

IIS ANGELO FRAMMARTINO - MONTEROTONDO

LICEO ARTISTICO

PROGRAMMI PER MATERIA PER ESAMI INTEGRATIVI E DI IDONEITÀ ALLE CLASSI 3[^], 4[^], 5[^]

N.B. Gli alunni che sostengono gli esami integrativi o di idoneità al terzo anno, devono dimostrare di aver acquisito conoscenze e competenze nelle seguenti discipline d'indirizzo:

- 1. Discipline pittoriche e grafiche;**
- 2. Discipline plastiche e scultoree;**
- 3. Discipline geometriche;**
- 4. Laboratorio artistico.**

(i programmi elencati si intendono da svolgere per l'ammissione all'anno specificato nella colonna)

PROGRAMMA DI FISICA	
CLASSE 4[^]	CLASSE 5[^]
<p>Grandezze fisiche e loro misura: lunghezza, area e volume, intervallo di tempo, massa e densità di una sostanza.</p> <p>Equivalenze tra multipli e sottomultipli nelle misure.</p> <p>Strumenti di misura. Valore medio e incertezza delle misure. Notazione scientifica e arrotondamento dei risultati.</p> <p>Cinematica: sistemi di riferimento, moto rettilineo. Velocità media e grafico spazio-tempo. Moto rettilineo uniforme. Accelerazione media e grafico velocità-tempo. Moto uniformemente accelerato.</p> <p>Forze e equilibrio: misura delle forze, forza peso, f. di attrito, f. elastica. Equilibrio dei corpi, equilibrio su un piano inclinato.</p> <p>La Dinamica: enunciato dei tre principi.</p>	<p>La Temperatura: sua misura, termometro e scale termometriche. Dilatazione termica nei solidi e nei liquidi. Trasformazioni nei gas.</p> <p>Il Calore: capacità termica e calore specifico, legge fondamentale della termologia; calorimetro e equilibrio termico; propagazione del calore; cambiamenti di stato.</p> <p>La Termodinamica: scambi di energia; principi della termodinamica.</p> <p>La Luce: propagazione; riflessione, riflessione sugli specchi curvi; rifrazione, riflessione totale; lenti.</p>

PROGRAMMA DI MATEMATICA

CLASSE 3 [^]	CLASSE 4 [^]	CLASSE 5 [^]
Contenuti propedeutici. Calcolo algebrico e letterale, operazioni tra polinomi, prodotti notevoli.	Contenuti propedeutici. Calcolo letterale: operazioni tra polinomi, prodotti notevoli, scomposizione.	Contenuti propedeutici. Calcolo letterale: operazioni tra polinomi, prodotti notevoli, scomposizione.
<p>Scomposizione di polinomi Raccoglimento a fattor comune, scomposizione mediante i prodotti notevoli, trinomio particolare; MCD e mcm tra polinomi.</p> <p>Le frazioni algebriche Condizioni di esistenza, semplificazione e operazioni tra frazioni algebriche.</p> <p>Equazioni di 1° grado Classificazione, principi di equivalenza, equazioni razionali intere e fratte.</p> <p>Disequazioni lineari intere e frazionarie</p> <p>Piano cartesiano Distanza tra punti, equazione della retta nel piano, retta per due punti.</p> <p>Sistemi lineari Discussione di un sistema lineare, metodi di risoluzione.</p>	<p>Equazioni e disequazioni lineari intere e frazionarie</p> <p>Sistemi lineari</p> <p>Radicali aritmetici Operazioni con i radicali, equazioni e disequazioni a coefficienti irrazionali.</p> <p>Equazioni di 2° grado Formula risolutiva, scomposizione tramite le radici, equazioni intere e frazionarie.</p> <p>Disequazioni di 2° grado Soluzione col metodo grafico della parabola, disequazioni intere e frazionarie.</p> <p>Geometria della retta Rappresentazione nel piano cartesiano, coefficiente angolare, equazione del fascio di rette, rette parallele o perpendicolari.</p> <p>Geometria delle coniche Parabola con asse parallelo all'asse y, equazione, vertice e fuoco, grafico.</p>	<p>Equazioni e disequazioni 1° e 2° grado intere e frazionarie.</p> <p>Equazioni e disequazioni di grado superiore, studio del segno dei fattori.</p> <p>Radicali aritmetici Operazioni con i radicali, equazioni e disequazioni a coefficienti irrazionali.</p> <p>Geometria della retta Rappresentazione nel piano cartesiano, coefficiente angolare, equazione del fascio di rette, rette parallele o perpendicolari.</p> <p>Funzioni goniometriche Seno, coseno, tangente; valori delle funzioni di angoli particolari, relazione tra le funzioni di uno stesso angolo. Equazioni e disequazioni goniometriche elementari o riconducibili.</p> <p>Funzione esponenziale e logaritmica Semplici equazioni e disequazioni.</p>

PROGRAMMA DI LINGUA INGLESE

CLASSE 4[^]

GRAMMATICA

Paradigmi dei verbi irregolari, simple past, past continuous, present perfect (for, since), uso della forma in ing dopo le preposizioni, futuro con: will, be going to, present continuous, simple present; pronomi relativi, forma passiva, discorso indiretto, il comparativo di maggioranza, minoranza e uguaglianza, i comparativi irregolari, il superlativo, i superlativi irregolari.

