

Istituto di Istruzione Superiore Statale



Liceo Artistico **Caravaggio**



www.istruzioneecaravaggio.it

LICEO ARTISTICO STATALE
Caravaggio
Roma

DOCUMENTO UNICO

DIPARTIMENTO di DISCIPLINE GEOMETRICHE
ARCHITETTURA - SCENOGRAFIA - DESIGN Arredamento
Classe di Concorso A08

PREMESSA

La programmazione è stata concepita in modo tale che al suo interno ogni docente possa trovare quelle opzioni metodologiche prescelte per svolgere un'attività didattica il più possibile "comune e condivisa" all'interno del Dipartimento, la programmazione prevede una scansione modulare, all'interno della quale ogni docente elabora, nella sua libertà d'insegnamento e in base alle proprie esperienze, eventuali modifiche e rivisitazioni, anche a seconda della classe e della programmazione specifica del singolo consiglio di classe.

Il Dipartimento reputa che la **didattica modulare** possa meglio garantire:

1. flessibilità dei nuclei tematici essenziali alla disciplina
2. riuso di tali nuclei in termini operativi e progettuali
3. legittimazione formativo - orientativa dei contenuti prescelti
4. approccio alla disciplina che consenta allo studente di elaborare quadri concettuali complessi, anche in termini di trasversalità e di trasferibilità

All'interno di tali moduli diviene possibile individuare percorsi didattici ossia **unità didattiche** specifiche e significative.

L'unità **didattica** è una **unità tematica** autosufficiente, comprensiva di:

⇒tempi di attuazione⇒strumenti e metodi di insegnamento ⇒criteri di verifica⇒criteri di valutazione

I docenti del Dipartimento di Architettura e Ambiente, Scenografia e Design (arredamento) sono coinvolti nella didattica delle seguenti discipline:

BIENNIO

DISCIPLINE GEOMETRICHE

LABORATORIO ARTISTICO

TRIENNIO DI INDIRIZZO "ARCHITETTURA E AMBIENTE"

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE

LABORATORIO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE

TRIENNIO DI INDIRIZZO "SCENOGRAFIA"

DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFIA

LABORATORIO DI SCENOGRAFIA

TRIENNIO DI INDIRIZZO "DESIGN ARREDAMENTO"

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN ARREDAMENTO

LABORATORIO DI DESIGN ARREDAMENTO

Monte ore annuale

Materia	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	5° anno
Laboratorio Artistico	99	99			
Discipline progettuali			198	198	198
Laboratorio			198	198	264

Monte orario settimanale

Materia	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	5° anno
Laboratorio Artistico	3	3			
Discipline progettuali			6	6	6
Laboratorio			6	6	8

DEFINIZIONE DEI "SAPERI"

Per quanto riguarda la definizione dei "saperi" si fa riferimento al "Documento Tecnico" allegato al D.M. 139 del 22/8/2007 (Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione) che recepisce la proposta della Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 7 settembre 2006.

Il Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli contiene le seguenti definizioni:

"Conoscenze":

Indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

"Abilità":

Indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).

"Competenze":

Indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

CARATTERISTICHE GENERALI RELATIVE ALLA PROGRAMMAZIONE ANNUALE

GLI OBIETTIVI IN TERMINI DI:

- **Conoscenze:**

Rappresentano l'insieme delle informazioni e dei contenuti acquisiti nella disciplina.

- **Competenze:**

Riguardano la dimensione "trasversale" dei diversi saperi disciplinari nella quale essi:

- trovano la loro sintesi unitaria
- si strutturano in mappe concettuali 'trasferibili'
- attivano gli strumenti della comunicazione (competenze di carattere applicativo e comunicativo, linguistiche, espressive, ecc.)

Capacità (e/o abilità):

Rappresentano il versante 'operativo' del sapere, trovano espressione nell'ambito del "saper-fare" (capacità elaborative, logiche, critiche, grafiche)

LA METODOLOGIA DIDATTICA

E' l'insieme degli elementi di cui la disciplina si serve per garantire la correttezza e l'efficacia del proprio procedere.

LE LINEE PROGRAMMATICHE

Sono i contenuti della disciplina

LE VERIFICHE

Sono previste verifiche di tipo:

formative in itinere al termine di una o più unità didattiche per avere informazioni su come lo studente apprende (ad esempio, per quanto riguarda il disegno geometrico, dopo l'assegnazione di tavole di esercizio sui contenuti spiegati);

sommative al termine di una o più unità didattiche o al termine del modulo, per accertare se le competenze sono state acquisite, e momento in cui lo studente può evidenziare le proprie capacità elaborative, logiche, critiche e grafiche.

LE VALUTAZIONI

Nell'intento di rendere le valutazioni trasparenti, cioè interpretabili dai destinatari secondo criteri univoci e noti, il Dipartimento ha deliberato i seguenti criteri di valutazione, in ordine alle conoscenze, competenze e capacità.

Il Dipartimento ha inoltre esplicitato i criteri di valutazione in griglie di valutazioni specifiche per disciplina.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – IL BIENNIO INIZIALE

LABORATORIO ARTISTICO

Il laboratorio artistico è un "contenitore" di insegnamenti con una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno.

Come più volte evidenziato nelle riunioni del Dipartimento il **Laboratorio Artistico** dovrà essere assegnato a tutti gli indirizzi presenti nel Liceo, pertanto ogni anno scolastico **ogni docente** che sarà impegnato nella didattica del Laboratorio Artistico per uno dei tre indirizzi del nostro Dipartimento **si dovrà adeguare alla programmazione di seguito esplicitata nel presente documento**, dove sono esplicitati anche le competenze e le abilità/capacità.

Gli insegnamenti svolti anche con criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio e consistono nella pratica delle procedure e delle tecniche operative specifiche dei laboratori presenti negli indirizzi (Architettura, Scenografia, Design Arredamento), al fine di favorire una scelta consapevole dell'indirizzo da parte dello studente.

Occorrerà inoltre che lo studente acquisisca alcune competenze di base trasversali alle attività laboratoriali e alle procedure progettuali (ordine, spazi, tempi, autonomia operativa, proprietà dei materiali, corretto utilizzo degli strumenti e delle tecnologie, uso appropriato del linguaggio tecnico, etc.).

Si allega la programmazione di base per il biennio del **Laboratorio Artistico degli indirizzi Architettura, Scenografia e Design Arredamento**

BIENNIO
INDICAZIONI PER LA PROGRAMMAZIONE BIENNALE DELLA MATERIA
LABORATORIO ARTISTICO

PROGRAMMAZIONE BIENNALE		
MOD. 1	Sistemi compositivi: la simmetria	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Utilizzo consapevole di materiali e supporti Utilizzo dei sistemi compositivi	Saper rielaborare gli insegnamenti sia dal punto di vista esecutivo che espressivo Saper controllare e migliorare i propri elaborati	Sistemi compositivi: <ul style="list-style-type: none"> • la simmetria assiale, rotatoria, traslatoria • struttura delle forme geometriche elementari
MOD. 2	Sistemi compositivi: moduli e griglie modulari	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Utilizzo dei sistemi compositivi Comunicazione visiva bi e tridimensionale	Saper rielaborare gli insegnamenti sia dal punto di vista esecutivo che espressivo Sviluppare consapevolezza e abilità nel proprio fare	Sistemi compositivi: <ul style="list-style-type: none"> • il modulo • reticoli e griglie modulari su modulo quadrato, triangolare, circolare • tracciati regolatori • rapporti proporzionali
MOD. 3	Elaborazione funzionale di un locale abitativo	
Competenze	Abilità/Capacità	Conoscenze
Comunicazione visiva bi e tridimensionale Configurazione e strutturazione d'insieme dell'elaborato	Saper rielaborare gli insegnamenti sia dal punto di vista esecutivo che espressivo Sviluppare consapevolezza e abilità nel proprio fare Saper strutturare, in maniera trasversale, collegamenti con i diversi saperi disciplinari	Lo schizzo a mano libera; approfondimento delle tecniche grafico-cromatiche individualizzate Strutturare il vedere come conoscenza critica e consapevole della complessità del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurarlo Elementi funzionali, standard dimensionali, necessari per definire la composizione di un locale abitativo con relativa rappresentazione grafico-simbologica architettonica, quali piante, viste assonometriche e/o prospettiche

Durante questo periodo scolastico, lo studente sarà guidato a riconoscere, denominare e classificare gli elementi fondamentali della geometria euclidea, ad acquisire i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio.

