

I.I.S. “MARCO POLO-LICEO ARTISTICO”

Liceo delle Arti, della Musica e delle Lettere in Venezia centro storico

L'Istituto di Istruzione Superiore “Marco Polo-Liceo Artistico” di Venezia nasce dall'unione, avvenuta nel 2013, di due storiche realtà scolastiche: il Liceo Artistico Statale di Venezia e il Liceo Classico Marco Polo. Le due scuole si fondono consapevolmente e intenzionalmente con l'obiettivo di valorizzare i rispettivi contesti, ambienti professionali ed itinerari culturali intesi come dimensioni educative/formative complementari. Questa nuova Istituzione scolastica è caratterizzata da tre indirizzi liceali (Artistico - declinato nei corsi diurno e serale - Classico e Musicale) e propone percorsi di apprendimento qualificati e ampliati dall'autonomia scolastica in aderenza alle esigenze territoriali. L'innovazione curricolare dei Licei riformati permette di orientare e valorizzare le vocazioni artistica, musicale e delle lettere classiche proprie del distretto veneziano, dove convergono e convivono Istituzioni culturali e di alta formazione.

Nell'I.I.S. “Marco Polo-Liceo Artistico” confluiscono sia gli aspetti di carattere amministrativo, sia gli aspetti di carattere logistico, vista la prossimità delle sedi scolastiche, nonché le caratteristiche comuni dell'utenza, le attività di orientamento in uscita, la partecipazione a consolidati progetti con importanti Istituzioni culturali e formative (Conservatorio Benedetto Marcello, Accademia di Belle Arti, IUAV, Teatro La Fenice, Fondazione Guggenheim, Università Ca' Foscari) e la “internazionalizzazione curricolare” concepita dal nostro Istituto tramite i Progetti Europei.

L'I.I.S. “Marco Polo-Liceo Artistico” di Venezia nasce dalla realizzazione dell'alta complementarietà dei tre contesti formativi, prima disgiunti, e dalla consapevolezza che la tensione alla sperimentazione di un nuovo curriculum transdisciplinare possa diventare, nel tempo, la nota caratterizzante il Piano dell'Offerta Formativa dell'Istituto.

Obiettivo primario dell'istruzione è quello di formare futuri cittadini consapevoli di sé e della realtà che li circonda, in grado di interagire con essa e di esprimersi secondo la propria indole e le proprie competenze.

Scopo dell'I.I.S. “Marco Polo-Liceo Artistico” è quello di fornire agli studenti gli strumenti culturali e metodologici per una comprensione approfondita della realtà, in modo che possano porsi, con atteggiamento razionale, creativo, progettuale e critico, di fronte alle situazioni della vita e ai fenomeni e problemi contingenti. Scopo non meno importante è far sì che i giovani acquisiscano conoscenze, abilità e competenze adeguate al proseguimento degli studi di ordine superiore,

all'inserimento nella vita sociale e nel mondo del lavoro, che siano coerenti con le capacità, i talenti e le scelte personali.

Gli studenti iscritti ai vari indirizzi dell'I.I.S. "Marco Polo-Liceo Artistico" saranno condotti a maturare competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza attiva; acquisire strumenti nelle cinque aree individuate dalle Indicazioni Nazionali dei nuovi Licei: metodologica, logico-argomentativa, linguistica e comunicativa, storico-umanistica, scientifica, matematica e tecnologica.

Il documento RAV (Rapporto di Auto Valutazione d'Istituto) pubblicato nel 2015 ha individuato alcune priorità da perseguire e ha indicato alcuni obiettivi di processo che il presente Piano dell'Offerta Formativa (POF) accoglie. Nella fattispecie, per quanto riguarda gli ambienti di apprendimento, si è avviato un processo di miglioramento tramite l'installazione, avvenuta o in via di completamento, di LIM in alcune aule di Palazzo Giustinian Recanati (anche grazie al progetto "LIM per tutti!", per il quale si veda *infra*) e la cablatura delle due sedi dedicate al Liceo Artistico; inoltre, si stanno attuando diverse strategie, (rinnovamento della didattica, miglioramento - ad esempio tramite registro elettronico, ma non solo - della gestione della burocrazia scolastica e delle comunicazioni scuola-famiglia), per ridurre alcuni comportamenti, registrati negli anni precedenti, in contrasto con i doveri di cittadinanza attiva, che rappresentano, per il nostro Istituto, veri e propri, imprescindibili, obiettivi formativi.

Il presente POF contiene tutte le informazioni specifiche relative agli indirizzi: Artistico, Classico e Musicale. Per consentire una più rapida fruizione, si è scelto di pubblicare separatamente i due POF; si puntualizza ancora una volta però che i tre indirizzi dell'I.I.S. "Marco Polo-Liceo Artistico" si propongono di raggiungere i loro obiettivi specifici attraverso metodologie e con finalità in tutto condivise.



LICEO ARTISTICO STATALE DI VENEZIA

Dorsoduro, 1012 - 30123 VENEZIA

Tel. Sede 041 5210669 – 5210702 Succursale 041 2413766 Fax 041 5280686

<http://www.iismarcopololiceoartisticovenezia.gov.it> email veis02400c@istruzione.it

C.F. 80010640276 Cod. Ministeriale VESL02401Q (diurno) e VESL024515 (serale)

PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA DEL LICEO ARTISTICO STATALE DI VENEZIA Anno Scolastico 2015/2016

Il Liceo Artistico Statale di Venezia è una scuola formativa, propedeutica al proseguimento degli studi in ambito universitario, che si propone di dare agli studenti una preparazione culturale trasversale di base (durante il primo biennio) e più specifica (durante gli ultimi tre anni) in relazione alle discipline caratterizzanti l'indirizzo Artistico. La comunicazione per immagini viene intesa come capacità di lettura dei messaggi visivi e, soprattutto, come capacità di produrre elaborati a due o tre dimensioni, a mano libera e con l'ausilio di strumenti, con sistemi tradizionali, come l'argilla e il cartoncino, o con il supporto di strumenti elettronici. Nel corso dei cinque anni di studio la produzione artistica diventa un percorso analitico, di conoscenza, formativo alla visione del mondo, e contemporaneamente una notevole potenzialità espressiva, una diversa possibilità di comunicazione: posso disegnare una conchiglia, una foglia, una mano, solo se ne ho compresa la struttura geometrica ed il funzionamento.

Nello specifico dei piani di studio degli indirizzi (architettura e ambiente, arti figurative, design, grafica, scenografia) che gli studenti possono scegliere alla fine del primo biennio, l'insegnamento delle discipline artistiche caratterizzanti prevede attività di laboratorio e apprendimento delle tecniche con elaborazione delle fasi progettuali; affinché gli studenti esercitino l'uso congiunto della creatività e della razionalità.

Il Liceo Artistico Statale di Venezia è stato istituito nel 1924, subito dopo la riforma Gentile, pertanto è uno fra i primi licei artistici in Italia, inizialmente interno all'Accademia di Belle Arti, con i due indirizzi storici denominati "Architettura e scenografia" e "Accademia" caratterizzati da una significativa impronta artistica. Dalla fine degli anni Ottanta del secolo scorso il liceo veneziano ha accolto due sperimentazioni proposte dal MIUR, denominate "Leonardo" la prima e "Michelangelo" la seconda, con un incremento notevole di ore d'insegnamento comuni a tutti gli altri licei (inglese, filosofia, chimica, informatica, ...). La riforma Gelmini, che ormai è a pieno regime, ha portato alcune novità: nuovi indirizzi; riduzione delle ore di presenza a scuola (al massimo 35 ore settimanali); allineamento ulteriore alla struttura didattica degli altri licei italiani.

Le due sedi del Liceo Artistico Statale di Venezia sono collocate in contesti storici di pregevole qualità estetica; il Palazzo Giustinian Recanati, dimora aristocratica seicentesca, e l'ex-convento delle monache agostiniane dello Spirito Santo, con un'ala rinascimentale del chiostro ancora ben leggibile, utilizzata attualmente per aule e laboratori.

Il presente Piano dell'Offerta Formativa consta di tre parti: la prima dedicata alle informazioni generali relative alle sedi dell'Istituto, ai quadri orari per ciascun indirizzo, alle figure di riferimento per le principali attività scolastiche; la seconda descrive le attività progettuali previste per l'anno scolastico 2015/2016; la terza è relativa alle singole discipline, vengono individuati gli obiettivi formativi in termini di conoscenze, abilità e competenze.

FINALITÀ DEL LICEO ARTISTICO

I Regolamenti di riordino dei Licei, emanati dal Presidente della Repubblica in data 15 marzo 2010, così presentano il Liceo Artistico: *“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l’acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell’ambito delle arti”*.

Il Liceo Artistico Statale di Venezia persegue tutte le finalità sopra indicate (tramite le programmazioni curriculari ampliate dai progetti specifici) viste anche le indicazioni della Legge 107/2015 (definizione del curriculum, organico potenziato dei docenti), offrendo un ambiente vitale ed estremamente stimolante ai propri studenti.

Gli obiettivi del Liceo Artistico, come descritti dalle Indicazioni nazionali, sono:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali, anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali delle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastiche, scultoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le tecniche e i materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- conoscere le problematiche relative alla tutela, alla conservazione e al restauro del patrimonio artistico e architettonico.

Attraverso la strutturazione dei curricoli in cinque indirizzi (Architettura e ambiente, Arti Figurative, Design, Grafica, Scenografia), il Liceo Artistico Statale di Venezia è in grado di far raggiungere concretamente, ai propri studenti, tali obiettivi, integrandoli con le competenze, trasversali e ritenute ormai fondamentali, di cittadinanza attiva: le cosiddette *soft skills*, essenziali per l'inserimento nel mondo del lavoro e per essere cittadini attivi. Il Liceo Artistico cerca di valorizzare le vocazioni individuali, rafforzando l'autostima, delle ragazze e dei ragazzi, i protagonisti dell'itinerario formativo. Nel rispetto delle singole individualità, il Liceo punta infatti sulla diversificazione dei percorsi educativi, stabilendo un solido legame fra programmi didattici e ritmi di apprendimento degli studenti. In una società in cui la diffusione delle nuove tecnologie tende a modificare velocemente i sistemi di formazione, di informazione e di produzione, compito primario della scuola è offrire strumenti e metodi che aiutino a scoprire conoscenze (imparare ad imparare). Così il Liceo Artistico risponde alle esigenze innovative della società, incentivando la padronanza dei mezzi multimediali affinché i giovani siano in grado di trasferire le competenze acquisite in ambiti e settori diversi.

L'attività didattica è dunque volta a valorizzare gli interessi e le attitudini degli studenti, con l'intento di suscitare motivazione e di stimolare lo sviluppo della personalità e del senso critico.

L'obiettivo primario è educare studenti capaci di muoversi con i tempi, ottenendo positivi risultati agli esami, ma anche in grado di agganciarsi alla realtà. Lo scopo principale della formazione culturale è quello di dare la possibilità ai giovani di affrontare con successo tutte le situazioni della vita. Così, in una stagione in cui l'esplosione delle immagini e la molteplicità delle informazioni tendono a condizionare anche le scelte quotidiane, il faro orientativo per i giovani è la capacità critica e quindi lo sviluppo di una cultura problematica, aperta al contributo elaborativo di studenti e docenti.

Notevole importanza viene attribuita al rapporto scuola - famiglia, indispensabile per individuare i problemi peculiari dei giovani ed intervenire nella maniera più tempestiva ed opportuna. I consigli di classe, integrati con assemblee dei genitori e colloqui individuali con i docenti, facilitano il coinvolgimento di tutte le componenti nei momenti più decisivi dell'anno scolastico, favorendo l'adeguamento dell'azione didattica alle caratteristiche dell'utenza. Anche per questo, il nostro Istituto sta progettando diversi interventi (dal rinnovamento della didattica all'implementazione della dotazione informatica della scuola, ad esempio con l'installazione di nuove LIM), in modo da migliorare alcuni punti di criticità e mantenere invece i punti di forza della propria organizzazione.