LETTERATURA

Dalle Origini al Medioevo.

Popoli e civiltà (Iberici, Celti, Romani, Anglo-Sassoni, Vichinghi, Normanni), Feudalesimo, Magna Carta, La Guerra dei Cent'Anni, La Guerra delle Due Rose.

Il poema anglosassone: *Beowulf*.

Una scelta tra le seguenti proposte:

Caratteristiche e temi delle ballate (Lord Randal).

Caratteristiche e temi del Romance (Re Artù e I cavalieri della tavola rotonda)

G. Chaucer e *I Racconti di Canterbury*

W. Shakespeare, vita, opere, approfondimenti su *Hamlet* (trama, temi, personaggi, ambientazione).

CLASSE 5[^]

LETTERATURA

Il Rinascimento: dal 1485 al 1625

Dinastia Tudor (in particolare le figure di Enrico VIII e Elisabetta I, lo scisma religioso).

Contesto culturale: aspetti principali e temi del teatro elisabettiano .

W. Shakespeare, vita, opere teatrali e temi di tragedie e commedie. La produzione teatrale, a scelta approfondimenti su:

1) *Hamlet* (compreso il soliloquio "to be or not to be"); 2) *Romeo e Giulietta* (compreso il prologo); 3) *Il Mercante di Venezia* (compreso il monologo di Shylock).

Il sonetto elisabettiano : stile, struttura, temi, linguaggio (compresa analisi dei sonetti 18 e 130).

The Puritan Age dal 1625 al 1660

Contesto storico e letterario, in particolare l'avvento dei Puritani, scontro tra monarchia e parlamento, guerra civile, restaurazione della monarchia.

John Milton: cenni generali sulla vita, opere, struttura e contenuti principali di *Paradise Lost*.

The Augustan Age 1714-1760

Contesto storico e letterario: in particolare la nascita del romanzo e del giornalismo.

Daniel Defoe: cenni sulla vita , struttura, trama e temi in *Robinson Crusoe*.

Jonathan Swift: cenni sulla vita, struttura , trama e temi in *Gulliver's Travels*.

A scelta approfondimenti su 1) Samuel Richardson e l'opera principale *Pamela*; 2) Henry Fielding e opera principale *Tom Jones*; Laurence Sterne e opera principale *Tristram Shandy*.

PROGRAMMA DI FILOSOFIA

CLASSE 4[^]

MOD 1 - LA RICERCA DEL PRINCIPIO

Talete, Anassimandro, Anassimene, Eraclito, Pitagora, Parmenide, Anassagora, Empedocle e Democrito: l'Archè.

MOD.2 – L'INDAGINE SULL'UOMO: I sofisti

Le caratteristiche culturali della sofistica e l'ambiente storico- politico Protagora:

L'uomo è misura di tutte le cose.

Gorgia: lo scetticismo metafisico e gnoseologico.

MOD. 3 - L'INDAGINE SULL'UOMO: Socrate

Vita e figura di Socrate;

La filosofia come ricerca e dialogo sui problemi dell'uomo.

Il dialogo socratico e le definizioni.

La morale e la religiosità di Socrate.

MOD. 4 – IL PLATONISMO COME RISPOSTA FILOSOFICA AD UNA SOCIETA' IN CRISI

Vita, opere e caratteri della filosofia platonica: mito e filosofia. Platone: la difesa di Socrate e la polemica contro i sofisti.

La dottrina delle Idee, reminescenza, verità ed eristica.

Il mito di Er e l'immortalità dell'anima.

Finalità politica della teoria delle idee.

La dottrina dell'Amore e dell'anima: il mito di Eros.

La finalità politica della teoria delle idee.

La Repubblica: Lo Stato e il compito del filosofo.

L'importanza dell'educazione e i gradi della conoscenza: il mito della Caverna.

La dialettica, il Bene per l'uomo: il Filebo.

Il mito del demiurgo: Il Timeo.

Le Leggi e la Repubblica.

MOD. 5 – LA METAFISICA DI ARISTOTELE

Aristotele: contesto storico, vita, gli scritti essoterici e le opere acroamatiche. Il distacco da Platone: la diversa concezione del sapere e della realtà. Posizione della Metafisica e la filosofia come Enciclopedia.

I significati dell'Essere.

La sostanza, le quattro cause, la dottrina del divenire e la concezione aristotelica di Dio.

La logica e la matematica, I concetti e le proposizioni.

Il Sillogismo, il problema delle premesse, la dialettica e la retorica.

Il mondo fisico e la sua conoscibilità: perfezione e finitezza del mondo, lo spazio e il tempo L'etica, la politica e la poetica.

CLASSE 5[^]

MOD. 1 – LA CULTURA UMANISTICO-RINASCIMENTALE E L'INIZIO DELLA RIVOLUZIONE SCIENTIFICA

GIORDANO BRUNO e la concezione dell'universo infinito.

MOD. 2 – LA RIVOLUZIONE SCIENTIFICA

GALILEO GALILEI e la nascita del metodo scientifico

FRANCESCO BACONE: la scienza al servizio dell'uomo

MOD.3 – LA RAGIONE CARTESIANA E I SUOI CRITICI

CARTESIO e la centralità del soggetto.