La conoscenza e l'uso appropriato della terminologia e delle convenzioni grafiche sarà presupposto essenziale per la comunicazione, comprensione e interpretazione di questo linguaggio.

Lo studente sarà condotto nell'uso corretto degli strumenti tradizionali del disegno tecnico, ad acquisire autonomia operativa attraverso la pratica dell'osservazione e dell'esercizio.

Tramite la conoscenza della costruzione geometrica degli elementi e delle figure fondamentali, dell'applicazione dei principi di proiezione e sezione, lo studente sarà guidato alla rappresentazione obiettiva attraverso le proiezioni ortogonali ed al confronto fra realtà tridimensionale e rappresentazione sul foglio da disegno.

Attraverso la rappresentazione assonometrica, consolidando ed ampliando l'esperienza delle proiezioni parallele, lo studente sarà condotto a tradurre i dati metrici e geometrici degli oggetti e dello spazio sul piano bidimensionale, realizzando una visione unitaria dell'oggetto simile alla visione reale ed utilizzando i metodi appresi di descrizione delle forme, come uno strumento comunicativo essenziale all'approccio progettuale del biennio successivo e del quinto anno.

Alla conclusione del biennio, lo studente potrà essere avviato all'uso intuitivo della prospettiva a supporto della percezione visiva affrontata dalle discipline grafico-pittoriche e plastico-scoltoree, e come base propedeutica ai metodi della prospettiva.

Nel corso del biennio, si guiderà lo studente all'uso di mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.

E' bene infine che lo studente sia in grado di comprendere fin dal primo biennio gli ambiti di applicazione di questo linguaggio integrandone l'apprendimento anche con l'esercizio dello schizzo a mano libera e la costruzione di semplici modelli tridimensionali .

MACRO COMPETENZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE DISCIPLINARI
Comprende e interpreta il linguaggio della disciplina.	Utilizza le convenzioni, la terminologia e gli strumenti tecnici.	Conoscere e utilizzare la terminologia e le convenzioni grafiche.	Il sistema metrico
			Formati
			Tipi di linee
			Simbologie grafiche
		Utilizzare gli strumenti tradizionali del disegno tecnico.	Uso strumenti tecnici per il disegno geometrico Uso della coppia delle squadrette, compasso, goniometro
Comprende la struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione.	Utilizza gli strumenti ed i metodi proiettivi fondamentali.	Identificare, denominare e classificare gli elementi fondamentali della geometria euclidea.	Nomenclatura
		Conoscere i principi di orientamento e riferimento nel piano e nello spazio.	Enti fondamentali (punto, linea, piano)
		Conoscere la costruzione geometrica degli elementi e delle figure fondamentali.	Rette, angoli, triangolo, quadrilateri, poligoni, cerchio Solidi, sviluppo e costruzione
Utilizza gli strumenti progettuali propedeutici agli indirizzi.	Sa applicare i principi fondanti del disegno geometrico e proiettivo.	Applicare i principi di proiezione e sezione.	Elementi di base Piani di proiezione
		Rappresentare in modo 'obiettivo' attraverso le proiezioni ortogonali.	Proiezione del punto, retta, piano, segmento, figure piane (variamente posizionati rispetto ai piani di proiezione)
		Confrontare la realtà tridimensionale e la rappresentazione, sul foglio da disegno.	Proiezione di solidi, gruppi di solidi, rotazione di solidi, intersezione di solidi, sezioni.
Utilizza i metodi appresi, come strumento comunicativo. (consolidamento e ampliamento dell'esperienza delle proiezioni).	Sa realizzare una visione unitaria dell'oggetto simile alla visione reale.	Conoscere la rappresentazione assonometrica.	Elementi di base
		Tradurre i dati metrici e geometrici degli oggetti e dello spazio, sul piano bidimensionale.	Assonometrie oblique e ortogonali.
		Utilizzare in modo intuitivo la prospettiva (base	Prospettiva centrale ed accidentale. Metodo dei punti di distanza, del taglio dei raggi visuali e/o dei punti di fuga.

		propedeutica ai metodi della prospettiva).	
Competenze trasversali.	E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.	Rispettare i tempi di consegna degli elaborati.	Trasversali
		Organizzare il proprio spazio di lavoro.	Trasversali
		Utilizzare mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.	Trasversali
	Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.	Comprendere gli ambiti di applicazione di questo linguaggio.	Trasversali

DISCIPLINE GEOMETRICHE - 1° BIENNIO (CON LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA)

MACRO COMPETENZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA			
		Iniziale 1-3	Base 4-5	Medio 6-7	Alto 8-9-10
Comprende e interpreta il linguaggio della disciplina.	Utilizza le convenzioni, la terminologia e gli strumenti tecnici.				
Comprensione della struttura geometrica della forma, della sua costruzione e rappresentazione.	Utilizza gli strumenti ed i metodi proiettivi fondamentali.				
Uso degli strumenti progettuali propedeutici agli indirizzi.	Sa applicare i principi fondanti del disegno geometrico e proiettivo.				
Utilizza i metodi appresi, come strumento comunicativo. (consolidamento e ampliamento dell'esperienza delle proiezioni).	Sa realizzare una visione unitaria dell'oggetto simile alla visione reale.				
Competenze trasversali.	E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.				
	Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.				

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINE GEOMETRICHE 1° BIENNIO

Livello avanzato	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato i metodi proiettivi. In modo autonomo comprende la struttura geometrica della forma e utilizza i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto
Livello intermedio	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Quasi sempre comprende la struttura geometrica della forma e utilizza i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto
Livello base	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Non sempre comprende la struttura geometrica della forma e talvolta risultano applicati con qualche errore i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto.
Iniziale	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Non sempre comprende la struttura geometrica della forma e risultano applicati in modo non corretto i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE DISCIPLINE GEOMETRICHE (1° biennio)

	INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGI	VOTO
1)	Abilità e competenze fondamentali: - preparazione del piano di lavoro - uso degli strumenti tecnici - impaginazione e pulizia degli elaborati	Nett. insufficiente	da 0 a 3	
		Base	da 4 a 5	
		Medio	6 a 7	
		Alto	8 a 10	
2)	Conoscenza e uso della geometria euclidea: - costruzioni geometriche - definizioni e nomenclatura - nozioni fondamentali	Nett. insufficiente	da 0 a 3	
		Base	da 4 a 5	
		Medio	6 a 7	
		Alto	8 a 10	
3)	Conoscenza e padronanza dei metodi di rappresentazione: - procedure e regole costruttive - uso del linguaggio proiettivo - riconoscimento delle operazioni proiettive - rielaborazione autonoma delle proiezioni	Nett. insufficiente	da 0 a 3	
		Base	da 4 a 5	
		Medio	6 a 7	
		Alto	8 a 10	
4)	Completezza degli elaborati: - cura dei particolari - uso delle didascalie - impegno e rispetto dei tempi di consegna - convenzioni e simbologie grafiche	Nett. insufficiente	da 0 a 3	
		Base	da 4 a 5	
		Medio	6 a 7	
		Alto	8 a 10	
Totale / 4				
VALUTAZIONE COMPLESSIVA				
Livello nettamente Insufficiente	Livello Base	Livello Medio	Livello Alto	
Valutazione da 0 a 3	Valutazione da 4 a 5	Valutazione da 6 a 7	Valutazione da 8 a 10	
VALUTAZIONE Prove d'Ingresso su 20 Quesiti a Risposta Multipla				
Iniziale = 0	Base = 2	Medio = 3	Alto = 4	
Punteggio da 0 a 5	Punteggio da 6 a 10	Punteggio da 11 a 15	Punteggio da 16 a 20	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DEL TRIENNIO CONCLUSIVO (2° BIENNIO e 5° ANNO)

INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- conoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali;
- avere acquisito una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione;
- conoscere la storia dell'architettura, con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione;
- avere acquisito la consapevolezza della relazione esistente tra il progetto e il contesto storico, sociale, ambientale e la specificità del territorio nel quale si colloca;
- acquisire la conoscenza e l'esperienza del rilievo e della restituzione grafica e tridimensionale degli elementi dell'architettura;
- saper usare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale del progetto;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma architettonica.