Un aspetto importante del Liceo Artistico è l'attenzione rivolta alla prevenzione dell'abbandono scolastico, che nel nostro Istituto è assestata al 4%, contro il 20% nazionale. Infatti, la scuola si prodiga per contrastare il disagio, personale e talvolta familiare, di alcuni studenti: l'orientamento; l'attività di accoglienza; la flessibilità dell'apparato scolastico in relazione alle proposte del singolo allievo; l'ottimizzazione del clima d'Istituto e di classe; la valorizzazione delle diversità; la segnalazione al consiglio di classe dei disagi; il recupero; il coinvolgimento degli studenti con offerte in linea con i loro interessi; l'intensificazione del dialogo con i genitori; la collaborazione attiva con il MIUR in ASL; con le USL e il Comune di Venezia; incontri con esperti esterni. Così, si innescano processi positivi che aumentano negli studenti l'autostima, l'integrazione tra coetanei, quella con gli adulti, il ravvivarsi degli interessi, la voglia di protagonismo e, soprattutto, lo "stare bene a scuola".

Gli interventi di recupero, annualmente organizzati, si prefiggono di consolidare le conoscenze di base e di aiutare i giovani in difficoltà a trovare un metodo di studio efficace. Altre esperienze ricche di stimoli culturali sono le attività di approfondimento: tecniche artistiche, fotografia, teatro, fumetto, internet, storia del Novecento, dibattiti sulle problematiche degli adolescenti ecc.

Gli studenti che terminano il Liceo Artistico possono iscriversi ai corsi universitari e dell'alta formazione artistica, a corsi di specializzazione professionale, in particolare: arredamento, antiquariato, restauro, industrial design, grafica pubblicitaria, marketing della moda, cinematografia ecc.

LE SEDI DELL'ISTITUTO

Sede Centrale

La sede centrale del Liceo Artistico si trova nel sestiere di Dorsoduro, al civico 1012 in fondamenta Priuli, vicino alle Gallerie dell'Accademia.

L'edificio è oggi denominato Ca' Giustinian-Recanati (ma in passato ha portato i nomi di altri proprietari, i Basadonna ed i Priuli-Scarpon), dal nome degli ultimi proprietari i quali nel XIX secolo fecero dono al Comune di Venezia dell'immobile affinché ospitasse istituzioni scolastiche, come si può leggere da un'epigrafe. Prima di ospitare il Liceo, il palazzo è stato la sede dell'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, a seguito di un doveroso restauro alle strutture e agli apparati decorativi dal 1983 riveste la funzione odierna.

La fabbrica attuale è stata edificata fra il 1640 ed il 1660 ed è attribuita ad un seguace di Francesco Contini: le piante di tutti i piani seguono la tradizionale struttura della casa veneziana a *fontego*, con *portego* e magazzini al piano terra, *mezzanini*, *salone* passante e stanze laterali ai due piani nobili; questa struttura indica una fabbrica preesistente, che alcuni studiosi ipotizzano trecentesca.

La facciata è simmetrica, caratterizzata da forti linee marcapiano nonché da ampie aperture che ben corrispondono agli interni, una bella *serliana* al primo piano nobile ed un finestrato al secondo piano.

Dal portico al piano terreno si può uscire nella corte quadrata, con pozzo, a settentrione, ma soprattutto, attraverso un bell'arco, si può accedere al piccolo *giardino* sistemato nell'Ottocento con gusto romantico, probabilmente opera del celebrato Giuseppe Jappelli (1783-1852).

Numerosi ambienti interni sono decorati con *stucchi* (camini, cornici, specchi), ancora ben conservati, risalenti in piccola parte al primo Settecento, in gran parte al 1768, ovverosia al momento dell'acquisto da parte dei Priuli; altri spazi sono arricchiti da affreschi ottocenteschi, eseguiti probabilmente all'epoca della sistemazione del giardino.



Succursale dello “Spirito Santo”



La sede succursale dello Spirito Santo si trova a pochi minuti dalla sede principale, a Dorsoduro 460, in *rio terà* San Vio, fra le Zattere e il Museo Guggenheim. Le aule sono ospitate nell'ex-convento delle monache agostiniane dello Spirito Santo, adeguatamente restaurato nel 1984 per accogliere la nuova funzione scolastica. Dalla fondamenta delle Zattere si possono notare le rinascimentali facciate della chiesa e della *scuoletta* omonime; dietro l'abside della chiesa si apre il giardino di forma allungata, caratterizzato sul lato occidentale da un lungo porticato, con colonne tuscaniche architravate, mentre su quello orientale c'è un'ala nuova, a due piani. Il complesso è datato 1483 ma ha subito rifacimenti nel 1506. In epoca napoleonica, a causa del ridottissimo numero di religiose, il convento venne espropriato e passò nelle mani dello Stato francese, poi austriaco e infine italiano; ebbe vari usi, tra cui quello di deposito di tabacchi fino all'attuale destinazione scolastica.

LA STRUTTURA DEL LICEO

Il Liceo presenta due corsi, uno diurno e uno serale. Il corso diurno è articolato in cinque anni, divisi - come accade per ogni altro liceo - in primo biennio (comune a tutte le classi), secondo biennio e monoennio finale (dove invece gli indirizzi si diversificano). Le lezioni si tengono dal lunedì al sabato. Il corso serale invece si articola in quattro anni e riprende, seppure con alcune differenze, la struttura del diurno: le lezioni si svolgono dal lunedì al venerdì, dalle ore 17.15 alle 23.15. Scopo del corso serale è di favorire la formazione permanente in ambito scolastico e agevola la frequenza nell'età adulta.

DATI POPOLAZIONE SCOLASTICA

Per l'anno scolastico 2015/2016 la popolazione scolastica è costituita da 33 classi e 766 studenti, di cui 58 al corso serale.

In particolare:

Classi prime (6) 132 studenti

Classe seconde (5) 120 studenti

Classi terze (6) 138 studenti

Classi quarte (6) 136 studenti

Classi quinte (6) 115 studenti

Corso Serale (completo, dalla prima alla quarta) 125 studenti

Totale classi → 33 Totale studenti → 766

QUADRI ORARI

Qui di seguito si possono leggere i quadri orari dei corsi attualmente in vigore nel nostro Liceo.

QUADRO ORARIO INDIRIZZO “ARTI FIGURATIVE” (nuovo ordinamento)

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario settimanale					
Materia	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua e cultura straniera	3	3	3	3	3
Storia e geografia	3	3			
Storia			2	2	2
Filosofia			2	2	2
Matematica*	3	3	2	2	2
Fisica			2	2	2
Scienze naturali**	2	2			
Chimica***			2	2	
Storia dell'arte	3	3	3	3	3
Discipline grafiche e pittoriche	4	4			
Discipline geometriche	3	3			
Discipline plastiche e scultoree	3	3			
Laboratorio artistico****	3	3			
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2

Religione cattolica /Attività alternative	1	1	1	1	1
Totale ore settimanali	34	34	23	23	21
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Laboratorio della figurazione			6	6	8
Discipline pittoriche e/o discipline plastiche e scultoree			6	6	6
Totale ore settimanali disc. indirizzo			12	12	14
Totale ore settimanali del triennio			35	35	35

* *Con informatica al primo biennio*

** *Biologia, Chimica e Scienze della Terra*

*** *Chimica dei materiali*

**** *Il laboratorio ha prevalentemente una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisive e multimediali*

N.B. È previsto l'insegnamento, in lingua straniera, di una disciplina non linguistica (CLIL) compresa nell'area delle attività e degli insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti o nell'area degli insegnamenti attivabili dalle istituzioni scolastiche nei limiti del contingente di organico ad esse annualmente assegnato.

QUADRO ORARIO INDIRIZZO “ARCHITETTURA E AMBIENTE”

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario settimanale					
Materia	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua e cultura straniera	3	3	3	3	3
Storia e geografia	3	3			
Storia			2	2	2
Filosofia			2	2	2
Matematica*	3	3	2	2	2
Fisica			2	2	2
Scienze naturali**	2	2			
Chimica***			2	2	
Storia dell'arte	3	3	3	3	3
Discipline grafiche e pittoriche	4	4			
Discipline geometriche	3	3			
Discipline plastiche e scultoree	3	3			
Laboratorio artistico****	3	3			
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica /Attività alternative	1	1	1	1	1
Totale ore settimanali	34	34	23	23	21

Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo			
Laboratorio di Architettura	6	6	8
Discipline progettuali - Architettura e ambiente	6	6	6
Totale ore settimanali disc. indirizzo	12	12	14
Totale ore settimanali del triennio	35	35	35

* *Con informatica al primo biennio*

** *Biologia, Chimica e Scienze della Terra*

*** *Chimica dei materiali*

**** *Il laboratorio ha prevalentemente una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisive e multimediali*

N.B. È previsto l'insegnamento, in lingua straniera, di una disciplina non linguistica (CLIL) compresa nell'area delle attività e degli insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti o nell'area degli insegnamenti attivabili dalle istituzioni scolastiche nei limiti del contingente di organico ad esse annualmente assegnato.

QUADRO ORARIO INDIRIZZO “DESIGN”

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario settimanale					
Materia	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua e cultura straniera	3	3	3	3	3
Storia e geografia	3	3			
Storia			2	2	2
Filosofia			2	2	2
Matematica*	3	3	2	2	2
Fisica			2	2	2
Scienze naturali**	2	2			
Chimica***			2	2	
Storia dell'arte	3	3	3	3	3
Discipline grafiche e pittoriche	4	4			
Discipline geometriche	3	3			
Discipline plastiche e scultoree	3	3			
Laboratorio artistico****	3	3			
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica /Attività alternative	1	1	1	1	1
Totale ore settimanali	34	34	23	23	21

Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo			
Laboratorio progettazione	6	6	8
Discipline progettuali Design	6	6	6
Totale ore settimanali disc. indirizzo	12	12	14
Totale ore settimanali del triennio	35	35	35

* *Con informatica al primo biennio*

** *Biologia, Chimica e Scienze della Terra*

*** *Chimica dei materiali*

**** *Il laboratorio ha prevalentemente una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisive e multimediali*

N.B. È previsto l'insegnamento, in lingua straniera, di una disciplina non linguistica (CLIL) compresa nell'area delle attività e degli insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti o nell'area degli insegnamenti attivabili dalle istituzioni scolastiche nei limiti del contingente di organico ad esse annualmente assegnato.

QUADRO ORARIO INDIRIZZO “GRAFICA”

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario settimanale					
Materia	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua e cultura straniera	3	3	3	3	3
Storia e geografia	3	3			
Storia			2	2	2
Filosofia			2	2	2
Matematica *	3	3	2	2	2
Fisica			2	2	2
Scienze naturali**	2	2	2	2	
Storia dell'arte	3	3	3	3	3
Discipline grafiche e pittoriche	4	4			
Discipline geometriche	3	3			
Discipline plastiche e scultoree	3	3			
Laboratorio artistico***	3	3			
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica /Attività alternative	1	1	1	1	1
Totale ore settimanali	34	34	23	23	21
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					

Laboratorio di Grafica	6	6	8
Discipline grafiche	6	6	6
Totale ore settimanali disc. indirizzo	12	12	14
Totale ore settimanali del triennio	35	35	35

* *Con informatica al primo biennio*

** *Biologia, Chimica e Scienze della Terra*

*** *Il laboratorio ha prevalentemente una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisive e multimediali*

N.B. È previsto l'insegnamento, in lingua straniera, di una disciplina non linguistica (CLIL) compresa nell'area delle attività e degli insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti o nell'area degli insegnamenti attivabili dalle istituzioni scolastiche nei limiti del contingente di organico ad esse annualmente assegnato.