MOD. 4- L'EMPIRISMO INGLESE

DAVID HUME: Le indagini sulla mente umana e lo scetticismo.

MOD. 5 – LA FILOSOFIA ILLUMINISTA: LA RAGIONE CONTRO IL PREGIUDIZIO

Significato e caratteri generali dell'Illuminismo.

MOD. 6 – LA FILOSOFIA CRITICA

IMMANUEL KANT

Il criticismo.

La Critica della Ragion Pura, la Critica della Ragion Pratica e la Critica del Giudizio.

PROGRAMMA DI CHIMICA DEI MATERIALI (indirizzi Arti figurative e Design)

CLASSE 4°

- Le grandezze e le misure:
Le grandezze fisiche e il Sistema Internazionale
- La struttura della materia
Gli stati di aggregazione, sostanze pure e miscugli, curve di riscaldamento e raffreddamento, tecniche di separazione
- Dalle leggi ponderali alla mole
Le leggi ponderali, la mole, formule chimiche e composizione
- L'atomo e le proprietà periodiche
L'atomo, la tavola periodica
- I legami e i composti inorganici
Valenza e numero di ossidazione, i legami chimici, i composti inorganici
- La geometria e le proprietà della materia
Geometria molecolare, polarità, legami intermolecolari, stato solido, liquido e aeriforme
- Le reazioni chimiche
Classificazione delle reazioni chimiche, le funzioni di stato e principi della termodinamica, cinetica chimica, equilibrio chimico
- Le soluzioni
Le proprietà delle soluzioni e le concentrazioni.

PROGRAMMA DI DISCIPLINE GEOMETRICHE

BIENNIO

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Le costruzioni geometriche, gli enti geometrici fondamentali: richiami teorici e nomenclatura.▪ Le proiezioni ortogonali, l'approccio intuitivo ai metodi di rappresentazione.▪ Elementi di riferimento, nomenclatura, il metodo della doppia proiezione ortogonale.▪ Il terzo piano di proiezione.. Rappresentazione di solidi in proiezioni ortogonali e sviluppo sul piano.▪ Le proiezioni ortogonali applicate al disegno architettonico, pianta e prospetto; convenzioni grafiche e rappresentazione.▪ Solidi di rotazione (cilindro, cono).▪ Solidi con assi inclinati, sistema delle rotazioni e del ribaltamento.▪ Sezioni piane di solidi, ritrovamento delle dimensioni reali di sezioni prodotte da piani inclinati.▪ Le proiezioni assonometriche, elementi di riferimento (assi, quadro, punto di vista). Tipologie fondamentali; assonometria obliqua monometrica e cavaliera.▪ Rappresentazione grafica di semplici solidi in assonometria. | <ul style="list-style-type: none">• Richiami e approfondimenti sulle proiezioni ortogonali.• Le proiezioni assonometriche, elementi di riferimento (posizione assi, quadro assonometrico, centro di proiezione e raggi proiettanti).• Tipologie fondamentali: assonometria obliqua monometrica e cavaliera, rapporto di riduzione unità di misura.• L'assonometria nella rappresentazione di elementi architettonici.• L'esploso come strumento di lettura delle forme per gli oggetti e per l'architettura.• Ricerca proporzioni e matrice geometrica su piante e prospetti di edifici.• I sistemi di rappresentazione, analisi comparata, proiezioni ortogonali, assonometria, e primi concetti di prospettiva.• Le regole prospettiche fondamentali, gli elementi di riferimento, quadro prospettico, osservatore, orizzonte, cono ottico, tracce e punti di fuga.• La prospettiva accidentale. |
|---|--|

PROGRAMMA DI DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE

BIENNIO

Conoscenza e uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione grafica e pittorica; terminologia essenziale; principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore; il disegno come : linguaggio, forma di conoscenza della realtà, strumento progettuale propedeutico agli indirizzi; metodologie appropriate per organizzare tempi e spazi del proprio lavoro.

Obiettivi specifici di apprendimento

Lo studente al termine del primo anno dovrà conoscere :

le teorie essenziali della percezione visiva e gli elementi principali per la realizzazione del disegno a mano libera;

Essere in grado di :

Utilizzare i principali sistemi di rappresentazione (a mano libera o guidati, dal vero o da immagini, ingrandimenti/riduzioni); comprendere la funzione dello schizzo, del bozzetto e del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico o pittorico, nonché cogliere il valore culturale di questi linguaggi.

Conoscenza e uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione grafica e pittorica; terminologia essenziale; principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore; il disegno come : linguaggio, forma di conoscenza della realtà, strumento progettuale propedeutico agli indirizzi; metodologie appropriate per organizzare tempi e spazi del proprio lavoro.

Obiettivi specifici di apprendimento

Lo studente al termine del secondo anno dovrà conoscere :

le tipologie dei supporti per il disegno e la pittura nonché la materia grafica e pittorica; la teoria del colore, gli elementi principali dell'anatomia umana ; le nozioni di base per l'utilizzo di mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione delle immagini e per la ricerca di fonti per il proprio lavoro nel campo rappresentativo.