INDIRIZZO DESIGN

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma;
- avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità- contesto, nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale;
- conoscere il patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma.

INDIRIZZO SCENOGRAFIA

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

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

STRATEGIE, SPORTELLI E CORSI DI RECUPERO

Sono gli interventi didattici svolti in itinere con i seguenti obiettivi:

- Approfondimento di determinati contenuti della disciplina
- Recupero di studenti con difficoltà di apprendimento e/o partecipazione.

L'attività di sportello è disciplinata dall'Istituto, consiste in interventi didattici, su prenotazione, che alcuni docenti attuano al fine di approfondire determinati contenuti della disciplina.

I corsi di recupero, in base alla normativa sono di due tipi:

- Attività in orario extrascolastico che il docente attiva in caso di situazioni gravi all'interno della classe; al termine del corso, si esegue una verifica per valutare l'eventuale superamento delle lacune, obbligatoria nel caso di recupero dei debiti conseguiti nello scrutinio del primo quadrimestre.
- Attività che alcuni docenti (anche esterni), al termine degli scrutini di giugno attivano per gli studenti che abbiano conseguito il giudizio in sospeso nella disciplina. Il Dipartimento conviene che in tali interventi durante il periodo estivo, visto che il monte orario non è sufficiente ad un ripasso adeguato di tutto il programma dell'anno scolastico, e visto che gli studenti partecipanti, provengono da classi parallele e sono riuniti in uno stesso gruppo, gli argomenti trattati saranno di massima quelli riferiti ai moduli riferiti ai contenuti minimi di apprendimento.

VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE

La valorizzazione delle eccellenze è stata definitivamente introdotta nel sistema scolastico con D.M. n. 182 del 19 Marzo 2015, essa rientra nelle azioni di promozione della cultura del merito e della qualità degli apprendimenti, sono premiati:

- gli studenti che hanno conseguito la votazione di 100 e lode nell'esame di Stato conclusivo del corso di istruzione secondaria superiore;
- gli studenti vincitori delle competizioni, nazionali e internazionali, riconosciute nel programma annuale di promozione delle eccellenze.

Tali studenti meritevoli sono inseriti nell' Albo Nazionale delle Eccellenze, pubblicato sul sito dell'Istituto nazionale di documentazione, innovazione e ricerca educativa (INDIRE).

<http://www.indire.it/progetto/albo-eccellenze/>

LINEE GENERALI E COMPETENZE ATTESE

TRIENNIO CONCLUSIVO

DESIGN (Arredamento) - LINEE GENERALI E COMPETENZE

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al design dell'arredamento (INTERIOR DESIGN) individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi, espressivi, economici e concettuali che interagiscono e caratterizzano la produzione del design dell'arredamento e del made in Italy.

Pertanto, conoscerà in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali, le strumentazioni informatiche più diffuse; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono la forma e la funzione, tenendo conto della struttura del prodotto, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione del design contemporaneo, e di cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici e le interazioni tra gli stessi settori di produzione.

In funzione delle esigenze progettuali e comunicative del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nello sviluppo del progetto, nell'uso del disegno a mano libera e tecnico, dei mezzi informatici, delle nuove tecnologie, della modellazione 3D, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra la forma estetica e le esigenze strutturali e commerciali.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità e verifica laboratoriale è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità e l'attività laboratoriale, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del design.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche e descrittive e le applicazioni informatiche di settore; di gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, dalle esigenze del mercato alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dall'individuazione, la gestione e la campionatura dei materiali, dalla elaborazione digitale e materiale, dal modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio.

SCENOGRAFIA - LINEE GENERALI E COMPETENZE

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

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

Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione scenografica, teatrale (prosa, lirica e di figura) e cinematografica, del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra la scenografia, l'allestimento espositivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, delle tecniche per le elaborazioni pittoriche e plastiche dei bozzetti, dei mezzi multimediali di base; e sarà in grado, inoltre, di individuare e utilizzare le relazioni tra la scenografia e il testo di riferimento, la regia, il prodotto da esporre e il contesto architettonico ed ambientale.

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

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

ARCHITETTURA E AMBIENTE - LINEE GENERALI E COMPETENZE

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti all'architettura ed il contesto ambientale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca architettonica.

Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i metodi della rappresentazione; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico- stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

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

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

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

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO PER INDIRIZZO

Discipline progettuali DESIGN

SECONDO BIENNIO

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali; si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione progettuale del prodotto di design - individuando la funzione, gli elementi estetici, comunicativi e commerciali - attraverso l'analisi e la gestione della forma, della materia, del colore e delle strutture geometriche e meccaniche.

E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con la componente strutturale.

Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: tali progetti saranno cartacei, digitali (2D, 3D) e plastici; sarà pertanto indispensabile proseguire ed approfondire lo studio delle tecniche grafiche e informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche di settore, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei; e che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche ed industriali.

QUINTO ANNO

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche progettuali; è indispensabile, pertanto, che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori di produzione del design e delle altre forme di produzione artistiche.

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, "book" cartaceo e digitale, modelli tridimensionali, "slideshow" e visualizzazioni 3D.

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, della produzione artigianale ed industriale, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali - considerando inoltre territorio, destinatari e contesto - e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Laboratorio del Design

SECONDO BIENNIO

Il laboratorio di design ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali design, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche secondo il settore di produzione. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di prodotti di design o di arte applicata, utilizzando mezzi manuali e digitali, strumentazioni industriali e artigianali. Approfondirà lo studio dei materiali in sinergia con la Chimica dei materiali.

Le campionature, i bozzetti, i modelli, i prototipi saranno effettuate durante la fase operativa che contraddistingue il laboratorio di design.

QUINTO ANNO

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN- 2° BIENNIO + 5° ANNO

Macro Competenza	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE DISCIPLINARI
Comprensione e interpretazione del linguaggio che porta alla produzione dell'oggetto di Design	Acquisizione del metodo storiografico (interpretazione dei processi storici che hanno consentito di delineare una definizione di Design)	Riconoscimento del processo evolutivo del Design	I presupposti storici del design
			Le avanguardie storiche
		Capacità di lettura di un oggetto di Design	Dalla Bauhaus alla scuola di Ulm. L'Italian Design. Design e Comunicazione
			Dalla Funzione alla Forma
Uso degli strumenti propedeutici all'attività progettuale	Acquisizione dei caratteri estrinseci ed intrinseci del design e dei concetti essenziali che si riferiscono agli aspetti esteriori e alla struttura	Capacità di utilizzo del materiale come elemento generatore della forma .	Aspetti morfologici, forma
			Il Materiale come suggeritore di forma
		Capacità di utilizzo della Forma in relazione alla funzione	Sottrazione, addizione, combinazione
		Capacità di scelta del sistema strutturale	La struttura e la forma
Analisi dei bisogni che presiedono alla produzione dell'oggetto di Design	Saper analizzare gli elementi che costituiscono lo scenario nel quale nasce il progetto. Saper formulare una vision	Capacità d'individuazione dei fattori esterni al Design	Aspetti sociali, economici, comunicativi ecc.
		Capacità d'individuazione dei fattori interni al Design	Aspetti funzionali, ergonomici, strutturali
		Capacità di sintesi nella definizione del Programma Progettuale	Sviluppo del programma creativo
Utilizzo dei segni e dei metodi appresi, come strumento	Sa tradurre il pensiero progettuale attraverso i segni linguistici che comunicano il Design.	Conosce i segni ed i simboli che presiedono alla rappresentazione del Design.	Elementi di base, simboli, segni.