QUADRO ORARIO INDIRIZZO “SCENOGRAFIA”

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Attività e insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti – Orario settimanale					
Materia	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali	N° ore settimanali
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua e cultura straniera	3	3	3	3	3
Storia e geografia	3	3			
Storia			2	2	2
Filosofia			2	2	2
Matematica*	3	3	2	2	2
Fisica			2	2	2
Scienze naturali**	2	2			
Chimica***			2	2	
Storia dell'arte	3	3	3	3	3
Discipline grafiche e pittoriche	4	4			
Discipline geometriche	3	3			
Discipline plastiche e scultoree	3	3			
Laboratorio artistico****	3	3			
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica /Attività alternative	1	1	1	1	1

Totale ore settimanali	34	34	23	23	21
Attività e insegnamenti obbligatori di indirizzo					
Laboratorio di Scenografia			5	5	7
Discipline geometriche e scenotecniche			2	2	2
Discipline progettuali scenografiche			5	5	5
Totale ore settimanali disc. indirizzo			12	12	14
Totale ore settimanali del triennio			35	35	35

* Con informatica al primo biennio - ** Biologia, Chimica e Scienze della Terra - *** Chimica dei materiali

**** Il laboratorio ha prevalentemente una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio, fra cui le tecniche audiovisive e multimediali

N.B. È previsto l'insegnamento, in lingua straniera, di una disciplina non linguistica (CLIL) compresa nell'area delle attività e degli insegnamenti obbligatori per tutti gli studenti o nell'area degli insegnamenti attivabili dalle istituzioni scolastiche nei limiti del contingente di organico ad esse annualmente assegnato.

ORGANIGRAMMA 2015/2016

Dirigente, Collaboratori e Referenti

- Dirigente scolastico: Dott.ssa Annalibera Guazzieri
- Collaboratore vicario del Dirigente scolastico: Prof. Paolo Favorido
- Collaboratore sede “Palazzo Recanati”: Prof. Livio Codato
- Referente succursale “Spirito Santo”: Prof.ssa Stella Petruzzelli
- Referente indirizzo classico: Prof.ssa Michela Andreani
- Referente indirizzo musicale: Prof.ssa Alessandra Trentin
- Referente corso serale: Prof.ssa Laura Megna

Funzioni Strumentali al Piano dell’Offerta Formativa

- Ambito 1. Internazionalizzazione: Prof.sse Emanuela Caputo, Emanuela Zanchi
- Ambito 2. Alternanza Scuola Lavoro (ASL): Prof.ssa Ornella Doria
- Ambito 3. Orientamento in Entrata: Prof.sse Elisabetta Lombardi, Laura Megna
- Ambito 4. Orientamento in Uscita: Prof.sse Damiana Baldassarra, Antonella Trevisiol
- Ambito 5. Inclusione e integrazione: Prof.ssa Maria Luisa Cannarsa, Prof. Emiliano Pecalli

Commissioni

- Commissione Educazione alla Salute e educazione Ambientale: Prof.sse Caputo, Tiberio
- Commissione POF: Prof.ri M. Favaretto, Gasparoni, Liuzzi, Lombardi, Pecalli, Venuda
- Commissione RAV: Prof.ri Bortoluzzi, Di Bert, Iezzi, Righetto
- Commissione ASL: Prof. Pecalli (referente per il LAS)
- Commissione Viaggi: Prof.ri Codato, Faccioli, Megna
- Commissione Orario: Prof.ri Chizzali, Guastella

- Commissione Elettorale: Prof.ri B. Ponte, F. Pavan, Sig. D. Voltolina (ATA)

Gli ambiti delle Funzioni Strumentali al P.O.F. sono individuati dal Collegio dei Docenti e rivestono un ruolo significativo nella progettualità della scuola, in particolare: l'ambito 1. Internazionalizzazione, riguarda i rapporti dell'Istituto con altre realtà istituzionali estere; l'ambito 2. Alternanza Scuola Lavoro, come gli ambiti 3. Orientamento in Entrata e 4. Orientamento in Uscita, riguardano il coordinamento delle attività di orientamento e di tutoraggio come le analoghe attività extracurricolari.

Stabilendo i contatti con varie Università (Ca' Foscari, E.S.U., C.U.O.R.I., AA.BB., NABA di Milano, IUAV, Istituto Superiore di Design di Pordenone, JOB Verona.) e la distribuzione di materiale informativo, si offrono agli studenti i mezzi per indirizzare positivamente le proprie capacità e abilità verso percorsi di studio o di lavoro.

Con la partecipazione agli stage estivi, gli studenti si confrontano con il mondo del lavoro affiancati da professionisti e/o artigiani.

I docenti responsabili curano l'orientamento *in itinere*, coinvolgendo gli studenti delle classi seconde nuovo ordinamento che devono scegliere l'indirizzo caratterizzante. All'uopo, si illustrano agli studenti i vari indirizzi e percorsi di studio per il prosieguo, con lezioni esplicative dei docenti sulle discipline specifiche.

L'orientamento *in entrata* riguarda gli studenti delle scuole medie chiamati a scegliere a quale Istituto superiore iscriversi. Questo progetto prevede anche tre appuntamenti di Open Day: domenica 13 dicembre 2015 (ore 10.30); sabato 16 gennaio 2016 (ore 15.30); sabato 23 gennaio 2016 (ore 15.30).

Il Liceo partecipa all'iniziativa annuale dedicata all'orientamento e denominata "Fuori di Banco", al Vega di Marghera gli Istituti di scuola secondaria superiore della provincia di Venezia presentano le loro attività formative agli studenti delle scuole medie inferiori. Il Liceo Artistico è presente anche ai vari forum di orientamento nel territorio veneziano. Inoltre, sono previsti incontri dei docenti con studenti delle classi terze delle scuole medie della Provincia: visite di studenti del Liceo Artistico presso scuole medie; accoglienza di studenti esploratori di terza media; incontri con studenti stranieri e con coloro che presentano particolari situazioni di svantaggio; incontri degli insegnanti referenti con singoli studenti, piccoli gruppi o classi per illustrare le caratteristiche del Liceo Artistico.

COORDINATORI DI DIPARTIMENTO

- Discipline pittoriche Prof.ssa Rosanna Boraso
- Discipline plastiche Prof.ssa Paola Baldari
- Discipline geometriche Prof.ssa Pierluisa Casadio
- Discipline umanistiche Prof. Livio Codato
- Lingua e cultura inglese Prof.ssa Emanuela Zanchi
- Discipline scientifiche Prof.ssa Elena Chizzali
- Chimica Prof. Sergio Marziali
- Scienze e biologia Prof.ssa Patrizia Tiberio
- Storia dell'arte Prof.ssa Margherita De Cunzo
- Filosofia Prof. Tiziano Lorenzon

- Scienze motorie Prof.ssa Ester Rivolta
- Sostegno Prof. Beniamino Ponte
- Religione Prof. Gianni Vettore

COORDINATORI DI CLASSE

CLASSI	COORDINATORI	SEGRETARI
1A	Tiberio Patrizia	Rivolta Ester
2A	Casotto Laura	Bertapelle Silvia
3A	Sapone Rosa	Fantini Stefania
4A	De Cunzo Margherita	Trevisan Arianna
5A	Chizzali Elena	Squizzato Raimondo
1B	Fassetta Chiara	Schenal Maria
2B	Baldari Paola	Foffano Silvana
3B	Mirosi Aurelia	Capitanio Daniela
4B	Grossi Mario	Mariani Daniele
5B	Greco Antonio	Grandesso Maurizio
1C	Ponte Beniamino	Amadi Marina

2C	Di Bert Rosalia	Favaretto Maurizio
3C	Cannarsa Maria Luisa	Pedersoli Alessandra
4C	Di Piero Anna Maria	Feltrin Lucia
5C	Casadio Pierluisa	Bruscagnin Paola
1D	Sica Antonio	D'Autilia Ruggero
2D	Micheletti Stefano	Glorio Luisa
3D	Scarfi Silvia	Bellotto Clara
4D	Codato Livio	Guastella Angelo
5D	Pavan Giorgio	Caruso Giacomo
1E	Pecalli Emiliano	Pietrucci Marina
2E	Zaramella Radames	Frascati Paolo
3E	Lorenzon Tiziano	Vecchiato Barbara
4E	Patanè Vincenzo	Vettore Gianni
5E	Amadi Elisabetta	Fiori Susanna
1F	Baldassarra Damiana	Ferrazzuto Jacopo
3F	Soave Laura	Marziali Sergio

4F	Durante Lia	Braidotti Angela
5F	Petruzzelli Stella	Ponticelli Chiara
1S	Callegari Chiara	Favaretto Alberto
2S	Toffano Barbara	Poletto Maurizio
3S	Girardello Resi	Tavalazzi Rachele
4S	Megna Laura	Orlando Facchin Roberta

CONSIGLIO DI ISTITUTO

I componenti del CdI per l'anno scolastico 2015/2016 sono i seguenti:

Dirigente Scolastico

- Dott.ssa Annavaleria Guazzieri

Docenti

- Prof. Stefano Micheletti
- Prof. ssa Susanna Fiori
- Prof.ssa Paola Baldari
- Prof.ssa Ornella Doria
- Prof. Paolo Favorido
- Prof.ssa Renata Mannise
- Prof.ssa Alessandra Faccioli

Genitori

- Valerio Pradal (Presidente del CdI)
- Athos Calafati

- Ernesto Della Sala
- Gheri Regazzo

ATA

- Barbara Rombolotto (assistente tecnico)

Studenti

- Filippo Lunian
- Sebastiano Bergamaschi
- Filippo Roccato
- Giulia Mayer

GIUNTA ESECUTIVA

- Dott.ssa Annalibera Guazzieri (DS)
- Angelo Vecchi (DSGA)
- Athos Calafati (genitore)
- Filippo Lunian (studente)

PROGETTO D'ISTITUTO: "LIM PER TUTTI! "

Al fine di rafforzare il sistema dell'istruzione e della formazione, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) ha promosso la realizzazione di interventi finanziati dai Fondi Strutturali Europei. Per il periodo di programmazione 2014-2020, il MIUR sarà responsabile dell'attuazione del Programma Operativo Nazionale (PON) **"Per la Scuola" Competenze e ambienti per l'apprendimento**, che prevede interventi per il miglioramento degli ambienti e delle attrezzature per la didattica, finanziati dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR)

L'Istituto di Istruzione Superiore "Marco Polo - Liceo Artistico" ha presentato, attraverso il sistema informativo appositamente predisposto, un progetto che potrà valorizzare il Piano dell'Offerta Formativa: nella convinzione che la partecipazione al PON - FESR costituisce una concreta opportunità per migliorare le competenze degli studenti e gli

ambienti per l'apprendimento.

Denominazione del Progetto: "LIM per Tutti!"

Deliberato dal Collegio dei Docenti e dal Consiglio di Istituto dell'I.I.S. "Marco Polo – Liceo Artistico"

Il progetto prevede di dotare di LIM 5 aule, tra sede centrale e sede succursale: destinatari di tali strumenti saranno le 36 classi del Liceo Artistico e i docenti delle materie di Inglese, Matematica, Storia dell'Arte, Italiano, Geostoria, Filosofia, Scienze e Chimica. Si tratta di una importante opportunità per gli studenti del LAS, poiché la LIM è il gradino di partenza per una didattica innovativa e inclusiva. Permette di condividere i contenuti in rete, permette la buona visibilità per tutti, consente di salvare procedure e lezioni e di condividerle in forma digitale. Facilita l'azione diretta degli studenti nei processi di apprendimento, attraverso la modalità touch screen che facilita la comprensione dei vari passaggi, la memorizzazione e la rielaborazione. Il progetto permette di completare, almeno in buona parte, quel processo di miglioramento descritto nell'introduzione al presente documento. Il progetto "LIM per tutti!" è trasversale e, di fatto, rappresenta:

- una possibilità di miglioramento nella didattica di materie quali Inglese, Matematica, Storia dell'Arte, Italiano, Geostoria, Scienze, Chimica, Filosofia;
- un'occasione di avviare con strumenti efficaci una didattica di tipo inclusivo, che possa soddisfare i bisogni degli studenti con BES o DSA, ma non solo; una didattica inoltre che possa contribuire maggiormente a mantenere quel clima di accoglienza che fa sì che, nel nostro Istituto, non siano numerosi i casi di abbandono scolastico;
- una opportunità trasversale, visto che ne trarrebbero giovamento anche diversi progetti d'Istituto tra cui tutti quelli relativi all'Alternanza Scuola - Lavoro.

AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA: INDIRIZZO ARTISTICO

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	RESPONSABILE
1. SCHOOL WRITERS	D'AUTILIA - FIORI
2. CERAMICA CORSO SERALE	TOFFANO
3. MURALES E QUADROTTI	M. FAVARETTO
4. APPROFONDIMENTO DI PITTURA	M. FAVARETTO
5. SPORT	PONTICELLI
6. EDUCAZIONE ALLA SALUTE E EDUCAZIONE AMBIENTALE	TIBERIO
7. RHINOCEROS	CASADIO
8. CORSO ARCHICAD 2D/3D	PAVAN
9. IL CORPO UMANO	ANDOLFI - GIRARDELLO
10. LETTERATURA, CINEMA E QUESTIONI DI GENERE	MEGNA
11. ALTERNANZA SCUOLA LAVORO (PER LE CLASSI TERZE)	DORIA (PER TUTTI GLI INDIRIZZI); VERRANNO INDIVIDUATI I TUTOR E I COORDINATORI DI PROGETTO DAI SINGOLI CONSIGLI DI CLASSE
12. CORSO SULLA SICUREZZA IN AMBITO ASL (PER LE CLASSI TERZE)	DORIA (PER TUTTI GLI INDIRIZZI)
13. CORSI DI SECONDA LINGUA STRANIERA (SU BASE VOLONTARIA)	
14. CERTIFICAZIONE DI LINGUA INGLESE (FIRST, PET)	

PROGRAMMAZIONE.

A seguire le discipline d'insegnamento con le competenze, le abilità e le conoscenze di massima previste.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Arti figurative	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti la pittura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca pittorica; dovrà pertanto conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti ed i materiali più usati, scegliendoli con consapevolezza; di comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente dovrà essere in grado</p> <p>inoltre di individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la forma pittorica e grafica, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, concettuali, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo; dovrà pertanto essere capace di analizzare la principale produzione pittorica e grafica del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra la pittura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente dovrà possedere le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie ed essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio pittorico e il contesto architettonico, urbano e paesaggistico. 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; e attraverso la "pratica artistica", 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 e sociale del linguaggio pittorico. Dovrà in conclusione essere in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, di gestire autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera pittorica mobile o fissa, intesa anche come installazione, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dal modello, dalla campionatura dei materiali e dalle tecniche espositive, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio. <i>Scultura</i> Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti la scultura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca plastico-scultorea; dovrà pertanto conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti ed i materiali più usati, scegliendoli con consapevolezza; di comprendere e applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente dovrà essere in grado inoltre di individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la forma plastico-scultorea e grafica, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, concettuali, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo; dovrà pertanto essere capace di analizzare la principale produzione plastico-scultorea e grafica del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra</p>	<p>Discipline pittoriche</p> <p><i>SECONDO BIENNIO</i></p> <p>Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche e tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione della forma pittorica - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio rappresentato, del disegno, della materia pittorica, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con i principi della chimica (proprietà, reazione e durata dei materiali usati: pigmenti, veicolanti, resine, colle, etc.). Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere pittoriche ideate su tema assegnato: su carta, su tela o su tavola; a tempera, ad acrilico, ad olio, etc; da cavalletto, murale (affresco, mosaico, etc.) o per installazione; è auspicabile inoltre contemplare le tipologie di elaborazione grafico-pittorica di tipo narrativo, come il fumetto, l'illustrazione; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di rappresentazione prospettica (intuitiva e geometrica). E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere pittoriche antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e sfruttando i sistemi fotografici, serigrafici, il collage, etc, nella pittura. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati ad aspetti formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.</p> <p><i>QUINTO ANNO</i></p> <p>Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della pittura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea ed agli aspetti funzionali della ricerca pittorica. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia per esigenze creative, sia per funzioni di conservazione e di restauro; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i vari linguaggi e ambiti. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione; a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpeta con tavole, "book" (anche attraverso applicazioni di grafica editoriale), fotomontaggi, "slideshow". E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure pittoriche in altri ambiti lavorativi (musei, restauro, scenografia, decorazione, illustrazione, etc.) e negli spazi espositivi.</p> <p>Discipline plastiche e scultoree</p> <p><i>SECONDO BIENNIO</i></p> <p>Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso delle tecniche e tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione della forma scultorea - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso l'analisi e la gestione dello spazio fisico, dello spazio rappresentato, della superficie, del colore e della luce. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le regole della statica (pertanto le strutture, le armature e i basamenti saranno analizzati in funzione del progetto) e della chimica: proprietà, reazione e durata dei materiali usati. Si condurrà lo studente alla realizzazione di opere plastico-scultoree ideate su tema assegnato, a rilievo, a tutt'alto o per installazione; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati, inclusi i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica, etc. E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare opere plastico-</p>	

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Arti figurative	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline progettuali architettura e ambiente - 3° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
La materia propone l'ampliamento, la conoscenza e l'uso dei metodi proiettivi orientandoli verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale nonché dell'elaborazione progettuale della forma architettonica.	<p>Acquisire un'adeguata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione. Capacità di comprensione e d'espressione della terminologia specifica.</p> <p>Conoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali. Capacità di leggere, attraverso piante, prospetti e sezioni, un edificio con struttura complessa e saperlo descrivere mediante schizzi a mano libera.</p> <p>Conoscere la storia dell'architettura con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione.</p> <p>Conoscere le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione <i>grafico-tridimensionale del progetto</i>.</p>	<p>I metodi di rappresentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento delle proiezioni ortogonali e assonometriche; • Le proiezioni prospettiche: la prospettiva frontale - il metodo dei punti di distanza, la prospettiva accidentale - il metodo dei punti di fuga, la prospettiva intuitiva; • Il disegno architettonico: piante, prospetti, sezioni, le scale di rappresentazione. <p>Habitat - progettare l'abitazione in relazione al contesto ambientale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di composizione: le figure piane e loro aggregazioni, progressione modulare, simmetria, asimmetria e proporzione; i solidi, loro aggregazioni e compenetrazioni; • L'organizzazione delle funzioni: zona notte, zona giorno, i servizi; • La tavola definitiva: tecniche grafiche, di impaginazione e nomenclature; • Gli schizzi di progetto: planimetrici, assonometrici e prospettici. <p>La rappresentazione del territorio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aerofotogrammi e mappe catastali; • Analisi del territorio in base ai seguenti parametri: edifici di interesse storico, tipologie, destinazione d'uso, viabilità. <p>La lezione compositiva dei "grandi Maestri":</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di alcune opere architettoniche. <p>Esperienze di composizione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'abitazione e le sue funzioni. <p>Storia dell'architettura e lineamenti di urbanistica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalla "rivoluzione industriale" al "razionalismo architettonico"; • La città: monocentrica, reticolare, lineare, stellare.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Laboratorio di Architettura - 3° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>La materia propone la conoscenza degli elementi strutturali di un edificio e l'acquisizione dei metodi, delle tecnologie e dei processi di rappresentazione e costruzione di prototipi e modelli tridimensionali in scala di manufatti per l'architettura e l'urbanistica, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.</p>	<p>Capacità di costruire un modello in scala di un edificio, o di un complesso architettonico, e il contesto urbano nel quale si colloca.</p> <p>Capacità di comprensione e di espressione degli elementi che costituiscono la struttura di un edificio.</p> <p>Conoscere le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione <i>grafico-tridimensionale</i>.</p>	<p>La statica degli edifici e studio tipologico degli elementi costruttivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le strutture verticali: analisi dei tipi. • Fondazioni e murature: caratteristiche dei tipi. • Pilastri e colonne: tipi principali. • I collegamenti verticali: calcolo di una scala; tipologie strutturali. • Le strutture orizzontali: studio tipologico. • Solai e coperture: caratteristiche dei tipi. • Le strutture a gabbia e le strutture a scatola muraria. • Studio della facciata: analisi delle tipologie. • Aperture: tipologie principali. • Costruzione di modelli in scala realizzati in cartoncino o balsa. • La rappresentazione architettonica con tecniche grafiche varie. • Disegno di particolari costruttivi in scala 1/10 - 1/5 - 1/1. • Impaginazione del disegno costruttivo. • Esercitazioni relative al programma che si sta svolgendo in progettazione.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline progettuali architettura e ambiente - 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>La materia propone l'ampliamento, la conoscenza e l'uso dei metodi proiettivi orientandoli verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale nonché dell'elaborazione progettuale della forma architettonica.</p>	<p>Acquisire un'appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione. Capacità di comprensione e d'espressione della terminologia specifica. Conoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali. Capacità di leggere attraverso piante, prospetti e sezioni un edificio con struttura complessa e saperlo descrivere mediante schizzi a mano libera. Conoscere la storia dell'architettura con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione. Conoscere e saper applicare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della <i>definizione grafico-tridimensionale del progetto</i>.</p>	<p>I metodi di rappresentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento delle proiezioni prospettiche; • La prospettiva intuitiva; • La teoria delle ombre finalizzata alla rappresentazione architettonica: proiezioni ortogonali, assonometriche, prospettiche; • Le ombre nei prospetti. <p>Progettare l'edificio ad uso pubblico in relazione al contesto storico e ambientale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La rappresentazione del territorio: le curve di livello, la cartografia I.G.M. e catastale, il fotopiano; • Tipologie edilizie; • Geometria della facciata: tipologie, finestre e vetrate; • Dall'analisi del territorio al progetto architettonico; • Esperienze di progettazione in contesti urbani e/o naturalistici prestabiliti, preventivamente analizzati e studiati dal punto di vista storico, ambientale, urbanistico e paesaggistico. <p>Storia dell'architettura e lineamenti di urbanistica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dal "razionalismo architettonico" alla "contemporaneità"; • Introduzione alla conoscenza degli strumenti urbanistici.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Laboratorio di architettura - 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>La materia propone la conoscenza degli elementi strutturali di un edificio e l'acquisizione dei metodi, delle tecnologie e dei processi di rappresentazione e costruzione di prototipi e modelli tridimensionali in scala di manufatti per l'architettura e l'urbanistica, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.</p>	<p>Capacità di costruire un modello in scala di un edificio, o di un complesso architettonico, e il contesto urbano nel quale si colloca.</p> <p>Capacità di comprensione e di espressione degli elementi che costituiscono la struttura di un edificio.</p> <p>Acquisire la conoscenza e l'esperienza del rilievo, della restituzione grafica e tridimensionale.</p> <p>Conoscere le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione <i>grafico-tridimensionale</i>.</p>	<p>Studio dei materiali nella progettazione architettonica e nell'arredo urbano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legno e derivati; • L'acciaio e il ferro; • Profilati e laminati. <p>Esercitazioni di rilievo architettonico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrizione ed uso degli strumenti del rilievo architettonico; • Metodi di rilevamento; • Tecnica del rilievo planimetrico e altimetrico; • Il rilievo di un particolare architettonico, di edifici semplici e/o parti di un edificio inserito nel contesto urbano e restituzione grafica nella scala opportuna; • Trilaterazione, ascisse e ordinate. <p>La stesura del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso degli acquerelli, matite colorate, tecniche miste; • Gli schizzi di progetto: planimetrici, assonometrici e prospettici; • Il disegno definitivo: tecniche grafiche, di impaginazione e nomenclature; • Utilizzo degli strumenti informatici: CAD, Archicad, InDesign. <p>Costruzione di modelli in scala realizzati in cartoncino o balsa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Particolari costruttivi, complessi architettonici e/o contesti urbani e paesaggistici; • Disegno di particolari costruttivi in scala 1/10 - 1/5 - 1/1; • Gli strumenti per il disegno assistito al computer come verifica del progetto; • Esercitazioni relative al programma che si sta svolgendo in progettazione.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline progettuali architettura e ambiente - 5° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline progettuali architettura e ambiente - 5° anno	
<p>La materia propone l'ampliamento, la conoscenza e l'uso dei metodi proiettivi orientandoli verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale nonché dell'elaborazione progettuale della forma architettonica.</p>	<p>Acquisire una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione. Capacità di comprensione e d'espressione della terminologia specifica. Conoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali. Capacità di leggere attraverso piante, prospetti e sezioni un edificio con struttura complessa e saperlo descrivere mediante schizzi a mano libera. Conoscere la storia dell'architettura con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione. Acquisire la consapevolezza della relazione esistente tra il progetto e il contesto storico, sociale, ambientale e la specificità del territorio nel quale si colloca. Conoscere e saper applicare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della <i>definizione grafico-tridimensionale del progetto</i>.</p>	<p>I metodi di rappresentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prospettiva di edifici con ambientazione; • La teoria delle ombre finalizzata alla rappresentazione architettonica: proiezioni assonometriche e prospettiche, le ombre nei prospetti. <p>Progettare l'edificio ad uso pubblico in relazione al contesto storico e ambientale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio e analisi dell'architettura del moderno, saper descrivere le caratteristiche dei vari stili anche attraverso schizzi; • Evoluzione dei sistemi costruttivi; • Gli schizzi di progetto: planimetrici, assonometrici e prospettici; • Il disegno definitivo: tecniche grafiche, di impaginazione e nomenclature; • Esperienze di progettazione in contesti urbani e/o naturalistici prestabiliti, preventivamente analizzati e studiati dal punto di vista storico, ambientale, urbanistico e paesaggistico; • Il sistema della committenza, l'iter esecutivo, la sostenibilità ambientale del progetto. Storia dell'architettura e lineamenti di urbanistica: • Nuovi linguaggi dell'architettura, Il Decostruttivismo; • Cenni di legislazione urbanistica, L.1089/39; • L'urbanistica e la sua evoluzione, le città contemporanee.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Laboratorio di architettura - 5° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Laboratorio di architettura - 5° anno	
<p>La materia propone la conoscenza degli elementi strutturali di un edificio e l'acquisizione dei metodi, delle tecnologie e dei processi di rappresentazione e costruzione di prototipi e modelli tridimensionali in scala di manufatti per l'architettura e l'urbanistica, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.</p>	<p>Capacità di costruire un modello in scala di un edificio, o di un complesso architettonico, e il contesto urbano nel quale si colloca.</p> <p>Capacità di comprensione e di espressione degli elementi che costituiscono la struttura di un edificio.</p> <p>Conoscere e saper usare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della <i>definizione grafico-tridimensionale</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Studio dei materiali nella progettazione architettonica. • Studio dell'arredo urbano. • Costruzione di modelli in scala con dettagli in scala maggiore. • Disegni di particolari costruttivi in scala 1/10 - 1/5 - 1/1 eseguiti con tecniche grafiche varie. • Esperienze di disegno e verifica al CAD e Rendering. • Lettura di opere dei "grandi Maestri": la struttura compositiva e statica, la poetica e l'utilizzo dei materiali. • Esercitazioni relative al programma che si sta svolgendo in progettazione.