Essere in grado di :

superare l'uso di stereotipi rappresentativi in particolare nel disegno tramite: l'esercizio dell'osservazione, lo studio dei parametri visivi e plastico spaziali, l'analisi dei rapporti linea/forma, chiaro/scuro, figura/sfondo, tinta/luminosità/saturazione, eseguire elaborati con tecniche grafiche (carboncino, pastelli, inchiostri) e pittoriche (tempere e acquerelli); comprendere la funzione del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico o pittorico, nonché cogliere il valore culturale di questi linguaggi.

PROGRAMMA DI DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE

BIENNIO

CONTENUTI DISCIPLINARI ESSENZIALI I METODI DI PRODUZIONE PLASTICO-SCULTOREA

- L'altorilievo
- Il bassorilievo.
- Il tuttotondo

I MATERIALI (natura, funzione, uso e conservazione)

- L' argilla
- Il gesso

LE TECNICHE

- Il modellato.
- Strutture (piani e supporti per i rilievi).
- Il trattamento plastico della superficie (textures).

GLI STRUMENTI (funzione, uso e custodia)

- Compassi (retti, curvi) e altri sistemi di misurazione.
- Mirette, stecche, sbozzatori, spatole, rifinitori.
- Cavalletto, trespolo (cavalletto per la modellazione).

LA RICERCA

- Genesi della forma, i rapporti: spazio/forma, figura/sfondo, pieno/vuoto.
- Sistemi di rappresentazione (a mano libera, dal vero o da immagine (ingrandimento/riduzione, etc.).
- I particolari anatomici, le figure geometriche.

OBIETTIVI MINIMI validi anche per il recupero.

- Terminologia tecnica essenziale, la funzione e l'organizzazione del laboratorio.
- Conoscenza e uso degli strumenti.
- Analizzare e rappresentare in rilievo (modellato) forme semplici, secondo le regole della composizione e i principi essenziali della percezione visiva: figure geometriche, umane ed animali (dettagli anatomici), elementi decorativi (bassorilievo).
- Organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata.

PROGRAMMA DI LABORATORIO ARTISTICO

BIENNIO

MODULO DI ARTI FIGURATIVE (PITTORICHE E PLASTICHE)

Uso appropriato del linguaggio tecnici - operativi pluridisciplinari.

Attraverso l'elaborazione di manufatti inerenti all'ambito artistico specifico (pittura, scultura) sviluppo dei contenuti, dei procedimenti, delle tecniche e dei materiali specifici.

Conoscere le tecniche pittorico-plastiche applicate alla realizzazione di elaborati semplici.

Conoscenza e preparazione degli impasti plastico-pittorici.

Conoscenza dei concetti base di Educazione Visiva.

Saper costruire e realizzare forme e volumi attraverso l'uso del segno e del tratteggio del chiaro/scuro, elementi fondamentali per la produzione di immagini.

La teoria del colore: colori primari, secondari, ecc. colori complementari, differenza tra la sintesi additiva e la sintesi sottrattiva.

MODULO DI DESIGN INDUSTRIA

IL DESIGN:

- Strumenti e materiali per il Laboratorio artistico e loro utilizzo
- Definizione di design, designer e progetto; gli ambiti in cui opera il design; il "design industria"

COMPOSIZIONI MODULARI: IL QUADRATO

- La struttura del quadrato
- Comprensione del concetto di modulo
- Strutture modulari a due dimensioni
- Le aggregazioni e la composizione modulare (Traslazione, rotazione, simmetria e ribaltamento di figure geometriche)
- Progettazione di una tassellatura

COMPOSIZIONI MODULARI TRIDIMENSIONALI:

- Strutture modulari a tre dimensioni
- Composizioni tridimensionali
- Studio di semplici modelli tridimensionali

ANALISI E RIPRODUZIONE IN SCALA DI UN PRODOTTO DI DESIGN "la sedia n1 di Enzo Mari":

- Cenni sull'opera di Enzo Mari
- L'autoprogettazione (La sedia n 1 di Enzo Mari)
- Nozioni per la realizzazione del modello
- Indicazioni sulla tipologia del materiale scelto per la costruzione del modello (La sedia n 1 di Enzo Mari in scala 1:5)

L'OPERA DI BRUNO MUNARI

- Cenni sull'opera di Bruno Munari e sulla metodologia progettuale
- Studio e documentazione sul set da scrivania modulare di Bruno Munari
- Studio possibili varianti applicate all'oggetto

MODULO GRAFICA

PROGETTAZIONE DI UNA IMMAGINE MODULARE

- Disegno manuale di un animale a scelta.
- Trasposizione dell'animale scelto, disegnato in modo sintetico, su griglia modulare.
- Disegno digitale, con Illustrator, della griglia modulare e dell'animale progettato.
- Realizzazione di pattern modulare con l'animale progettato.
- Disegno della fustella di un packaging cubico, basandosi su un template.
- Decorazione della fustella con il pattern ideato.

- Realizzazione del mockup del packaging.

ILLUSTRATOR:

- Differenze tra immagini bitmap e vettoriali.
- Gli strumenti di Rettangolo e Linea; Riempimento e Traccia.
- Le finestre Proprietà, Traccia, Colore e gestione delle alternative.
- Gestione degli oggetti (duplicare, riflettere, ruotare, trasformare).
- Trasferimento di un'immagine tra file con Copia, Incolla.
- Disegnare un pattern con la figura disegnata.
- Gestione dei Tracciati rettilinei.
- Gestione dei Livelli (bloccare, duplicare, eliminare, collegare, rinominare).
- Gestione del testo (font, corpo, caselle di testo, composizione del testo).