comunicativo del Design.	Dal concept al progetto	Traduce i dati metrico/spaziali dallo spazio al piano	Scale di rappresentazione, concept, progetto esecutivo, progetto del dettaglio.
		Utilizza i sistemi di rappresentazione del disegno geometrico finalizzandoli alla rappresentazione del design	Assonometria, Esploso, Rappresentazione Prospettica.
Competenze trasversali.	E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.	Rispetta i tempi di consegna degli elaborati.	Trasversali
		Organizza il proprio spazio di lavoro.	Trasversali
		Utilizza mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.	Trasversali
	Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.	Comprende gli ambiti di applicazione di questo linguaggio.	Trasversali

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN – (2° BIENNIO + 5°)
(CON LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA)

GENERALE	COMPETENZE DISCIPLINARI	LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA			
		Iniziale 1-3	Base 4-5	Medio 6-7	Alto 8-9-10
Comprensione e interpretazione del linguaggio della disciplina.	Utilizza le convenzioni, la terminologia e gli strumenti tecnici.				
Comprensione delle matrici compositive e dei sistemi distributivi	Utilizza le conoscenze relative alla costruzione della forma				

Uso degli strumenti progettuali propedeutici agli indirizzi.	Sa applicare i principi fondanti del disegno geometrico e proiettivo.				
Utilizzo dei metodi della geometria descrittiva, come strumento comunicativo.	Sa realizzare una visione unitaria dell'oggetto simile alla visione reale.				
Competenze trasversali.	E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.				
	Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.				

LABORATORIO di DESIGN - 2° BIENNIO + 5° ANNO

Macro competenza	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE DISCIPLINARI
Comprensione e interpretazione del linguaggio della disciplina.	Acquisizione del metodo storiografico	Saper compilare una scheda d'identificazione del prodotto per analizzare gli oggetti di produzione industriale, allo scopo di conoscerne pregi e difetti sotto tutti gli aspetti.	Nome, autore, produttore, dimensione, materiali, colore, tecniche costruttive, finiture, imballaggio, aspetti valoriali, ecc. estetico-funzionali
Uso degli strumenti propedeutici all'attività progettuale	Restituzione dell'oggetto di Design	Capacità di rappresentazione dei materiali e delle texture	Caratteristiche visive dei materiali (legno, metallo, vetro, materiali lapidei, materiali sintetici)
		Capacità di utilizzo delle tecniche di rappresentazione	Rappresentazioni quotate per i progetti esecutivi; Rappresentazione prospettica dell'ambientazione
		Capacità di ridisegno dei sottosistemi che compongono l'oggetto	Assonometrie esplose e schemi di funzionamento e/o d'uso
Il modello come elemento di verifica	Lettura critica dell'oggetto di design	Saper analizzare gli elementi che caratterizzano l'oggetto	MODELLI (tradizione): Balsa, Polistirolo cartonato, cartoncino vegetale, materiali plasmabili, procedure e perizia tecnica per la realizzazione SOFTWARE vettoriali 2D; 3D (innovazione): conoscere e saper utilizzare software per realizzare modelli virtuali modelli/prototipi in 3D stampa 3D
Utilizzo dei materiali, come strumento comunicativo del Design.	Capacità di scelta dei materiali in rapporto agli scenari di progetto	Capacità di analisi e discernimento	Le Componenti caratteristiche del colore: I contrasti e accordi tra i colori, (Cerchio cromatico di Itten) CARATTERISTICHE FISICHE DEI MATERIALI: Legno, Metallo, Ceramica, Vetro, Marmo, Plastiche. CARATTERISTICHE MECCANICHE DEI MATERIALI: Durezza; Resistenza; Elasticità; Fragilità; Trazione/ Compressione CARATTERISTICHE TECNOLOGICHE DEI MATERIALI: (Aspetto,

			Peso) (La lavorabilità: Tagliare, Piegare, Saldare, Modellare, Unire (Unioni), Rifinire (Finiture) STRUMENTI - LAVORAZIONE - PROCESSI DI PRODUZIONE – TECNICHE E PROCEDURE COSTRUTTIVE – ASSEMBLAGGIO - COMPONIBILITA' STRUMENTI - LAVORAZIONE - PROCESSI DI PRODUZIONE – TECNICHE E PROCEDURE COSTRUTTIVE – ASSEMBLAGGIO - COMPONIBILITA' STRUMENTI - LAVORAZIONE - PROCESSI DI PRODUZIONE – TECNICHE E PROCEDURE COSTRUTTIVE – ASSEMBLAGGIO - COMPONIBILITA' VALUTAZIONE SENSORIALE E SIGNIFICATIVA DEI MATERIALI
Competenze trasversali.	<p>E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.</p> <p>Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.</p>	<p>Rispetta i tempi di consegna degli elaborati.</p> <p>Organizza il proprio spazio di lavoro.</p> <p>Utilizza mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.</p> <p>Comprende gli ambiti di applicazione di questo linguaggio.</p>	Trasversali

LABORATORIO di DESIGN - 2° BIENNIO + 5°ANNO
(CON LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA)

GENERALE	COMPETENZE DISCIPLINARI	LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA			
		Iniziale 1-3	Base 4-5	Medio 6-7	Alto 8-9-10
Comprensione e interpretazione del linguaggio della disciplina.	Utilizza le convenzioni, la terminologia e gli strumenti tecnici utili alla comunicazione del progetto.				

Comprensione ed uso delle informazioni propedeutiche alla formulazione del progetto	Utilizza le conoscenze relative alla costruzione della forma, alla rappresentazione delle texture alla rappresentazione degli spazi e delle sue relazioni				
Uso degli strumenti della modellista per la realizzazione del modello. Uso di programmi digitali per la renderizzazione.	Sa realizzare un modello fisico o virtuale				
Utilizzo dei materiali come strumento comunicativo.	Sa concretizzare una visione unitaria dell'oggetto simile alla visione reale.				
Competenze trasversali.	E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.				
	Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.				

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN 2° BIENNIO + 5 ANNO

Livello avanzato	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato i metodi proiettivi. In modo autonomo utilizza correttamente: matrici e principi compositivi, caratteri distributivi e relazioni funzionali. Comunica correttamente la struttura geometrica della forma e utilizza i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali
Livello intermedio	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: matrici e principi compositivi, caratteri distributivi e relazioni funzionali. Quasi sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto

Livello base	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Non sempre corretta l'applicazione di : matrici e principi compositivi, caratteri distributivi e relazioni funzionali. Non sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto
Iniziale	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Applica con errori le informazioni relative a matrici e principi compositivi, caratteri distributivi e relazioni funzionali. Mostra difficoltà nella comunicazione della forma e sull'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE LABORATORIO DESIGN 2° BIENNIO + 5 ANNO

Livello avanzato	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le conoscenze relative alla costruzione della forma, alla rappresentazione delle texture alla rappresentazione degli spazi e delle sue relazioni. In modo autonomo sa realizzare un modello fisico o virtuale. Comunica correttamente la struttura geometrica della forma e utilizza i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali
Livello intermedio	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le conoscenze relative alla costruzione della forma, alla rappresentazione delle texture alla rappresentazione degli spazi e delle sue relazioni. Utilizza in maniera prevalentemente corretta le modalità operative utili alla costruzione di un modello fisico o virtuale . Quasi sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto
Livello base	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le conoscenze relative alla costruzione della forma, alla rappresentazione delle texture alla rappresentazione degli spazi e delle sue relazioni. Non sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto
Iniziale	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le conoscenze relative alla costruzione della forma, alla rappresentazione delle texture alla rappresentazione degli spazi e delle sue relazioni. Mostra difficoltà nella comunicazione della forma e sull'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto

Durante il secondo biennio si approfondirà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione del progetto creativo di una scenografia, di uno spazio espositivo o di elementi plastici per il teatro di figura, coniugando le esigenze estetiche e concettuali con le necessità strutturali, testuali, registiche, comunicative, funzionali ed architettoniche.