SCIPLINE DI RIFERIMENTO	Design	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
		<p>3° anno I metodi di rappresentazione – Geometria descrittiva per il disegno industriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento dei metodi di rappresentazione bidimensionale degli oggetti tridimensionali: proiezioni ortogonali, proiezioni assonometriche oblique; • Approfondimento dello studio dei solidi di rotazione con particolare attenzione alle intersezioni tra i volumi di vario genere e al loro sviluppo; • Approfondimento dello studio delle coniche e altre curve tracciate per punti; • Approfondimento dello studio delle sezioni e intersezioni dei solidi complessi, con successivo sviluppo. Ergonomia per il disegno industriale: • Principi ergonomici; • Cenni di ergonomia fisica; • Indicazioni di ergonomia cognitiva; • Cenni sull'apparato normativo. Storia del disegno industriale: • La rivoluzione industriale e il concetto di arti applicate – l'insegnamento di John Ruskin; • Da Robert Owen a William Morris – le esposizioni di Arts and Crafts; • L'esperienza Americana con la scuola di Chicago; • Il movimento europeo per il rinnovamento delle arti applicate: Art Nouveau, Jugendstil, Modern Style, Liberty, Floreale. • <p>Laboratorio di Disegno industriale A: Il disegno per la conoscenza, come strumento di analisi dal reale: il disegno di rilievo e restituzione grafica degli oggetti studiati; Tecniche di rilevamento degli oggetti, strumenti di rilievo basilari – il flessometro, il calibro ventesimale a cursore, micrometro centesimale a vite - cenni sulla teoria degli errori di rilevamento: misurazione e lettura; Sistemi di quotatura: quotatura in serie, quotatura in parallelo, quotatura combinata, norme UNI in materia; Il disegno per la prefigurazione di una realtà in divenire, come strumento che consente al progettista di descrivere intenzioni progettuali, disegno per il</p>

SCIPLINE DI RIFERIMENTO	Design	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
		<p>3° anno I metodi di rappresentazione – Geometria descrittiva per il disegno industriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento dei metodi di rappresentazione bidimensionale degli oggetti tridimensionali: proiezioni ortogonali, proiezioni assonometriche oblique; • Approfondimento dello studio dei solidi di rotazione con particolare attenzione alle intersezioni tra i volumi di vario genere e al loro sviluppo; • Approfondimento dello studio delle coniche e altre curve tracciate per punti; • Approfondimento dello studio delle sezioni e intersezioni dei solidi complessi, con successivo sviluppo. Ergonomia per il disegno industriale: • Principi ergonomici; • Cenni di ergonomia fisica; • Indicazioni di ergonomia cognitiva; • Cenni sull'apparato normativo. Storia del disegno industriale: • La rivoluzione industriale e il concetto di arti applicate – l'insegnamento di John Ruskin; • Da Robert Owen a William Morris – le esposizioni di Arts and Crafts; • L'esperienza Americana con la scuola di Chicago; • Il movimento europeo per il rinnovamento delle arti applicate: Art Nouveau, Jugendstil, Modern Style, Liberty, Floreale. • <p>Laboratorio di Disegno industriale A: Il disegno per la conoscenza, come strumento di analisi dal reale: il disegno di rilievo e restituzione grafica degli oggetti studiati; Tecniche di rilevamento degli oggetti, strumenti di rilievo basilari – il flessometro, il calibro ventesimale a cursore, micrometro centesimale a vite - cenni sulla teoria degli errori di rilevamento: misurazione e lettura; Sistemi di quotatura: quotatura in serie, quotatura in parallelo, quotatura combinata, norme UNI in materia; Il disegno per la prefigurazione di una realtà in divenire, come strumento che consente al progettista di descrivere intenzioni progettuali, disegno per il</p>

SCIPLINE DI RIFERIMENTO	Design	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
		<p>3° anno I metodi di rappresentazione – Geometria descrittiva per il disegno industriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento dei metodi di rappresentazione bidimensionale degli oggetti tridimensionali: proiezioni ortogonali, proiezioni assonometriche oblique; • Approfondimento dello studio dei solidi di rotazione con particolare attenzione alle intersezioni tra i volumi di vario genere e al loro sviluppo; • Approfondimento dello studio delle coniche e altre curve tracciate per punti; • Approfondimento dello studio delle sezioni e intersezioni dei solidi complessi, con successivo sviluppo. Ergonomia per il disegno industriale: • Principi ergonomici; • Cenni di ergonomia fisica; • Indicazioni di ergonomia cognitiva; • Cenni sull'apparato normativo. Storia del disegno industriale: • La rivoluzione industriale e il concetto di arti applicate – l'insegnamento di John Ruskin; • Da Robert Owen a William Morris – le esposizioni di Arts and Crafts; • L'esperienza Americana con la scuola di Chicago; • Il movimento europeo per il rinnovamento delle arti applicate: Art Nouveau, Jugendstil, Modern Style, Liberty, Floreale. • <p>Laboratorio di Disegno industriale A: Il disegno per la conoscenza, come strumento di analisi dal reale: il disegno di rilievo e restituzione grafica degli oggetti studiati; Tecniche di rilevamento degli oggetti, strumenti di rilievo basilari – il flessometro, il calibro ventesimale a cursore, micrometro centesimale a vite - cenni sulla teoria degli errori di rilevamento: misurazione e lettura; Sistemi di quotatura: quotatura in serie, quotatura in parallelo, quotatura combinata, norme UNI in materia; Il disegno per la prefigurazione di una realtà in divenire, come strumento che consente al progettista di descrivere intenzioni progettuali, disegno per il</p>

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline geometriche e scenotecniche - 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>La materia ha come finalità di guidare l'alunno, attraverso l'approfondimento di quanto effettuato nel disegno geometrico del 1° biennio, verso l'uso appropriato dei procedimenti geometrici finalizzati alla restituzione geometrico-proiettiva dello spazio scenico e alla rappresentazione degli elementi costruttivi, di supporto al progetto creativo scenografico.</p>	<p>Conoscere singoli elementi costruttivi dell'allestimento scenico e teatrale e rappresentarli graficamente.</p> <p>Sapere utilizzare tecniche di verifica e restituzione geometrica degli spazi reali, raffigurati e degli elementi scenici.</p> <p><i>Sapere individuare e verificare i fattori dimensionali e gli elementi costruttivi propri dell'allestimento scenico.</i></p>	<p>3° anno:</p> <p>Ripasso dei contenuti del biennio: elementi di geometria piana e solida: punto, linea, retta, piano. Definizione e costruzione di angoli. Applicazione dei triangoli simili. Proiezione di solidi. Proiezioni assonometriche: ortogonali e oblique.</p> <p>Il disegno architettonico: modanature romane, spirali e timpani, archi e ordini. Prospettiva Primi elementi e regole principali. La prospettiva frontale e accidentale. Elementi di scenotecnica: definizioni delle parti di una scena. Introduzione alla prospettiva teatrale.</p> <p>4° anno:</p> <p>La prospettiva teatrale o scenica. Restituzione grafiche e prospettiche. Pendenza del palcoscenico. Telai veduti frontalmente: Soggetti disegnati sulle quinte. Prospettiva frontale su telai obliqui. Applicazione delle regole prospettiche sulle parapettate. Attrezzeria teatrale</p>

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline geometriche e scenotecniche 5° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>La materia ha come finalità quella di condurre lo studente verso la 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>	<p>Conoscere gli elementi costruttivi dell'allestimento scenico e teatrale e rappresentarli graficamente. Sapere utilizzare tecniche di verifica e restituzione geometrica degli spazi reali, raffigurati e degli elementi scenici. Sapere individuare e verificare proiettivamente i fattori dimensionali e strutturali che influiscono sull'allestimento scenico. <i>Conoscere le tecnologie e applicazioni digitali in 2D e in 3D e supporti audiovisivi.</i></p>	<p>Soluzioni tecniche e prospettive di elementi di scena. Luministica e illuminotecnica. La cupola Fortuny. Apparecchiature. Attrezzature elettriche e impianto elettronico. Concetti generali.</p>