FOTOGRAFIA

- Le 9 regole della composizione fotografica (con visione del video di Steve McCurry).

LA COMUNICAZIONE

- Le 10 regole per una corretta presentazione online.
- La comunicazione: Mittente, Messaggio e differenza tra Destinatario e Ricevente.
- I messaggi iconico-visivi: Contesto, Canale e i segmenti di target.
- Presentazione condivisa con il confronto fra due pubblicità di uno stesso prodotto, ma rivolte a segmenti di target diversi.

COMPUTER GRAFICA

- Differenze tra programmi bitmap e programmi vettoriali
- La risoluzione (differenza tra pixel/pollici e pixel/centimetri) e la corretta gestione in base ai progetti grafici da realizzare.
- Cenni sui metodi di colore RGB e CMYK.

PHOTOSHOP:

- Gli strumenti di Selezione (rettangolare, ellittica), Selezione rapida, Selezione oggetto, Bacchetta magica.
- Salva selezione, Carica selezione, Aggiungere e Sottrarre selezione a selezione
- *Drag and drop* tra file diversi
- Gestione dei Tracciati (rettilinei e con curve di Bezier)
- Gestione dei Livelli (bloccare, duplicare, eliminare, collegare, rinominare).
- Gestione degli oggetti (trasformare, duplicare, riflettere, ruotare)
- Gestione del testo (font, corpo, caselle di testo, composizione del testo)
- Dimensione immagine e dimensione quadro. Il fotoritocco e il fotocollage:
- La correzione delle immagini fotografiche: Timbro clone, Pennello correttivo al volo.
- La correzione delle immagini fotografiche: Luminosità/contrasto, Curve, Toni.
- La modifica dell'immagine con trasforma, distorci e rifletti (correzione delle linee "cadenti").
- Viraggi di colore con Tonalità saturazione, Strumento selezione colore.
- Ripetizioni di immagine con Copia, Incolla, Trasforma.

<p align="center">PROGRAMMAZIONE DI DISCIPLINE PITTORICHE (INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE) 4 ANNO</p>	<p align="center">PROGRAMMAZIONE DI LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE (INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE) 4 ANNO</p>
<p align="center">“CONOSCENZA DEL LINGUAGGIO PITTORICO E APPROFONDIMENTO DELLE TECNICHE E DEI MATERIALI DELLA DECORAZIONE PITTORICA”</p>	
<p>COMPETENZE Partendo da temi assegnati, saper analizzare e riprodurre le opere pittoriche antiche - moderne con l’ausilio della rappresentazione prospettica (intuitiva e geometrica) e dell’osservazione di modelli bi – tridimensionali applicando, in maniera adeguata, le teorie di base della percezione visiva Saper utilizzare le procedure operative relative all’elaborazione della forma pittorica attraverso l’analisi e la comunicazione del disegno, della materia pittorica, della luce e del colore.</p> <p>Descrizione di cosa l’alunno deve SAPER FARE Portare a compimento, dal bozzetto al progetto definitivo, elaborati grafico pittorici rispettando le fasi tecniche - esecutive coerenti al tema dato.</p> <p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze: Conoscere gli elementi costitutivi della forma e della composizione pittorica. Conoscere gli aspetti storici generali, espressivi e comunicativi delle opere pittoriche antiche – moderne. 	<p>COMPETENZE Saper utilizzare gli strumenti, le tecniche e i materiali nel modo appropriato e coerente con il lavoro di progettazione pittorica.</p> <p>Descrizione di cosa l’alunno deve SAPER FARE Sviluppo di tutte le fasi inerenti alla esecuzione grafico-pittorica: bozzetti preliminari, progetti definitivi finalizzati alla realizzazione.</p> <p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO Le conoscenze e i contenuti del laboratorio della figurazione si integrano e completano la programmazione di discipline pittoriche con particolari riferimenti all’acquisizione e all’applicazione dei processi di lavorazione dei materiali e delle tecnologie nei supporti specifici della pittura e della decorazione pittorica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze: Conoscenze delle principali tecniche grafiche e pittoriche (acquarello, tempera e acrilico). • Contenuti: Applicazioni delle tecniche e materiali extra pittorici

Approfondimenti delle principali teorie della forma e del colore nel contesto di specifiche analisi di opere pittoriche.

- **Contenuti:**

Lettura, analisi e riproduzione di opere pittoriche antiche – moderne con particolare attenzione alle componenti della luce e del colore.

La rappresentazione prospettica come elemento tecnico - espressivo delle composizioni pittoriche elaborate.

Ampliamento delle metodologie operative attraverso le applicazioni di mezzi quali la fotografia, il collage e iniziali rudimenti del linguaggio multimediale.

TIPOLOGIA DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA

Elaborati grafici su tema assegnato.

Supporti multimediali per l'archiviazione degli elaborati.

Le verifiche serviranno a documentare la correttezza e la qualità espressiva delle fasi metodologiche e procedurali, nei tempi stabiliti, secondo le peculiarità dei singoli compiti.

individuati in fase progettuale.