Si condurrà lo studente verso l'applicazione delle procedure necessarie alla progettazione dell'ambientazione scenica, all'ideazione e alla realizzazione di elementi pittorici e plastico-scoltorei, di costruzioni strutturali e di inserimenti audiovisivi funzionali alla scenografia, ideati su tema assegnato. Sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche artistiche affrontate durante il primo biennio, sia per le esigenze creative, sia per le modalità di presentazione del progetto grafico e plastico, individuando le tecniche, i materiali, gli strumenti, le strumentazioni artigianali e le tecnologie multimediali più adeguati.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di utilizzare la terminologia tecnica inerente alla scenografia e conosca la funzione di strutture e di tecnologie che costituiscono la "macchina scenica" (palcoscenico, parti di soffitta, materiali generici e accessori, set, luci, etc.). 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 fisse o in movimento e alla documentazione di passaggi tecnici, saranno in ogni caso approfonditi.

QUINTO ANNO

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative della produzione scenografia teatrale, cinematografica, televisiva e del teatro di figura, prestando particolare attenzione alle nuove soluzioni sceniche pittoriche, scultoree e architettoniche, alle strutture complesse fisse e mobili, alla luministica, al costume, all'attrezzatura e alle tecnologie audiovisive che confluiscono nella scena teatrale e cinematografica.

A tal fine, si guiderà l'alunno verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche, dei materiali e delle nuove tecnologie pittoriche, scultoree ed architettoniche applicate alla scenografia; è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i linguaggi. 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, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, plastici, "slideshow", video, etc. E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, scegliendo autonomamente i testi di riferimento, l'opera o il prodotto da valorizzare attraverso l'allestimento scenografico o espositivo; che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, dello spettacolo, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, la diffusione delle procedure scenografiche nei vari ambiti lavorativi e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Il laboratorio di scenografia ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali scenografiche e le discipline geometriche, all'acquisizione e all'applicazione delle tecniche e delle procedure specifiche della scenografia realizzativa. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecniche e le tecnologie inerenti alla scenografia realizzativa (pittura di scena, scultura per il teatro – scenoplastica, formatura, elementi strutturali e architettonici, audiovisivi, attrezzeria, etc.). L'uso delle tecniche e delle tecnologie artistiche e artigianali, l'uso dei materiali quali, il legno (telai, praticabili, quinte, etc.), le tele e i tessuti, i colori (pennello, spruzzo, etc.), i materiali plastici (argilla, paste per la modellazione, materie per ambienti e calpestabili, etc.), i materiali per la formatura (gomme siliconiche, resine sintetiche, materiali da stampo mono e bi-componenti, etc.), il polistirene, i materiali sintetici e i prodotti per effetti specifici, i metalli, etc., caratterizzeranno le attività del laboratorio scenografico.

QUINTO ANNO

Nel laboratorio di scenografia del quinto anno lo studente prestando particolare attenzione alla scenografia cinematografica, alle nuove tecnologie pittoriche, plastico-scoltoree, strutturali, digitali e meccaniche applicate alla scenografia e all'allestimento espositivo. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico. approfondirà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa

Discipline Geometriche e Scenotecniche

SECONDO BIENNIO

Durante il secondo biennio si guiderà l'alunno verso l'uso appropriato dei procedimenti geometrici finalizzati alla restituzione geometrico-proiettiva del progetto creativo scenografico. A supporto delle attività di laboratorio e in sinergia con la progettualità creativa ("bozzetto" scenografico), attraverso l'approfondimento di quanto effettuato nelle discipline geometriche del primo biennio, si guiderà lo studente verso la competenza adeguata nelle tecniche di verifica e di restituzione geometrica degli spazi reali e raffigurati e degli elementi scenici (pittorici, plastico-scoltorei, strutturali ed architettonici) previsti dal "bozzetto" scenografico.

Lo studente sarà in grado inoltre, di individuare, analizzare e verificare proiettivamente, in collaborazione con il laboratorio, i fattori dimensionali, proporzionali, strutturali che influiscono sull'allestimento scenico, avendo la consapevolezza delle implicazioni descrittive, interpretative del tema assegnato rispetto al processo creativo supportato dalle discipline progettuali scenografiche. A tal fine, si affronteranno gli elementi della prospettiva centrale, accidentale e teatrale (o scenica), la restituzione prospettica e l'assonometria.

QUINTO ANNO

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto 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.

DIPARTIMENTO DI INDIRIZZO SCENOGRAFIA
CURRICOLO E PROGETTAZIONE DIDATTICA DI DIPARTIMENTO
Discipline insegnate dai docenti dei dipartimenti:

Discipline progettuali scenografiche – Laboratorio di scenografia

I. PREMESSA

A. Profilo educativo, culturale e professionale.

Il Dipartimento di Scenografia ha per riferimento il profilo educativo, culturale e professionale dei Licei secondo il quale i percorsi liceali forniscono allo studente gli strumenti culturali e metodologici per una comprensione approfondita della realtà, affinché egli si ponga, con atteggiamento razionale, creativo, progettuale e critico, di fronte alle situazioni, ai fenomeni e ai problemi, ed acquisisca conoscenze, abilità e competenze sia adeguate al proseguimento degli studi di ordine superiore, all'inserimento nella vita sociale e nel mondo del lavoro, sia coerenti con le capacità e le scelte personali - e in particolare al PECUP del Liceo Artistico per il quale 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.

Quest'ultimo prevede inoltre che gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- 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 nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree, 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.

II. PROGETTAZIONE DIPARTIMENTO INDIRIZZO SCENOGRAFIA

Metodi

Attività laboratoriale individuale o di gruppo
Attività progettuale individuale o di gruppo
Lezione frontale, interattiva e multimediale
Lettura e analisi di testi scritti e testi visivi
Autocorrezione guidata degli elaborati
Studio individuale
Visione di video e fotografie attraverso proiezioni
Dibattiti e conversazioni a tema per sviluppare le capacità espositive degli studenti
Brainstorming
Mastery learning
Visione guidata di video
Lettura e analisi di testi di riferimento per la progettazione
Partecipazione a mostre e workshop
Percorsi individualizzati e attività di recupero e di sostegno, nei diversi periodi dell'anno scolastico, per gli studenti in difficoltà

Strumenti

Testi adottati e consigliati
Strumenti tecnici specifici
Libri, quotidiani, periodici, etc.
Materiale fotografico, video e audio
Materiale multimediale e web
Classi e gruppi virtuali
Condivisione di materiale (Dropbox)
Dizionari ed enciclopedie

Sussidi e Libri di testo

Le case editrici non hanno prodotto, fino ad oggi, libri di testo pienamente soddisfacenti. I testi adottati, di fatto, anche se di buona qualità, non sono in grado di rispondere a tutte le esigenze (sia progettuali, sia laboratoriali) concernenti la creazione di un'opera scenografica. Alla luce di questa mancanza, il dipartimento ritiene opportuno integrare i testi attraverso dispense cartacee o digitali. Per ciò che concerne i vari sussidi didattici utilizzati, il dipartimento adotta tutte tipologie di strumenti cartacei, manuali o digitali utili allo svolgimento dell'attività educativa e didattica (lavagna, libri, monografie, video, audio, pc fisso o portatile, tablet, proiettore, etc.).

Criteri di valutazione trasversali del dipartimento

Il dipartimento adotta i criteri generali stabiliti dal POF dell'Istituto e quelli specifici. Si rimanda agli articoli II, III e IV della presente progettazione.

La valutazione finale terrà conto tuttavia dei seguenti criteri:

- Livello individuale di apprendimento rispetto al conseguimento degli obiettivi;
- Capacità di cogliere e operare collegamenti trasversali
- Capacità di analisi, di sintesi, di rielaborazione personale e critica
- Livello dell'impegno e della puntualità;
- Progressi compiuti rispetto al livello di partenza;
- Capacità di lavorare in gruppo;
- Interesse e partecipazione; - Frequenza;
- Utilizzo e rispetto degli spazi e delle attrezzature didattici.

Obiettivi Formativi

Il dipartimento intende sviluppare nelle/negli studenti le competenze chiave di cittadinanza che saranno valutate sia in seno alla disciplina sia attraverso rubriche di valutazione elaborate in sede infra-dipartimentale e collegiale.