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline grafiche 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il <i>graphic/visual design</i>, individuando, sia nell'analisi e nella propria produzione sia nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico-descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. - Conoscere e saper applicare, in modo adeguato, i principi essenziali della percezione visiva e della composizione della forma grafico-espressiva. - Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell'advertising; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. • Proseguire lo studio applicato delle tecniche di rappresentazione geometrico-descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale nell'ambito grafico-visuale specifico. • Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l'impaginato. • Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l'organizzazione della composizione; l'equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la texture; il colore; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale. • Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. • Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore come segno; il colore come significato. • Basic design: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico-intuitivo; la costruzione del campo estetico-compositivo.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline grafiche 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il <i>graphic/visual design</i>, individuando, sia nell'analisi e nella propria produzione sia nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico-descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. - Conoscere e saper applicare, in modo adeguato, i principi essenziali della percezione visiva e della composizione della forma grafico-espressiva. - Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell'advertising; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. • Proseguire lo studio applicato delle tecniche di rappresentazione geometrico-descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale nell'ambito grafico-visuale specifico. • Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l'impaginato. • Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l'organizzazione della composizione; l'equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la texture; il colore; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale. • Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. • Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore come segno; il colore come significato. • Basic design: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico-intuitivo; la costruzione del campo estetico-compositivo.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline grafiche 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il <i>graphic/visual design</i>, individuando, sia nell'analisi e nella propria produzione sia nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico-descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. - Conoscere e saper applicare, in modo adeguato, i principi essenziali della percezione visiva e della composizione della forma grafico-espressiva. - Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell'advertising; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. • Proseguire lo studio applicato delle tecniche di rappresentazione geometrico-descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale nell'ambito grafico-visuale specifico. • Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l'impaginato. • Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l'organizzazione della composizione; l'equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la texture; il colore; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale. • Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. • Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore come segno; il colore come significato. • Basic design: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico-intuitivo; la costruzione del campo estetico-compositivo.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline grafiche 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il <i>graphic/visual design</i>, individuando, sia nell'analisi e nella propria produzione sia nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico-descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. - Conoscere e saper applicare, in modo adeguato, i principi essenziali della percezione visiva e della composizione della forma grafico-espressiva. - Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell'advertising; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. • Proseguire lo studio applicato delle tecniche di rappresentazione geometrico-descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale nell'ambito grafico-visuale specifico. • Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l'impaginato. • Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l'organizzazione della composizione; l'equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la texture; il colore; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale. • Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. • Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore come segno; il colore come significato. • Basic design: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico-intuitivo; la costruzione del campo estetico-compositivo.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline grafiche 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il <i>graphic/visual design</i>, individuando, sia nell'analisi e nella propria produzione sia nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico-descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. - Conoscere e saper applicare, in modo adeguato, i principi essenziali della percezione visiva e della composizione della forma grafico-espressiva. - Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell'advertising; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. • Proseguire lo studio applicato delle tecniche di rappresentazione geometrico-descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale nell'ambito grafico-visuale specifico. • Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l'impaginato. • Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l'organizzazione della composizione; l'equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la texture; il colore; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale. • Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. • Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore come segno; il colore come significato. • Basic design: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico-intuitivo; la costruzione del campo estetico-compositivo.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline grafiche 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il <i>graphic/visual design</i>, individuando, sia nell'analisi e nella propria produzione sia nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico-descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. - Conoscere e saper applicare, in modo adeguato, i principi essenziali della percezione visiva e della composizione della forma grafico-espressiva. - Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell'advertising; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. • Proseguire lo studio applicato delle tecniche di rappresentazione geometrico-descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale nell'ambito grafico-visuale specifico. • Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l'impaginato. • Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l'organizzazione della composizione; l'equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la texture; il colore; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale. • Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. • Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore come segno; il colore come significato. • Basic design: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico-intuitivo; la costruzione del campo estetico-compositivo.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline grafiche 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il <i>graphic/visual design</i>, individuando, sia nell'analisi e nella propria produzione sia nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico-descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. - Conoscere e saper applicare, in modo adeguato, i principi essenziali della percezione visiva e della composizione della forma grafico-espressiva. - Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell'advertising; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. • Proseguire lo studio applicato delle tecniche di rappresentazione geometrico-descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale nell'ambito grafico-visuale specifico. • Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l'impaginato. • Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l'organizzazione della composizione; l'equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la texture; il colore; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale. • Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. • Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore come segno; il colore come significato. • Basic design: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico-intuitivo; la costruzione del campo estetico-compositivo.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Discipline grafiche 3° e 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi creativi, progettuali ed operativi inerenti il linguaggio grafico-visuale, il <i>graphic/visual design</i>, individuando, sia nell'analisi e nella propria produzione sia nella progettazione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, comprendere ed acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafico-visiva e pubblicitaria. - Conoscere gli elementi costitutivi dei codici della rappresentazione geometrico-descrittiva e saperli applicare, in modo particolare, ai fini progettuali. - Acquisire un metodo di lavoro analitico e saper sviluppare la proposta creativa individuale attraverso la realizzazione del progetto grafico. - Conoscere e saper applicare, in modo adeguato, i principi essenziali della percezione visiva e della composizione della forma grafico-espressiva. - Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle funzioni relative alla comunicazione visiva e grafico-pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione ai contenuti essenziali delle discipline grafico-pubblicitarie, anche in relazione ai diversi contesti socio culturali: con specifici riferimenti alla storia della grafica; della tipografia; dell'advertising; della fotografia pubblicitaria. • Introduzione agli elementi essenziali della teoria della forma e ai principi della percezione visiva. • Proseguire lo studio applicato delle tecniche di rappresentazione geometrico-descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale nell'ambito grafico-visuale specifico. • Analisi dello spazio visivo: le strutture geometriche regolatrici; i fondamenti della composizione grafico-visuale; i principi della strutturazione del testo; l'impaginato. • Sperimentare gli elementi essenziali della composizione grafica: il segno grafico; il campo grafico; l'organizzazione della composizione; l'equilibrio; la simmetria; la modularità; il ritmo; la texture; il colore; la riproducibilità. • Elaborazione e gestione dello spazio visivo: individuare il concetto; gli elementi estetici e funzionali di un prodotto; applicare la creatività alla comunicazione pubblicitaria; riconoscere e contestualizzare i diversi linguaggi; avviare, sviluppare e documentare un percorso progettuale. • Il disegno manuale: fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione visualizzata delle idee e/o proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria. • Layout e tecniche di visualizing: la pratica dello schizzo e il disegno veloce; la costruzione dello spazio prospettico; il colore come segno; il colore come significato. • Basic design: il metodo teorico e il sapere pratico; la percezione del campo geometrico-intuitivo; la costruzione del campo estetico-compositivo.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Lingua e letteratura italiana	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE

- Dominare la lingua in tutti i suoi aspetti (ortografia e morfologia, sintassi, precisione e ricchezza del lessico, anche letterario e specialistico), modulando tali competenze a seconda dei diversi contesti e scopi comunicativi.
- Leggere e comprendere testi complessi di diversa natura, cogliendo le implicazioni e le sfumature di significato proprie di ciascuno di essi, in rapporto con la tipologia e il relativo contesto storico e culturale

- consultazione di dizionari, manuali e altre fonti strutturate;
- comparazione delle suddette fonti;
- uso delle varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi;
- individuazione e riconoscimento degli elementi narratologici e retorici fondamentali;
- osservanza delle caratteristiche strutturali, stilistiche, lessicali di differenti tipologie testuali, con particolare riferimento alle tipologie dell'Esame di stato.

- elementi di base delle funzioni della lingua;
- lessico fondamentale per la gestione della comunicazione;
- lessico specifico d'ambito storico, geografico, scientifico, matematico, economico, giuridico, geografico, politico, filosofico;
- principi del valore estetico della comunicazione.

Dal Seicento al Romanticismo

2° BIENNIO

Dal Seicento al Romanticismo

I principali autori e movimenti delle letterature italiana ed europea

- La trattatistica fra Seicento e primo Settecento
- G. Galilei
- La lirica del Seicento e del primo Settecento
- La prosa narrativa
- La trattatistica dei Lumi in Italia
- La poesia: Neoclassicismo, ossianesimo, Sturm und Drang
- U. Foscolo
- Il romanzo nel Settecento
- Il teatro europeo del secondo Settecento
- C. Goldoni
- V. Alfieri
- G. Parini
- La lirica romantica in Europa
- Il romanzo: dal gotico alla narrativa fantastica
- Il romanzo storico e realista in Europa
- Il romanzo in Italia
- A. Manzoni
- G. Leopardi

Monoennio

Il secondo Ottocento e il Novecento

I principali autori e movimenti delle letterature italiana ed europea

- La narrativa in Europa
- La narrativa in Italia
- Il teatro naturalista, verista e il dramma borghese
- G. Verga
- La lirica: il Simbolismo francese
- La lirica in Italia: G. Carducci, la Scapigliatura
- G. Pascoli
- G. D'annunzio

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Storia dell'arte	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>-Saper leggere l'opera d'arte analizzandone la struttura e le componenti, saperne decodificare il messaggio comprendendone il significato all'interno del suo contesto storico- sociale.</p> <p>-Saper individuare la tipologia dell'opera, la funzione, la committenza, la tecnica usata, l'aspetto formale (l'equilibrio, la simmetria, il ritmo, il movimento) e l'artista (la sua formazione, lo stile, le sue scelte formali, l'influsso dell'ambiente circostante).</p> <p>-saper costruire un proprio sapere attraverso uno studio che, dove è possibile, metta in relazione, in modo semplice, conoscenze diverse mutate da più discipline.</p> <p>-Saper esporre utilizzando un lessico specifico.</p> <p>-Saper decodificare linguaggi rappresentativi di tipo simbolico.</p> <p>-Evidenziare eventuali collegamenti pluridisciplinari</p> <p>-Comprendere il valore del proprio patrimonio artistico e avere consapevolezza della sua importanza, tutela e valorizzazione.</p>	<p>-Saper prendere appunti</p> <p>- Acquisizione di un buon metodo di studio</p> <p>-Saper collocare le diverse civiltà figurative e i diversi stili</p> <p>- Saper individuare gli elementi caratterizzanti l'opera d'arte e saperli ordinare secondo una sequenza gerarchica</p> <p>-Saper interpretare ed elaborare un testo scritto e visivo</p> <p>-Saper esprimere correttamente e con un lessico appropriato i concetti studiati ed elaborati in classe e a casa</p> <p>- Saper inserire l'opera d'arte all'interno di un contesto storico, geografico, filosofico e letterario</p> <p>--Saper rielaborare e sintetizzare fonti e materiali testuali</p> <p>-Saper <i>argomentare</i></p>	<p>-Conoscenza della periodizzazione della storia per comprendere come nasce quella della storia dell'arte.</p> <p>-Conoscenza delle diverse civiltà figurative e stili.</p> <p>-Conoscenza delle principali personalità artistiche e delle loro opere.</p> <p>-Conoscenza delle principali tecniche artistiche.</p> <p>- Conoscenza e utilizzo corretto del linguaggio settoriale della materia</p>

- Risoluzione di semplici: espressioni letterali, fattorizzazioni di polinomi, frazioni algebriche, equazioni di primo grado, problemi di geometria.
- Esposizione con linguaggio appropriato delle definizioni, dei postulati, degli enunciati dei teoremi dei principali argomenti di geometria del programma svolto e, in generale, saper esporre con linguaggio appropriato le conoscenze acquisite
- Applicazione pratica di concetti di base della statistica trattata nel programma
- Saper utilizzare i software proposti per la risoluzione di semplici problemi di geometria
- Saper fare riferimento a fatti concreti e a situazioni quotidiane in cui utilizzare e collegare le conoscenze del programma svolto
- Saper decodificare e risolvere autonomamente almeno semplici problemi
- Saper schematizzare processi di risoluzione relativi ai contenuti minimi stabiliti dal docente, almeno in relazione ai percorsi personalizzati seguiti

- Operare con i numeri reali e raggiungere un adeguato livello di abilità nel calcolo numerico e algebrico

Algebra:

- Concetto di insieme e cenni sulle operazioni con gli insiemi
- Insiemi numerici (N,Z,Q) e operazioni in essi
- Calcolo letterale: monomi, polinomi, scomposizione di polinomi, frazioni algebriche, equazioni di primo grado intere

Statistica:

- Rappresentazione grafica dei dati, medie, scarti.