TIPOLOGIA DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA

Elaborati grafici e pittorici.

Le verifiche serviranno a documentare la correttezza delle fasi procedurali, nei tempi stabiliti e secondo le peculiarità dei singoli compiti.

<p align="center">PROGRAMMA DI DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE (INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE) CLASSE 4</p>	<p align="center">PROGRAMMA DI LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE (INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE) CLASSE 4</p>
<p align="center">“LA PROGETTAZIONE PER TEMI ATTRAVERSO LE TECNICHE GRAFICO - PLASTICHE”</p>	
<p>COMPETENZE Partendo da temi assegnati, saper analizzare e soprattutto rielaborare criticamente i generali concetti della comunicazione artistico – estetica antica, moderna con il linguaggio della scultura.</p> <p>Descrizione di cosa l’alunno deve SAPER FARE Saper progettare ed eseguire un tema scultoreo in tutte le sue fasi (schizzi, definitivo e ambientazione) nella consapevolezza e nel controllo degli aspetti estetici e tecnici operativi interpretando la traccia tematica con spunti di originalità espressiva.</p> <p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze: - Conoscenze del linguaggio visivo – plastico e dei suoi principali codici. - Conoscere gli elementi costitutivi della forma e della composizione plastica. - Conoscere gli aspetti storici, espressivi e comunicativi delle opere plastiche-scultoree antiche e moderne. - Conoscenze relative alle caratteristiche dei materiali più efficaci per la realizzazione di bozzetti in scala. • Cenni su sistemi di restituzione geometrica e proiettiva finalizzati all’ambientazione delle opere progettate. 	<p>COMPETENZE Saper utilizzare gli strumenti, le tecniche e i materiali nel modo appropriato e coerente con il lavoro di progettazione.</p> <p>Descrizione di cosa l’alunno deve SAPER FARE Gestire i processi di realizzazione degli elaborati plastici progettati</p> <p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO Le conoscenze e i contenuti del laboratorio della figurazione si integrano e completano la programmazione di discipline plastiche e scultoree con particolari riferimenti all’acquisizione, all’approfondimento e all’applicazione dei processi di lavorazione dei materiali e delle tecnologie della scultura e della decorazione plastica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze: - Conoscenze relative ai materiali più efficaci per la realizzazione di bozzetti in scala e/o del definitivo - Conoscenze relative alla costruzione di armature, strutture, basi. - Conoscenza ed uso dei mezzi audiovisivi per l’archiviazione

- Approfondimenti delle conoscenze dei nuovi mezzi audiovisivi multimediali finalizzati alla ricerca delle fonti, alla elaborazione delle immagini, all'archiviazione dei propri elaborati e alla documentazione di passaggi tecnici operativi.

TIPOLOGIA DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA

Elaborati grafici su tema assegnato seguendo l'iter progettuale con schizzi, definitivo.

degli elaborati anche in riferimento alla tecnologia dei materiali.

- Contenuti:

- Tecniche di modellazione (metodo additivo e sottrattivo)
- Tecniche della ceramica
- Tecniche di formatura ("forma persa" e "buona forma")

TIPOLOGIA DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA

Elaborato plastico su tema assegnato.

PROGRAMMA DI DISCIPLINE GRAFICHE (INDIRIZZO GRAFICA)

CLASSE 3 [^]	CLASSE 4 [^]	CLASSE 5 [^]
<p>Gli alunni che sostengono gli esami integrativi o di idoneità al terzo anno, devono dimostrare di aver acquisito conoscenze e competenze nelle seguenti discipline d'indirizzo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Discipline pittoriche e grafiche; 2. Discipline plastiche e scultoree; 3. Discipline geometriche; 4. Laboratorio artistico. 	<p>A) IL LETTERING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le famiglie dei caratteri: conoscenza e analisi degli elementi costituenti (Lineari, Romani antichi e moderni, Egizi, Scrittura, Fantasia). • Il carattere figurato: applicazioni nel passato e nella grafica contemporanea. • La scrittura: cenni storici dal pittogramma al font. <p>B) IL COLORE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sintesi sottrattiva e quadricromia (CMYK); sintesi additiva (RGB). • I metodi di colore applicati alla grafica digitale. • La psicologia del colore nella comunicazione. <p>C) L'IMPAGINAZIONE DI TESTI E IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le griglie di impaginazione: margini e colonne. • Griglie simmetriche e asimmetriche. • La composizione dei testi: il corpo del carattere, la spaziatura, l'interlineatura, la giustezza, gli allineamenti (a blocchetto o giustificato, a bandiera, a epigrafe, a sagoma). • Le immagini in gabbia o al vivo, riquadrate o scontornate. • Equilibrio statico e dinamico nella composizione di testi e immagini. • Analisi dei principi compositivi dei principali prodotti grafici (pagina pubblicitaria, locandina, manifesto, pieghevole). <p>D) LA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il mercato, il target e la segmentazione del mercato. • Il marketing mix. <p>E) IL MARCHIO/LOGOTIPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il logotipo, il marchio e il logo-marchio; conoscerne le principali classificazioni e le principali caratteristiche grafiche e comunicative (marchio figurativo, astratto, ecc.); analizzarne le griglie geometriche, alla base della progettazione; conoscere e applicare i criteri di leggibilità nella progettazione 	<p>A) IL LETTERING</p> <ul style="list-style-type: none"> • I font principali: storia e analisi (Arial, Times New Roman, Bodoni, Garamond, Helvetica, Futura, Verdana, ecc.). • Le famiglie dei caratteri. <p>B) IL COLORE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sintesi sottrattiva e quadricromia (CMYK); sintesi additiva (RGB). • La percezione del colore e la psicologia del colore nella comunicazione. <p>C) L'IMPAGINAZIONE di testi scritto-grafici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le griglie di impaginazione: i margini, le colonne. • La composizione dei testi: il corpo, spaziatura, interlineatura, giustezza, allineamenti. • Le immagini in gabbia o al vivo, riquadrate o scontornate. • Equilibrio statico e dinamico nella composizione di testi e immagini. • Analisi dei principali prodotti grafici (pagina pubblicitaria, locandina, manifesto, pieghevole, catalogo, copertina di libri e/o cataloghi, ecc.). <p>D) La CARTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cenni storici sulla carta. • I principali componenti e le principali tecniche di lavorazione della carta. • I formati UNI. <p>E) Le TECNICHE di stampa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cenni sull'evoluzione delle tecniche di stampa e sulle specifiche caratteristiche: dalla xilografia alla stampa tipografica a caratteri mobili; dall'acquaforte alla rotocalcografia; dalla litografia all'offset; la serigrafia; i metodi di stampa attuali. <p>F) La COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il mercato, il target, la segmentazione del mercato e il marketing mix.