- **Imparare ad imparare:** organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
- **Progettare:** elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
- **Comunicare**
 - *comprendere* messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)
 - *rappresentare* eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc.
utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
- **Collaborare e partecipare:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- **Agire in modo autonomo e responsabile:** sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
- **Risolvere problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
- **Individuare collegamenti e relazioni:** individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
- **Acquisire ed interpretare l'informazione:** acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

CURRICOLO DIPARTIMENTO INDIRIZZO SCENOGRAFIA

Competenze, Capacità/Abilità e Conoscenze dell'indirizzo Scenografia

Discipline Progettuali Scenografiche

Il Biennio e V Anno

Obiettivi di apprendimento

Il Biennio

Le/gli studenti devono essere guidati a:

- **Conoscere, rispettare e organizzare lo spazio, gli strumenti e i tempi di lavoro;**
- *Sviluppare e approfondire la conoscenza delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei usati nella scenografia;*
- *Conoscere le principali forme di spettacolo o di evento in cui la scenografia è parte integrante del linguaggio (in particolare teatro e cinema);*
- *Conoscere le principali fasi evolutive della scenografia, del teatro e del cinema;*
- *Conoscere la funzione di strutture e di tecnologie che costituiscono la "macchina scenica" (palcoscenico, parti di soffitta, materiali generici e accessori, set, luci, etc.);*
- **Leggere, interpretare e elaborare il testo di riferimento;** - *Conoscere e applicare le procedure relative all'attività **progettuale, tenendo conto:***
 - **delle fonti di genere diverso e di complessità diversa, trasmesse utilizzando, lungo l'iter progettuale, linguaggi diversi mediante diversi supporti (cartacei o multimediali);**
 - **del conce-o di origine, delle possibili interazioni disciplinari, delle proprie interpretazioni, sensazioni;**
 - **dei vincoli e delle possibilità esistenti e verificando i risultati raggiunti;**
- **Sviluppare e approfondire le procedure relative alla progettazione di una scenografia **risolvendo problemi, affrontando situazioni problematiche, costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi della disciplina;****
- *Individuare il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi e la funzione della scenografia;*
- *Collegare e applicare i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva, quali le proiezioni ortogonali, le proiezioni assonometriche, la prospettiva intuitiva e geometrica finalizzati alla progettazione scenografica;*
- *Analizzare e gestire lo spazio fisico, lo spazio compositivo, le forme, il colore e la luce nella progettazione scenografica;*
- *Conoscere ed applicare le teorie principali della percezione visiva inerenti alla scenografia;*
- **Collaborare in gruppo per attività progettuali che hanno finalità e obiettivi comuni, pur mantenendo la propria autonomia e facendo valere i propri bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.**
- *Coniugare le esigenze estetiche e concettuali con le necessità strutturali, testuali, registiche, comunicative, funzionali ed architettoniche.*
- *Sviluppare e approfondire il disegno finalizzato all'elaborazione progettuale di una scenografia, di un allestimento, di un costume o di un elemento per il teatro di figura;*
- **Sviluppare le capacità espositive e comunicative - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspe-o estetico-comunicativo della propria produzione;**

- **Contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpe-a con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, bozze-i tridimensionali, "slideshow", video, etc.;**
- **Analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà;**
- Osservare e analizzare criticamente modelli reali o rappresentati;
- Ideare elementi pittorici e plastico- scultorei, costruzioni strutturali e inserimenti audiovisivi funzionali alla scenografia, su tema assegnato;
- Acquisire e potenziare l'utilizzo della terminologia tecnica inerente alla scenografia; - Conoscere e utilizzare i mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a:
 - nuove soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti scritte o fotografiche, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate;
 - **lo sviluppo dell'organizzazione del proprio apprendimento individuando e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione;**

Discipline Progettuali Scenografiche

V Anno

Oltre ad approfondire quanto previsto dal primo biennio, le/gli studenti devono essere guidati a:

- Approfondire e gestire autonomamente e criticamente le fondamentali procedure progettuali della produzione scenografia teatrale, cinematografica;
- Conoscere le nuove soluzioni sceniche pittoriche, scultoree e architettoniche, le strutture complesse fisse e mobili, gli elementi di luministica;
- Approfondire le tecniche progettuali del costume e dell'attrezzatura
- Individuare e interagire con le tecnologie audiovisive che confluiscono nella scena teatrale e cinematografica.
- Approfondire e sperimentare, nella fase progettuale, le tecniche, i materiali e le nuove tecnologie pittoriche, scenoplastiche e scenotecniche applicate;
- Acquisire consapevolezza delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i linguaggi.
- **Potenziare le capacità espositive e comunicative - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione;**
- **Contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, cartaceo con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, modelli tridimensionali, "slideshow", video, etc.;**
- **Sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo;**
- **Acquisire l'autonomia nella scelta e nell'analisi dei testi di riferimento, dell'opera o del prodotto da valorizzare attraverso l'allestimento scenografico o espositivo;**
- Conoscere i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, dello spettacolo, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, la diffusione delle procedure scenografiche nei vari ambiti lavorativi; - **Autorientarsi attraverso il contributo delle competenze acquisite.**

Competenza A

La struttura del teatro, lo spazio scenico e le figure professionali

Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)

Capacità/Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Saper individuare le varie tipologie strutturali ed architettoniche dei teatri e collegarle tra loro 	<ul style="list-style-type: none"> - Teatro Greco - Teatro Romano - I luoghi deputati del Medioevo - Teatro Rinascimentale - Teatro Barocco - Teatro all'Italiana - Teatro Dell'ottocento e del novecento - Nuove forme di teatro

- Saper individuare i vari elementi che compongono il teatro <i>all'italiana</i> e comprenderne le funzioni	<ul style="list-style-type: none"> - Palcoscenico - Sottopalco - Torre scenica - Golfo mistico o fossa dell'orchestra - Arco scenico - Boccascena mobile - Ballatoio - Torretta - Sipario - Graticcia
- Saper individuare i vari elementi che compongono una scenografia e comprenderne le funzioni	<ul style="list-style-type: none"> - Quinta - Principale e principale zoppo - Fondale e fondalino - Fianchi, spezzati e parapettate - Praticabili, scale, scivoli e carri - Rive, rivette, cieli e cieletti - Periaktoi

Discipline Progettuali Scenografiche

- Saper individuare le varie figure professionali, le loro funzioni e le loro relazioni	<ul style="list-style-type: none"> - Regista - Sceneggiatore - Scenografo bozzettista - Costumista - Scenografi realizzatori (pittore di scena, scultore, etc.) - Attrezzisti - Falegnami e costruttori - Tecnico video e foto - Light designer - Sound designer - Macchinisti
- Saper individuare le varie forme di scenografia, mettendole in rapporto tra loro e rilevando le differenze e i punti in comune	<ul style="list-style-type: none"> - La scenografia, lo stage design, il set design - Il Teatro, il cinema e la televisione - Forme di allestimento per eventi

Competenza B

Evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume

Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)

Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper individuare le varie concezioni e i vari stili nella storia della scenografia e collegarli tra loro	<p><i>La scenografia nel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teatro Greco - Teatro Romano - Rappresentazioni medievali - Teatro Rinascimentale - Teatro Barocco - Teatro all'Italiana - Teatro Neoclassico e Romantico - Teatro del Novecento

	<ul style="list-style-type: none"> - Nuove forme di teatro contemporaneo - Cinema
- Saper individuare le varie concezioni e i vari stili nella storia della costume e collegarli tra loro	<i>Il costume nel:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Teatro Greco - Teatro Romano - Rappresentazioni medievali - Teatro Rinascimentale - Teatro Barocco - Teatro all'Italiana - Teatro Neoclassico e Romantico - Teatro del Novecento - Nuove forme di teatro contemporaneo - Il cinema

Competenza C

Le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia

Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)

Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper individuare ed interpretare nel testo di riferimento gli elementi d'interesse e indispensabili alla realizzazione di una scenografia (spoglio)	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura e analisi del testo (Trama, riferimenti eventuali) - Aspetti filosofici, psicologici, storici e sociali - Quantità di atti e scene - Numero di personaggi - Possibilità di trasposizioni temporali e/o geografiche - Elementi scenici indispensabili - Attrezzatura indispensabile
- Saper individuare le caratteristiche del luogo della rappresentazione	<ul style="list-style-type: none"> - Dimensioni palcoscenico - Dimensioni boccascena (se presente) - Teatro chiuso/spazio aperto - Teatro all'italiana/antico/moderno - Declivio/palcoscenico piano - Illuminazione

