teatrale, espositivo, cinematografico e alla realizzazione di costumi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● POLIPLAT ● Materiali plastici/POLISTIROLO ● Tele per la scenografia CARTONATI ● Stoffe

	CONOSCENZA DI BASE DI ALCUNI SOFTWARE PER LA RAPPRESENTAZIONE SCENICA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none">● Saper utilizzare le applicazioni Google● Saper utilizzare un programma 3D● Saper utilizzare un programma 2D di fotoritocco● Saper utilizzare un programma di video montaggio	<ul style="list-style-type: none">● SketchUp● Blender● Photoshop● Keynote● Imovie

CURRICOLO VERTICALE DI DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE

SECONDO BIENNIO e V ANNO

COMPETENZE DAL PRIMO BIENNIO	COMPETENZE	ABILITA'	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti, i contenuti e le convenzioni del disegno tecnico. • Conoscenza dei metodi proiettivi: assonometria e prospettiva. • Sapere impostare il disegno sulla base dell'assonometria da rappresentare. • Sapere impostare il disegno sulla base della prospettiva da rappresentare. 	<p>Conoscere ed utilizzare le principali tecniche di costruzione geometrica dello spazio scenografico, in relazione alle esigenze di comprensione e restituzione degli spazi destinati allo spettacolo.</p>	<p>Lo studente sa rappresentare il proprio progetto di allestimento tramite il disegno secondo le regole della geometria descrittiva e la prospettiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno a schizzo di elementi tridimensionali realizzate con "prospettiva intuitiva" Ripasso dei prerequisiti delle proiezioni ortogonali per la definizione della pianta ausiliaria • Disegno in prospettiva frontale di spazi scenici (sia al chiuso 1 che all'esterno) • Disegno in prospettiva accidentale di elementi di allestimento • Concetto di scala di rappresentazione Le scale più usate in ambito scenografico Lettura disegni tecnici di casi reali di allestimento (tavole definitive) Piante e sezioni di palcoscenici
		<ul style="list-style-type: none"> • Lo studente sa leggere, interpretare e rappresentare disegni in scala adeguata applicando le regole del disegno tecnico • Lo studente ha appreso le abilità e tecniche per il rilievo 	<ul style="list-style-type: none"> • Rilievo metrico di uno spazio reale e successiva restituzione grafica su carta • Simbologia e norme unificate del disegno tecnico <p>Studio teorico di elementi scenici e illuminotecnica. La storia dello spettacolo.</p>

		metrico di uno spazio e la successiva restituzione secondo le norme tecniche	
	TUTTE LE DISCIPLINE		
	<p>Conoscere e saper applicare una metodologia per la stesura della relazione puntuale e motivata da illustrare, anche con l'aiuto di esemplificazioni grafiche, le caratteristiche della propria idea progettuale con riferimento alle tecniche, alle tecnologie e ai materiali usati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Relaziona idee progettuali e vincoli materiali o economici ● Saper affrontare in modo critico e personale il proprio progetto ● saper lavorare in team 	<ul style="list-style-type: none"> ● Iter progettuale ● Utilizzo di software (Keynote - Presentazioni Google) ● Rendiconta con fotografie il Backstage e lo spettacolo ● restituzione fotografica e video del progetto spettacolo ● Scheda tecnica ● Mappa concettuale ● Scheda di approfondimento dei luoghi di allestimento, reperibilità dei costi del materiale e tipologia di illuminazione e audio

COMPETENZE IN USCITA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE

- Conoscere gli elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema;
- Avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica;
- Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo-regia, nelle diverse funzioni relative a beni servizi e produzione;
- Saper identificare e usare le tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici;
- Saper individuare le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali, etc);
- Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico.

LABORATORIO

- Uso corretto e consapevole della strumentazione e delle attrezzature di laboratorio: principali funzioni ed utilizzo degli utensili ad uso manuale, con particolare attenzione alla normativa sulla sicurezza, alla pulizia, manutenzione e cura delle strumentazioni
- Conoscere le principali classificazioni e caratteristiche tecnologiche dei più comuni materiali pittorici, lignei, cartacei, tessili, plastici e termoformabili, utilizzati per la realizzazione delle maquette teatrali, dei modelli in scala, o di elementi scenici bi e/o tridimensionali;
- Conoscere le basi della corretta sequenza operativa per la costruzione di semplici maquette teatrali, modelli in scala, di campionature tecniche rappresentative, o di parti di elementi scenici bi e/o tridimensionali.
- Conoscenza degli elementi di base per: l'utilizzo di SW per il disegno digitale 3D, elaborazione digitale di immagini grafiche e fotografiche

DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE

- Uso corretto e consapevole della strumentazione tecnica tradizionale in funzione della rappresentazione geometrica degli elaborati;
- Conoscenza delle principali norme grafiche del disegno tecnico e progettuale;
- Conoscenza delle scale metriche e di proporzione, metodi di quotatura, simbologie grafiche;
- Conoscere i principali elementi fissi e mobili, di un tradizionale palcoscenico;
- Saper utilizzare sufficientemente i metodi di rappresentazione geometrica parallela;
- Saper eseguire una prospettiva centrale intuitiva o geometrica, degli elementi principali di un progetto scenografico;
- Saper rappresentare proiezioni ortogonali e assonometrie oblique di parti dell'allestimento scenico;
- Conoscere la corretta sequenza operativa per la realizzazione delle tavole tecniche del progetto scenografico;
- Conoscere le nomenclature sceniche e l'illuminotecnica.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Lezione frontale partecipata

Brainstorming / sollecitazione delle conoscenze pregresse

Lezione interattiva, ove possibile

Esercitazioni e lavori in piccolo gruppo (peer to peer, cooperative learning, etc.)

Esercitazioni guidate e autonome su scenografie esistenti in varie rappresentazioni per rilevare aspetti di diverso tipo

Ricerca iconografica a seconda dal tema assegnato

Eventuali attività di recupero/potenziamento

VERIFICHE

Nelle discipline progettuali e nelle discipline laboratoriali è riduttivo parlare di verifica finale di un percorso progettuale, poiché i tempi di apprendimento e di rielaborazione dei contenuti appresi ridurrebbero ad un numero troppo esiguo gli elaborati.

Le prove affronteranno, quindi, momenti di verifica puntuali per ogni argomento o per gruppi di argomenti.

La valutazione del singolo lavoro non si baserà solo su quanto consegnato al termine prestabilito ma potrà comprendere anche una serie di punti qui di seguito elencati:

- Uso corretto degli strumenti e del materiale di consumo • Precisione grafica
- Ordine dell'elaborato
- Uso corretto di simbologia e nomenclatura
- Coerenza al tema assegnato
- Correttezza delle soluzioni elaborate
- Tempi di esecuzione
- Ricchezza di interventi di finitura dell'elaborato
- Proprietà del linguaggio specifico