	<p>(dimensione; positivo/negativo; B/N e colore).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutele, registrazioni e copyright. <p>F) LA PAGINA PUBBLICITARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e individuare gli elementi costitutivi (headline, visual, bodycopy, packshot, trademark, ecc.) e i principali format delle pagine pubblicitarie presenti su riviste e quotidiani. <p>G) L'IMMAGINE COORDINATA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e individuare gli elementi che identificano l'immagine coordinata e la brand identity. <p>H) PROGETTAZIONE DI PRODOTTI GRAFICI IN SINERGIA CON LABORATORIO DI GRAFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La pagina pubblicitaria • Il marchio e il logotipo. • L'immagine coordinata: biglietto da visita, busta e carta intestata. <p>I) COMPUTER GRAFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni di progettazione grafica con Photoshop e Illustrator (in riferimento al programma di Laboratorio di grafica). 	<ul style="list-style-type: none"> • Il piano di marketing. • Classificazioni e funzioni delle campagne pubblicitarie e Pubblicità Progresso. • La deontologia professionale e il Codice di Autodisciplina. • L'agenzia pubblicitaria: la coppia creativa e l'account. • L'analisi di un brief. <p>G) L'IMMAGINE COORDINATA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e individuare gli elementi che identificano l'immagine coordinata e la brand identity. <p>H) IL PACKAGING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi delle caratteristiche tecniche, grafiche e comunicative del packaging. <p>I) PROGETTAZIONE DI PRODOTTI GRAFICI IN SINERGIA CON LABORATORIO DI GRAFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Articolo di una rivista o pagina di un quotidiano. • Copertina per libri o copertina per cataloghi. • Immagine coordinata comprensiva di manifesto/locandina; biglietto; depliant; packaging. • Il tipogramma. <p>L) COMPUTER GRAFICA:</p> <p>Esercitazioni di progettazione grafica con Photoshop, Illustrator e InDesign (in riferimento al programma di Laboratorio di grafica).</p>
--	---	--

PROGRAMMA DI LABORATORIO DI GRAFICA (INDIRIZZO GRAFICA)