Discipline Progettuali Scenografiche

- Saper relazionare idee progettuali e vincoli materiali o economici	<ul style="list-style-type: none"> - Distanza tra luogo di realizzazione e luogo di allestimento e dimensioni degli accessi al palcoscenico - Reperibilità e costo dei materiali - Presenza di graticcia - Tipologia di illuminazione e di audio
--	--

Competenza D

Preparazione e realizzazione di un bozzetto scenografico

Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)

Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper applicare i principali metodi progettuali funzionali alla realizzazione di un bozzetto scenografico	- Schizzi preliminari senza supporto iconografico - Analisi delle soluzioni già espresse in passato - Ricerca di fonti iconografiche - Schizzi preliminari con supporto iconografico - Gestione dello spazio scenico - Disegnare la scena - Il cambio di scena (a vista, al buio, a sipario chiuso) - Le tecniche grafiche, grafico-pittoriche, pittoriche, fotografiche e multimediali (vedi anche <i>Laboratorio della scenografia</i>)
- Saper calcolare il punto di vista e gestire gli elementi visivi indispensabili alla buona progettazione di una scenografia	- Il punto di vista per la progettazione (<i>l'occhio del principe</i>) - Proporzioni degli elementi - I raggi visuali e gli sfiori

Competenza E

Analisi e gestione dello spazio compositivo, delle superfici, del colore e della luce nella progettazione *Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)*

Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper riconoscere e utilizzare le regole della composizione e i principi fondamentali della percezione visiva	- Le teorie della Gestalt - L'influenza della luce e delle fonti luminose colorate - Gestione delle ombre
- Saper realizzare il progetto in funzione dei materiali da utilizzare (<i>vedi anche laboratorio della scenografia</i>)	- I materiali e la loro superficie - I materiali e l'impatto luminoso - I materiali e il loro dinamismo - I materiali: trasparenze e opacità

Competenza F

Dal bozzetto scenografico al progetto esecutivo

Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)

Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper individuare i vari metodi di restituzione prospettica e applicarli secondo le situazioni.	- I metodi di restituzione - Lettura ed interpretazione della pianta e della sezione di un palcoscenico - Altezza degli elementi scenici - Calcolo del declivio - Accelerazione e decelerazione prospettica
- Saper riproporzionare un bozzetto e una pianta	- Tecniche di adattamento della scenografia a differenti spazi scenici.
- Saper realizzare tavole esecutive	- Proiezioni ortogonali - Assonometrie

	- Tecniche di assemblaggio
Competenza G Il progetto del costume <i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i>	

Discipline Progettuali Scenografiche	
Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper applicare i principali metodi progettuali funzionali alla progettazione di un costume	- Elementi di anatomia e fisionomia esterna - Posizioni del corpo umano - Impostazione delle tavole progettuali
- Saper individuare i principali generi di abiti e le materie usate	- Le varie tipologie e i diversi stili storici - I tessuti - Gli accessori
Competenza H Le tecniche digitali nella progettazione <i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i>	
Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper gestire le tecniche fotografiche digitali di base e utilizzare ai fini progettuali	- Inquadratura - Ripresa - Fotoritocco - Esportazione - Stampa o proiezione
- Saper gestire le tecniche video digitali di base e utilizzare ai fini progettuali	- Inquadratura - Ripresa - Montaggio e ritocco - Esportazione - Proiezione
- Saper gestire le tecniche di modellazione 3D di base e utilizzare ai fini progettuali	- Modellazione di base - Rendering

Laboratorio di Scenografia

Il Biennio e V Anno

Obiettivi specifici di apprendimento delle Indicazioni nazionali

Il Biennio

Le/gli studenti devono essere guidati a:

- **Conoscere, rispettare e organizzare lo spazio, gli strumenti e i tempi di lavoro;**
- *Acquisire e approfondire, in sinergia con le Discipline progettuali scenografiche e le Discipline geometriche e scenotecniche, all'acquisizione e all'applicazione delle tecniche e delle procedure specifiche della scenografia realizzativa.*
- *Intendere la fase laboratoriale come una fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta;*
- **Interpretare la fase laboratoriale come momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale;**
- **Verificare il processo in a-o sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro;** - *Conoscere e applicare i metodi, le tecniche e le tecnologie inerenti alla scenografia realizzativa (pittura di scena, scultura per il teatro – scenoplastica, formatura, elementi strutturali e architettonici, audiovisivi, attrezzeria, etc.).*
- **Sviluppare le procedure relative all'elaborazione degli elementi scenografici *risolvendo problemi, affrontando situazioni problematiche, costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi della disciplina;***
- *Sviluppare e approfondire il disegno finalizzato all'elaborazione di una scenografia, di un allestimento, di un costume o di un elemento per il teatro di figura;*
- *Conoscere e applicare le procedure relative all'attività **laboratoriale, tenendo conto:***
 - **delle possibili interazioni disciplinari, delle proprie interpretazioni, sensazioni;**
 - **dei vincoli e delle possibilità esistenti e verificando i risultati raggiunti.**
- *Osservare, analizzare, descrivere e restituire criticamente le caratteristiche specifiche degli allestimenti scenografici;*
- **Collaborare in gruppo per attività laboratoriali che hanno finalità e obiettivi comuni, pur mantenendo la propria autonomia e facendo valere i propri bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità;**
- *Utilizzare mezzi manuali, meccanici e digitali per la realizzazione di una scenografia o parte di essa;*
- *Approfondire la conoscenza e impiegare le tecniche pittoriche funzionali alla scenografia (i supporti, i colori, i pennelli, lo spruzzo, etc.);*
- *Approfondire la conoscenza e impiegare le tecniche plastico-scoltoree funzionali alla scenografia (modellazione, intaglio materiali sintetici);*
- *Approfondire la conoscenza e impiegare le tecniche di formatura per la scenografia (gomme siliconiche, resine sintetiche, materiali da stampo mono e bi-componenti, etc.);*
- *Sviluppare la conoscenza e l'utilizzo dei prodotti per effetti specifici, dei metalli utilizzati nelle strutture e le tecniche di assemblaggio, etc;*

- Conoscere e applicare le tecniche e le tecnologie artigianali nell'uso dei materiali quali, il legno (telai, praticabili, quinte, etc.),, i materiali plastici (argilla, paste per la modellazione, materie per ambienti e calpestabili, etc.), Collegare le conoscenze e approfondire le competenze per la realizzazione di una scenografia;
- **Conoscere e utilizzare i mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a:**
 - nuove soluzioni formali;
 - **lo sviluppo dell'organizzazione del proprio apprendimento individuando e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.**

V Anno

Oltre ad approfondire quanto previsto dal primo biennio, le/gli studenti devono essere guidati a:

- **Rafforzare la propria autonomia operativa e creativa;**
- Potenziare le competenze messe in atto nei luoghi deputati alla realizzazione e all'allestimento di una scenografia;
- Sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire vari tipologie di medium artistico.
- Approfondire lo studio della produzione e della scenografia cinematografica
- Approfondire le conoscenze delle nuove tecnologie pittoriche, plastico-scoltoree, strutturali, digitali e meccaniche applicate alla scenografia e all'allestimento espositivo.