Geometria:

- Concetti geometrici fondamentali
- Definizioni
- Le parti della retta
- Operazioni con i segmenti
- Le parti del piano
- Operazioni con gli angoli
- I triangoli e i criteri di congruenza
- Rette parallele e perpendicolari

Informatica:

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Matematica 2° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Risolvere semplici: equazioni e sistemi di equazioni di primo grado, disequazioni e sistemi di disequazioni di primo grado, esercizi con applicazione delle principali proprietà dei radicali - Esporre con linguaggio appropriato definizioni, postulati, enunciati dei teoremi dei principali argomenti di geometria del programma svolto e, in generale, saper esporre con linguaggio appropriato le conoscenze acquisite, saper applicare praticamente i concetti di base della geometria trattata nel programma - Saper utilizzare i software proposti per la risoluzione di semplici problemi di geometria - Saper fare riferimento a fatti concreti e a situazioni quotidiane in cui utilizzare e ricollegare le conoscenze del programma svolto 	<ul style="list-style-type: none"> - Avere adeguate conoscenze dei principali argomenti della geometria - Saper comunicare con linguaggio appropriato le conoscenze acquisite - Raggiungere un adeguato livello di abilità nel calcolo numerico e algebrico - Saper decodificare e risolvere autonomamente i problemi relativi ai contenuti minimi stabiliti dal docente - Saper schematizzare processi di risoluzione relativi ai contenuti minimi stabiliti dal docente, almeno in relazione ai percorsi personalizzati seguiti - <i>Saper applicare teoremi della probabilità in semplici contesti</i> 	<p>Algebra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equazioni: problemi con le equazioni di primo grado, equazioni di primo grado fratte e letterali, sistemi di equazioni di primo grado - Disequazioni: disequazioni di primo grado intere e fratte, sistemi lineari disequazioni di primo grado. - Radicali: operazioni, trasporto di un fattore dentro e fuori radice, razionalizzazione di un radicale, potenze a esponente frazionario <p>Probabilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Generalità, eventi (compatibili, incompatibili, indipendenti, dipendenti), teorema della somma, teorema del prodotto. <p>Geometria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poligoni, somma degli angoli di un poligono - Equivalenza delle superfici piane, misura e grandezze proporzionali, similitudine - Circonferenza e cerchio, elementi di una circonferenza - Cenni sulle trasformazioni geometriche; isometrie <p>Informatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geogebra, Excell, Derive

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Matematica 3° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Saper risolvere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equazioni di secondo grado e di grado superiore al secondo; disequazioni di secondo grado; problemi di geometria analitica - Saper esporre con linguaggio appropriato le definizioni, le dimostrazioni degli argomenti basilari del programma svolto. - Saper articolare appropriati collegamenti tra le unità didattiche - Saper utilizzare oltre alle tecniche e alle procedure del calcolo aritmetico e algebrico anche la rappresentazione anche in forma grafica relativa alle conoscenze programmate 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper adoperare consapevolmente metodi di calcolo - Possedere una discreta conoscenza dei contenuti proposti e un'adeguata competenza in merito ai procedimenti acquisiti, padroneggiandone l'organizzazione complessiva, soprattutto sotto l'aspetto concettuale - Saper contestualizzare in modo autonomo e consapevole le varie problematiche, sapendo scegliere gli strumenti idonei alla risoluzione delle stesse 	<p>Algebra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equazioni di secondo grado intere e fratte, equazioni parametriche - Equazioni di grado superiore al secondo - Sistemi di equazioni di secondo grado - Disequazioni di secondo grado intere e fratte - Sistemi di disequazioni <p>Geometria analitica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Piano cartesiano - Distanza tra due punti - Punto medio di un segmento - Applicazioni della geometria analitica - La retta sul piano cartesiano: rette parallele e perpendicolari, fasci di rette - Le coniche: la parabola, la circonferenza, l'ellisse e l'iperbole - Rette tangenti e secanti a una conica

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Fisica 3° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Schematizzare, utilizzando la matematica, diversi fenomeni fisici - Riconoscere fenomeni riconducibili ad uno stesso modello matematico - Individuare le strategie più appropriate per la risoluzione dei problemi fisici - Osservare e identificare fenomeni - Trovare applicazioni dei fenomeni studiati nella vita di tutti i giorni - Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società contemporanea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le condizioni sotto le quali un corpo rigido è in equilibrio o in movimento - Riconoscere e distinguere i vari tipi di moto legandoli alla loro legge oraria - Risolvere facili problemi inerenti agli argomenti studiati - Esplorare fenomeni e descriverli con un linguaggio adeguato 	<ul style="list-style-type: none"> - Grandezze e misure - Meccanica: - Cinematica - Forze ed equilibrio - Dinamica: i principi - Fluidostatica e fluidodinamica

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Matematica 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Saper risolvere: equazioni e disequazioni esponenziali, logaritmiche e trigonometriche; saper applicare le formule goniometriche alla risoluzione di espressioni; saper risolvere semplici problemi inerenti agli argomenti svolti - Saper esporre con linguaggio appropriato definizioni, dimostrazioni di argomenti basilari del programma svolto. - Saper articolare appropriati collegamenti tra le unità didattiche - Saper utilizzare oltre alle tecniche e alle procedure del calcolo aritmetico e algebrico anche la rappresentazione anche in forma grafica relativa alle conoscenze programmate 	<ul style="list-style-type: none"> - Possedere le conoscenze e i procedimenti appresi, padroneggiando l'organizzazione complessiva dei medesimi, soprattutto sotto l'aspetto concettuale - Saper utilizzare consapevolmente ed autonomamente metodi di calcolo e strumenti risolutivi 	Funzioni : <ul style="list-style-type: none"> - Concetto generale di funzione e tipi di funzioni - Studio dettagliato dell'andamento delle seguenti funzioni trascendenti: - Funzione esponenziale: equazioni, disequazioni - Funzione logaritmica: proprietà dei logaritmi, equazioni, disequazioni - Funzioni goniometriche: relazioni tra funzioni goniometriche, archi associati, formule di bisezione e di duplicazione, equazioni e disequazioni elementari - Trigonometria: risoluzione dei triangoli, teorema dei seni, teorema di Carnot

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Fisica 4° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Schematizzare, utilizzando la matematica, diversi fenomeni fisici - Analizzare e descrivere relativamente ai concetti studiati, fenomeni connessi con la meccanica e la termologia - Risolvere facili problemi inerenti agli argomenti studiati - Usare strumenti intellettuali e un linguaggio rigoroso che possono essere utilizzati dagli allievi anche per operare in altri campi - Riconoscere la natura evolutiva dei modelli che si usano nella descrizione della realtà, situandoli nel giusto contesto storico e culturale - Osservare e identificare fenomeni - Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società contemporanea 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire un linguaggio rigoroso e sintetico adatto al metodo e il suo uso nell'ambito della fisica - Usare i contenuti e i metodi specifici della materia nella descrizione di alcuni specifici fenomeni naturali - Risolvere facili problemi inerenti agli argomenti studiati - <i>Esplorare fenomeni e descriverli con un linguaggio adeguato</i> 	<p>Meccanica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il lavoro, l'energia, la quantità di moto. Le leggi di conservazione <p>Termologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il calore e le principali grandezze fisiche legate alla termologia - I tipi di conduzione, i passaggi di stato, i gas perfetti <p>Termodinamica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calore e lavoro, principi della termodinamica e loro applicazioni; rendimento delle macchine termiche, concetto di entropia

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Matematica 5° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di: - Determinare il dominio di una funzione razionale fratta - Verificare se una funzione è pari o dispari individuandone le simmetrie - Individuare le eventuali intersezioni di una funzione con gli assi - Determinare il segno di una funzione - Dare le definizioni di tutti i tipi di limite - Calcolare limiti di funzioni razionali intere e fratte - Risolvere le principali forme indeterminate - Riconoscere l'ordine di un infinito e di un infinitesimo - Verificare se una funzione è continua in un punto - Individuare gli eventuali punti di discontinuità di una funzione indicandone la specie - Trovare le equazioni degli eventuali asintoti di una funzione - Calcolare il limite del rapporto incrementale solo nel caso di funzioni polinomiali di grado minore o uguale a 3 - Applicare le regole di derivazione - Calcolare la derivata in un punto assegnato - Scrivere l'equazione della tangente a una curva - Determinare gli intervalli di crescita e di decrescenza di una funzione - Determinare gli eventuali punti di massimo e di minimo servendosi del segno della derivata prima - Determinare la concavità e convessità di una funzione tramite lo studio della derivata seconda - Disegnare il grafico di una funzione razionale intera e fratta - Saper fare riferimento a fatti concreti e a situazioni quotidiane in cui utilizzare e ricollegare le conoscenze del programma svolto 	<ul style="list-style-type: none"> - Padronanza del linguaggio specifico della disciplina nell'esposizione dei contenuti stabiliti dal docente - Rielaborazione dei concetti basilari dell'analisi infinitesimale ai fini del loro utilizzo pratico - Abilità di effettuare collegamenti - Capacità di analisi - Capacità nella schematizzazione dei processi di risoluzione relativi ai contenuti stabiliti dal docente 	<ul style="list-style-type: none"> Analisi infinitesimale: Intervalli: - Limitati e illimitati - Intorno di un punto Funzioni: - Funzioni iniettive, suriettive, biiettive - Funzioni crescenti e decrescenti - Funzioni composte Limiti: - Concetto di limite - Definizione di limite - Algebra dei limiti (somma, prodotto, quoziente) ed enunciati dei principali teoremi - Definizione di infiniti e infinitesimi - Calcolo dei limiti e proprietà fondamentali - Le principali forme indeterminate - Cenni su alcuni limiti notevoli Continuità delle funzioni: - Definizione di continuità di una funzione, proprietà, enunciati dei principali teoremi - Classificazione dei punti di discontinuità - Asintoti di una funzione - Proprietà delle funzioni continue (somma, prodotto, quoziente, composta) Derivata di una funzione: - Rapporto incrementale - Definizione e significato geometrico - Crescenza e decrescenza di una funzione, massimi e minimi - Tecniche di calcolo di derivate di funzioni razionali intere e di funzioni razionali fratte - Derivata seconda e studio della concavità e convessità di una funzione

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Fisica 5° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Schematizzare, utilizzando la matematica, diversi fenomeni fisici - Analizzare e descrivere, alla luce degli strumenti teorici visti i fenomeni connessi con le onde e l'elettromagnetismo - Usare strumenti intellettuali e un linguaggio rigoroso che possono essere utilizzati anche per operare in altri campi - Osservare e identificare fenomeni - Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società contemporanea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Operare autonomamente con le grandezze fondamentali studiate - Fornire esempi di applicazioni dei fenomeni studiati nella vita quotidiana - Semplificare e modellizzare situazioni reali - Risolvere problemi base su onde ed elettromagnetismo e ad avere consapevolezza critica del proprio operato - <i>Esplorare fenomeni e a descriverli con un linguaggio adeguato</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ottica geometrica e onde meccaniche - Cariche elettriche ed elettrostatica - Il campo elettrico e il potenziale elettrico - La corrente elettrica e i circuiti - Il campo magnetico - L'induzione elettromagnetica - Le onde elettromagnetiche

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Inglese primo biennio	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p><u>Lingua</u> Lo studente dovrà possedere competenze linguistico-comunicative corrispondenti al Livello B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue. In particolare dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - essere in grado di seguire una conversazione quotidiana, pur avendo bisogno di alcune parole o espressioni - riferire fatti e descrivere situazioni con pertinenza lessicale in testi orali e scritti, lineari e coesi; - partecipare a conversazioni e interagire nella discussione, anche con parlanti nativi, in maniera adeguata al contesto; - riflettere sugli elementi linguistici con riferimento a fonologia, morfologia, sintassi, lessico e sugli usi linguistici, anche in un'ottica comparativa con la lingua italiana; -riflettere sulle abilità e strategie acquisite nella lingua straniera per lo studio di altre lingue. <p><u>Cultura</u> Lo studente dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> -analizzare aspetti relativi alla cultura dei paesi di cui si parla la lingua, con particolare riferimento all'ambito sociale; -confrontare aspetti della propria cultura con aspetti relativi alla cultura dei paesi in cui la lingua è parlata; 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper comprendere i punti principali di un discorso chiaro in lingua standard su argomenti familiari quali scuola, sport, tempo libero, etc.; - Saper comprendere il significato globale di un testo di uso corrente legato alla quotidianità ed individuarne alcune informazioni specifiche. Saper riconoscere il tipo di testo ed individuarne scopo destinatario. Saper riconoscere in modo adeguato la maggior parte delle strutture grammaticali e le funzioni linguistiche. - Saper esporre in modo relativamente dettagliato su esperienze, fatti, processi di lavoro in un'ottica di routine, utilizzando gran parte delle strutture grammaticali e funzioni linguistiche avvalendosi di un lessico adeguato. - Saper scrivere un testo semplice e coerente su diversi temi di carattere familiare descrivendo, in modo relativamente dettagliato, fatti e loro sviluppo. - Saper analizzare semplici testi orali, scritti, iconico-grafici ecc. su argomenti di attualità, letteratura, cinema, arte, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole morfosintattiche che regolano la comunicazione in lingua; - Lessico adeguato a vari contesti comunicativi formali e informali; - Funzioni comunicative oggetto del programma annuale di lingua straniera; - Utilizzare tutte le cinque abilità (comprensione orale, produzione orale, interazione orale, lettura e produzione scritta) e saperle esercitare in modo integrato e coordinato;
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Inglese secondo biennio	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE

Lingua

Lo studente dovrà acquisire competenze linguistico-comunicative corrispondenti al Livello B1.2, con avvio al B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento. In particolare dovrà:

- comprendere in modo globale, selettivo e dettagliato testi orali/scritti attinenti ad aree di interesse di ciascun indirizzo;
- riferire fatti, descrivere situazioni e sostenere opinioni con le opportune argomentazioni in testi orali articolati e testi scritti strutturati e coesi;
- partecipare a conversazioni e interagire nella discussione, anche con parlanti nativi, in maniera adeguata sia agli interlocutori sia al contesto;
- riflettere sul sistema e sugli usi linguistici della lingua straniera, anche al fine di acquisire una consapevolezza delle analogie e differenze con la lingua italiana;
- utilizzare le conoscenze, le abilità e le strategie acquisite nella lingua straniera per lo studio di altre lingue;
- utilizzare adeguatamente la lingua straniera per lo studio e l'apprendimento di altre discipline.