CLASSE 3[^]	CLASSE 4[^]	CLASSE 5[^]
<p>Gli alunni che sostengono gli esami integrativi o di idoneità al terzo anno, devono dimostrare di aver acquisito conoscenze e competenze nelle seguenti discipline d'indirizzo:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Discipline pittoriche e grafiche;2. Discipline plastiche e scultoree;3. Discipline geometriche;4. Laboratorio artistico.	<p>A) COMPUTER GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none">• Impaginazione di testi con software di video scrittura (Word o Neo Office o Page).• Tecniche di importazione delle immagini.• Differenze tra grafica bitmap e vettoriale.• Le principali estensioni dei file.• Principali tecniche di fotoritocco e di fotorestauro (Photoshop).• Principali tecniche di elaborazione e rielaborazione di immagini digitali sia bitmap, sia vettoriali (Photoshop e Illustrator).• La risoluzione delle immagini digitali.• Impaginazione di presentazioni con slide (Power Point; Google Presentazione; ecc.). <p>B) PROGETTAZIONE DI PRODOTTI GRAFICI IN SINERGIA CON DISCIPLINE GRAFICHE</p> <ul style="list-style-type: none">• La pagina pubblicitaria: conoscere e individuare gli elementi costitutivi (headline, visual, bodycopy, ecc.) e i principali format; analisi di diversi format per individuarne le caratteristiche in funzione della comunicazione pubblicitaria; progettazione e/o restyling di pagine pubblicitarie.• Il marchio e il logotipo: saper effettuare un'analisi grafica di un marchio e/o di un logotipo; progetto di un marchio/logotipo usando una griglia strutturale.• L'immagine coordinata: conoscere gli elementi grafici (o standard primari) che identificano l'immagine coordinata e la brand identity; progetto di biglietto da visita, busta e carta intestata.• Presentazioni tramite slide.	<p>A) COMPUTER GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none">• Digitare e impaginare correttamente un testo.• Tecniche di importazione delle immagini.• Elaborazioni e/o rielaborazioni di immagini con programmi bitmap o vettoriali.• Impaginazione al computer di testi e immagini con programmi di Desktop Publishing.• Saper scegliere il software grafico più idoneo rispetto al progetto grafico specifico, saper impostare la corretta risoluzione, saper scegliere il tipo di file adeguato.• Realizzare i layout di diversi prodotti grafici sviluppando le possibilità di applicazione dei programmi specifici di grafica digitale. <p>B) PROGETTAZIONE DI PRODOTTI GRAFICI IN SINERGIA CON DISCIPLINE GRAFICHE:</p> <ul style="list-style-type: none">• L'articolo di una rivista e/o la pagina di un quotidiano: conoscere e individuare gli elementi costitutivi (titolo, sottotitolo, occhiello, sommario, box, ecc.); analisi grafica o progettazione di pagine di rivista o di quotidiano.• La copertina del libro: conoscere gli elementi grafici delle copertine (titolo, autore, casa editrice, sommario, codice a barre, ecc.); progetto di copertine per libri o per cataloghi.• Il Tipogramma.• L'immagine coordinata: conoscere gli elementi grafici (o standard primari) che identificano l'immagine coordinata e la brand identity; progetto di manifesto e/o locandina e/o poster stradale e/o biglietto del museo e/o pieghevole e/o packaging e/o gif animata e/o banner per internet, ecc. con immagine coordinata.• Il packaging: conoscere gli elementi del packaging e la relativa corretta collocazione in funzione degli scopi comunicativi.

PROGRAMMA DI STORIA DELL'ARTE

CLASSE 3 [^]	CLASSE 4 [^]	CLASSE 5 [^]
<p>La preistoria: concetti di storia e preistoria, periodizzazione.</p> <p>Arte egiziana: funzione dell'arte, pittura e scultura; caratteri generali; architettura funeraria: tombe e tempio.</p> <p>Arte greca: periodizzazione, caratteri generali.</p> <p>Architettura: ordini architettonici, il tempio, il teatro.</p> <p>Scultura: Kouroi e Korai, esempi di statuaria dorica, ionica e attica. Stile severo. Ceramica: principali forme di arte vascolare e tecnica a figure rosse e nere. Il primato di Atene nell'età classica: Policletto, Fidia.</p> <p>Architettura: l'acropoli di Atene e il Partenone. Età ellenistica, caratteri generali della scultura e della architettura. Altare di Pergamo e Laocoonte.</p> <p>Arte Etrusca: caratteri generali della cultura e dell'arte etrusca.</p> <p>Arte romana: funzione dell'arte a Roma.</p> <p>Architettura: tecniche edilizie, l'arco, la volta e la cupola, paramenti murari, la città, il foro, la casa, tipologie edilizie (tempio, teatro, anfiteatro, basilica, arco trionfale, terme). Scultura: il ritratto e il rilievo storico.</p> <p>Pittura: cenni alla pittura pompeiana.</p> <p>Arte paleocristiana: tipologie architettoniche, la basilica, il battistero e relativa terminologia.</p> <p>Arte romanica: definizione, origine, diffusione, caratteristiche architettoniche e analisi di alcuni esempi a Milano, Venezia, Modena, Firenze, Bari. Scultura: Wiligelmo.</p> <p>Arte gotica: caratteri generali, equilibrio delle cattedrali gotiche, analisi di alcuni esempi a Firenze e ad Assisi.</p> <p>Scultura: Benedetto Antelami, Nicola e Giovanni Pisano, Arnolfo di Cambio.</p> <p>Pittura tra Duecento e Trecento: Cimabue, Giotto, scuola senese.</p>	<p>Il Quattrocento: definizione di Rinascimento, umanesimo e classicismo, prospettiva, studio delle proporzioni. Brunelleschi, Donatello, Masaccio.</p> <p>Pittura fiamminga. Caratteri generali. Jan van Eyck.</p> <p>Piero della Francesca.</p> <p>Diffusione del Rinascimento in Italia: A. da Messina, A. Mantegna, G. Bellini. Cenni alla cultura Neoplatonica: S. Botticelli.</p> <p>Leonardo, Michelangelo, Raffaello.</p>	<p>Il Cinquecento: caratteri generali. Pittura veneta: Tiziano. Scuola emiliana: Correggio.</p> <p>Il Manierismo: Pontormo, Rosso Fiorentino, G. Romano, la "maniera" a Venezia (Tintoretto, Veronese, Palladio) e in Emilia (Parmigianino).</p> <p>Il Seicento: accademia dei Carracci, Caravaggio. Il Barocco: Bernini e Borromini.</p> <p>Il Seicento: il Rococò, il Vedutismo.</p> <p>Il Neoclassicismo: A. Canova e la pittura di J. Louis David.</p>