Cultura

Lo studente dovrà:

- analizzare e approfondire aspetti relativi alla cultura dei paesi in cui si parla la lingua;
- leggere, analizzare e interpretare testi di ambito artistico e letterario, di epoche diverse, confrontandoli con testi italiani o relativi ad altre culture;
- analizzare criticamente prodotti culturali della lingua di studio (siano essi testi orali o scritti, linguistici o semiotici, letterari o non, dell'epoca contemporanea o del passato), confrontandoli e mettendoli in relazione con altri prodotti culturali provenienti da altre lingue/culture studiate.

- Saper comprendere in modo globale e selettivo testi orali e scritti su argomenti noti inerenti alla sfera personale, sociale ed attinente l'area di interesse di ciascun indirizzo;
- Saper comprendere il significato globale di un testo anche letterario ed individuare le informazioni specifiche. Saper riconoscere il tipo di testo ed individuare scopo e destinatario. Saper riconoscere in modo adeguato le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche.
- Saper esporre in modo fluido e corretto testi orali, utilizzando le strutture grammaticali e funzioni linguistiche opportune, avvalendosi di un lessico adeguato inerente fatti di routine o l'ambito di specializzazione.
- Saper produrre testi scritti chiari e corretti, utilizzando le strutture grammaticali e le funzioni linguistiche opportune e avvalendosi di un lessico adeguato allo scopo e al destinatario.
- Saper analizzare in modo dettagliato testi orali, scritti, iconico-grafici ecc. su argomenti di attualità, cinema, arte, ecc.
- Saper riconoscere le strategie linguistiche utili per l'apprendimento della lingua inglese e di altre lingue straniere.
- Saper utilizzare adeguatamente la lingua straniera per lo studio e l'apprendimento di altre discipline.

- Regole morfosintattiche che regolano la comunicazione in lingua con riferimento anche all'ambito di specializzazione.
- Lessico adeguato allo scopo, al destinatario, all'ambito di specializzazione, alla letteratura.
- Funzioni comunicative oggetto del programma annuale di lingua straniera;
- Comprensione di un semplice testo letterario e specialistico.
- Utilizzare tutte le cinque abilità (comprensione orale, produzione orale, interazione orale, lettura e produzione scritta) e saperle esercitare in modo integrato e coordinato con riferimento al livello B1.2 con avvio al B2.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Inglese 5° anno	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p><u>Lingua</u> Lo studente dovrà acquisire strutture, abilità e competenze linguistico-comunicative corrispondenti al Livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento al fine di raggiungerne la padronanza. In particolare dovrà consolidare il proprio metodo di studio nell'uso della lingua straniera per l'apprendimento di contenuti non linguistici, coerentemente con l'asse culturale caratterizzante il liceo artistico e con il proseguimento degli studi e/o con l'ambito di attività professionale di interesse personale.</p> <p><u>Cultura</u> Lo studente approfondirà gli aspetti della cultura relativi alla lingua inglese (ambiti storico-sociale, artistico e letterario) con particolare riferimento alle problematiche e ai linguaggi propri dell'epoca moderna e contemporanea. Lo studente sarà guidato all'elaborazione di prodotti culturali di diverse tipologie e generi, su temi di attualità, cinema, musica, arte e letteratura. In particolare, utilizzerà le nuove tecnologie per fare ricerche, approfondire argomenti, esprimersi creativamente e comunicare con interlocutori stranieri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper comprendere le idee principali di testi complessi su argomenti sia concreti che astratti; - Saper comprendere le discussioni tecniche sul loro campo di specializzazione. Essere in grado di interagire con una certa scioltezza e spontaneità che rendono possibile un'interazione naturale con i parlanti nativi senza sforzo per l'interlocutore; - Saper produrre un testo chiaro e dettagliato su un'ampia gamma di argomenti e spiegare un punto di vista su un argomento fornendo i pro e i contro delle varie opzioni. - Saper comprendere testi e documenti in termini di genere, funzione, caratteristiche linguistiche, valore letterario. - Saper comunicare con un buon grado di spontaneità e scioltezza per interagire in scambi dialogici relativi alla vita quotidiana e a esperienze poco frequenti. - Saper utilizzare il linguaggio specifico della materia per operare sintesi ed esprimere il pensiero in modo ordinato, chiaro e corretto - Saper produrre testi chiari e articolati su un' ampia gamma di argomenti riuscendo a scrivere lettere, relazioni , riassunti e commenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Argomenti inerenti all'indirizzo di specializzazione e letterari; - Lessico specialistico inerenti l'indirizzo scelto. - Strutture della lingua che permettono la produzione di un testo ben articolato su argomenti sia concreti che astratti; - Comprensione di un testo letterario e specialistico. - Utilizzare tutte le cinque abilità (comprensione orale, produzione orale, interazione orale, lettura e produzione scritta) e saperle esercitare in modo integrato e coordinato con riferimento al livello B2.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Filosofia	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Al termine del percorso liceale lo studente dovrà essere consapevole del significato della riflessione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sapere che la materia vivente e non vivente è costituita da atomi e molecole. - Saper classificare i più importanti legami chimici - Saper scrivere e bilanciare alcune reazioni chimiche. - Saper riconoscere i principali composti organici. - Saper affrontare tematiche quali: la prevenzione delle dipendenze, lo sviluppo in adolescenza e la formazione dell'identità personale, i comportamenti a rischio sul piano del rapporto con se stessi o con gli altri, il miglioramento dei comportamenti volti a salvaguardare la vita e prevenire la formazione di tumori che possono colpire anche in età giovanile (Educazione alla Salute). 	
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Chimica	
	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>sapere effettuare connessioni logiche riconoscere o stabilire relazioni; classificare; formulare ipotesi in base ai dati forniti; trarre conclusioni basate sui risultati ottenuti e sulle ipotesi verificate; risolvere situazioni problematiche utilizzando linguaggi specifici; applicare le conoscenze acquisite a situazioni della vita reale, anche per porsi in modo critico e consapevole di fronte ai problemi di attualità di carattere scientifico e tecnologico della società moderna</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper descrivere DNA e RNA ed i rispettivi ruoli biologici. - Saper dimostrare che gli stessi processi cellulari che permettono la riproduzione asessuata causano l'accrescimento degli organismi ed il ricambio delle cellule. - Saper descrivere le trasformazioni cellulari che consentono la formazione delle cellule sessuali. - Saper sottolineare l'importanza della riproduzione sessuata nella determinazione della variabilità e nei processi evolutivi. - Sapere cosa s'intende con il termine "ingegneria genetica" - Sapere a che cosa sono dovute le malattie ereditarie - Sapere come lavorano i geni - Sapere cosa sono le mutazioni - Sapere cosa sono ed a cosa servono le cellule staminali - Saper spiegare il funzionamento di alcuni apparati dell'organismo umano consapevoli che i diversi apparati collaborano tra loro. - Saper usare il microscopio ottico e lo stereomicroscopio. 	<p>I materiali della vita DNA ed RNA: struttura e funzioni. Ciclo cellulare e duplicazione del DNA. Mitosi. Cellule somatiche e gameti. Meiosi. La determinazione del sesso. Geni e alleli. La sintesi delle proteine: la trascrizione. Il codice genetico e la traduzione. Le mutazioni. I geni e l'evoluzione. Le biotecnologie. La terapia genica e le cellule staminali. L'impronta digitale del DNA. Apparati e sistemi del corpo umano con Educazione alla Salute. Le funzioni metaboliche di base. Il microscopio ottico e lo stereomicroscopio. La carta d'identità degli atomi (numero atomico, numero di massa e gli isotopi) Dalla struttura elettronica alla tavola periodica Modelli atomici. Classificazione dei principali composti inorganici e loro nomenclatura I legami chimici. Le reazioni chimiche. La chimica del carbonio.</p>

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Filosofia	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Al termine del percorso liceale lo studente dovrà essere consapevole del significato della riflessione	<ul style="list-style-type: none"> - Sapere che la materia vivente e non vivente è costituita da atomi e molecole. - Saper classificare i più importanti legami chimici - Saper scrivere e bilanciare alcune reazioni chimiche. - Saper riconoscere i principali composti organici. - Saper affrontare tematiche quali: la prevenzione delle dipendenze, lo sviluppo in adolescenza e la formazione dell'identità personale, i comportamenti a rischio sul piano del rapporto con se stessi o con gli altri, il miglioramento dei comportamenti volti a salvaguardare la vita e prevenire la formazione di tumori che possono colpire anche in età giovanile (Educazione alla Salute). 	
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Chimica	
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	Scienze motorie	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ol style="list-style-type: none"> 1) Conoscere il proprio corpo e le modificazioni 2) Percezione sensoriale (vista tatto udito ritmo...) 3) Coordinazione (schemi motori, equilibrio, orientamento spazio-tempo) 4) Espressività corporea 5) Gioco, gioco-sport e sport 6) Sicurezza (prevenzione, primo soccorso) e salute (corretti stili di vita) 7) Ambiente naturale 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Elaborare risposte motorie efficaci in situazioni complesse 2) Riprodurre il ritmo nei gesti e nelle azioni anche tecniche degli sport 3) Consapevolezza di una azione motoria efficace ed economica 4) Ideare e realizzare semplici sequenze di movimento e di espressione corporea 5) Trasferire e ricostruire autonomamente, semplici tecniche, strategie, regole adattandole alle capacità, esigenze, spazi e tempi di cui si dispone. Utilizzare il lessico specifico della disciplina 6) Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza in palestra, a scuola e negli spazi aperti. Assumere comportamenti attivi finalizzati ad un miglioramento dello stato di salute e di benessere 7) <i>Sapersi esprimere in attività in ambiente naturale</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Conoscere le potenzialità del movimento del corpo e le funzioni fisiologiche in relazione al movimento 2) Percepire e riconoscere il ritmo delle azioni 3) Conoscere i principi scientifici fondamentali che sottendono la prestazione motoria e sportiva 4) Riconoscere le differenze tra il movimento funzionale e il movimento espressivo esterno e interno 5) Conoscere gli aspetti essenziali della struttura e della evoluzione dei giochi e degli sport di rilievo nazionale. La terminologia: regolamento e tecnica dei giochi e degli sport 6) I principi generali di prevenzione della sicurezza personale in palestra, a scuola e all'aperto. Conoscere i principi igienici essenziali che favoriscono il mantenimento dello stato di salute e il miglioramento dell'efficienza fisica 7) Conoscere alcune attività motorie e sportive in ambiente