Laboratorio di Scenografia

Competenza A

Il disegno come linguaggio come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico

Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)

Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper applicare i metodi di rappresentazione grafico-pittorica funzionali allo studio e all'elaborazione del bozzetto scenografico.	<ul style="list-style-type: none"> - Disegno a mano libera (da immagine o dal vero) - Disegno guidato (Quadrettatura, tecniche di ingrandimento/ riduzione senza quadrettatura, tecniche di trasferimento del disegno, proiezione) - Chiaroscuro, disegno analitico - Disegno segnico

<p>- Saper applicare le tecniche grafico-pittoriche tradizionali e contemporanee funzionali allo studio e all'elaborazione del bozzetto scenografico. <i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i></p>	<p>- Natura, uso, proprietà degli strumenti e dei materiali - Individuazione e preparazione dei supporti cartacei. - Carboncino, grafite, penna a sfera, matite colorate grasse - Pennino, lavis, acquarello, pastello secco e ad olio - Olio, ecoline, pantoni. - Collage - Tecniche calcografiche: puntasecca, acquaforte, ceramolle. Linoleum.</p>
<p>Competenza B Gestire gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro <i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i></p>	
<p>Capacità/Abilità</p>	<p>Conoscenze</p>
<p>- Saper organizzare ed utilizzare gli elementi che costituiscono un laboratorio di scenografia</p>	<p>- Banchi da lavoro - Magazzini attrezzatura e materiali pittorici e scultorei, - Deposito legni, tessili, poliuretanic, etc - Recipienti e tavolozza</p>
<p>- Saper applicare le funzioni corrette degli strumenti usati in un laboratorio pittorico di scenografica e impiegare la terminologia tecnica</p>	<p>- Strumenti per l'ingrandimento e la misurazione (<i>cordino, righe, squadre e compassi da scenografia</i>) - Canna e carbone - Pennellesse, pennelli da fili, reggetta - Spugne, stampi, etc</p>
<p>- Saper applicare le funzioni corrette degli strumenti usati in un laboratorio scultoreo di scenografica e impiegare la terminologia tecnica</p>	<p>- Strumenti per la misurazione e la riproduzione della forma scultorea scenografica (<i>compassi retti, curvi, pantografo e altri sistemi</i>) - Strumenti per la modellazione (mirette, stecche, sbozzatori, spatole, rifinitori, etc) - Strumenti per la lavorazione dei materiali poliuretanic - Strumenti e materiali accessori (tenaglia, pinza, fil di ferro, etc)</p>
<p>- Saper applicare le funzioni corrette degli strumenti usati in un laboratorio di falegnameria e attrezzatura scenografica e impiegare la terminologia tecnica</p>	<p>- Strumenti per la misurazione - Strumenti ed elettrostrumenti mobili e da banco per il taglio del legno e del polistirene - Strumenti ed elettrostrumenti mobili e da banco per la rifinitura - Strumenti per l'assemblaggio</p>

<p>Competenza C</p> <p>Analisi e gestione dello spazio compositivo, della superficie, del colore e della luce nella realizzazione</p> <p><i>(vedi anche competenza E di Discipline progettuali scenografiche)</i></p> <p><i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i></p>	
Capacità/Abilità	Conoscenze

<p>Laboratorio di Scenografia</p>	
<p>- Saper applicare le regole della composizione cromatica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tinta, tonalità - Colori primari, secondari, intermedi - Luminosità, saturazione, intensità - I 7 contrasti (qualità, quantità, puri, complementari, freddo/ caldo, Chiaro/scuro, simultaneità) - Nomi dei colori - Ombre proprie, ombre portate e ombre luminose
<p>- Saper applicare le tecniche e gestire i materiali secondo i materiali previsti dal progetto (<i>vedi Discipline progettuali scenografiche</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le qualità tattili e visive dei materiali - Le qualità luminose dei materiali (impatto della luce nei corpi opachi) - Il dinamismo dei materiali - L'indice di penetrazione della luce nei materiali (trasparenza, traslucenza, diafanità, opacità etc...)
<p>Competenza D</p> <p>Le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, la pittura e la scultura di scena.</p> <p>La terminologia tecnica</p> <p><i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i></p>	
Capacità/Abilità	Conoscenze

<p>- Saper applicare le principali tecniche della pittura di scena</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tiraggio e preparazione delle tele - La quadrettatura - Il disegno a carboncino, - La tempera e l'acrilico: <ul style="list-style-type: none"> • La messa in tinta • Le velature • Lo spruzzo • La spugnatura • La raschiatura • Lo stencil • Etc.
<p>- Saper applicare le principali tecniche dirette ed indirette della scultura e della plastica scenografica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le armature - Il modellato - L'intaglio del polistirene - L'assemblaggio - Gli stampi rigidi a forma persa e a tasselli - Gli stampi flessibili - Le tecniche miste
<p>- Saper applicare le principali tecniche di costruzione nella scenografica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Materiali: lignei (cantinelle, compensati, multistrati), sintetici, metallici - Scelta dei materiali - Taglio, incollaggio, assemblaggio (chiodi/viti/incastri) e rifinitura dei materiali lignei - Taglio, incollaggio, assemblaggio e rifinitura dei materiali sintetici - Taglio, saldatura, assemblaggio (viti, bulloni, rivetti) e rifinitura dei materiali metallici
<p>- Saper individuare e gestire i principali materiali della pittura di scena</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I leganti: resine acriliche, colle animali, etc. - I veicolanti - I pigmenti - I supporti tessili, lignei e sintetici
<p>- Saper individuare e gestire i principali materiali della scultura e la plastica di scena</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plastiline, argilla - Cartapesta - I multistrati lignei - Il polistirene e il polistirolo - Le schiume poliuretaniche - Le resine poliesteri e acriliche - Materiali contemporanei
<p>- Saper individuare e gestire i principali materiali per la costruzione e l'allestimento di scena</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pannelli lignei - Profilati lignei - Profilati ferrosi e acciaioli - Pannelli e profilati sintetici - Tessili - Materiali per tappeti di scena - Colle

	- Ferramenta di fissaggio e ancoraggio
Competenza E Realizzazione di strutture di scena <i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i>	
Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper individuare e realizzare le principali strutture di scena	<ul style="list-style-type: none"> - Cavalle e americane - I praticabili (scale, pedane, carri) - Telai - Centine - Armature
Competenza F La realizzazione del costume <i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i>	
Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper applicare i principali metodi operativi funzionali alla realizzazione di un costume	<ul style="list-style-type: none"> - Misurazione - Carta modello - Tipologie di tessuti - Taglio - Cucitura
Competenza G Le tecniche multimediali e l'illuminazione <i>Livello applicazione semplice (III anno) - Mediamente complesso (IV anno) - Complesso (V anno)</i>	
Capacità/Abilità	Conoscenze
- Saper applicare le tecniche basi per la realizzazione di elementi multimediali per la scena	<ul style="list-style-type: none"> - I supporti per la proiezione e la retro-proiezione - Proiezione foto, video - Ritocco
- Saper individuare gli elementi di base dell'illuminotecnica e conoscerne le proprietà e le funzioni	<ul style="list-style-type: none"> - Sorgenti luminose in coperta e a vista (lampade, lanterne, riflettori, proiettori, schermi, diffusori, etc) - Ponti luce, bilance e americane - Luce diretta e indiretta - Mescolanza dei colori luce (gelatine e fari digitali)

Per ciò che concerne le Competenze, le Abilità/Capacità e le Conoscenze delle Discipline geometriche e scenotecniche, si rimanda alla Progettazione didattica di Dipartimento di Discipline Geometriche.

A. Categorie e tipologie di verifiche nell'indirizzo Scenografia

Il dipartimento adotta due categorie di prova di verifica suddivise in tipologie:

b) Discipline Progettuali Scenografiche: *Progettuale*

- a. Grafica
- b. Pratica
- c. Scritta
- d. Orale

c) Laboratorio della Scenografia: *Laboratoriale*

- a. Grafica
- b. Pratica
- c. Scritta
- d. Orale

C. Criteri di valutazione dell'indirizzo Scenografia

I dipartimenti adottano criteri di valutazione per ogni disciplina insegnata (Discipline Progettuali Scenografiche – Laboratorio di Scenografia), gli stessi, espressi con una valutazione in decimi o in livelli, sono elencati nelle griglie e nelle rubriche di valutazione (vedi paragrafo D).

D. Griglie e rubriche di valutazione

1) Griglia di valutazione intermedia e finale - Discipline Progettuali scenografiche		
Descrittori	Voto	Livello
<p>Non individua alcuna struttura del teatro, dello spazio scenico né le varie figure professionali. Non conosce l'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia né del costume. Non sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia. Non prepara né realizza il bozzetto scenografico. Non analizza né gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore né la luce. Non gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo. Non gestisce le fasi progettuali di un costume.</p>	1-2	Inesistente
<p>Individua le varie strutture del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in maniera errata. Applica solo alcune delle conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume indispensabili e in maniera inadeguata. Compie le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia facendo gravissimi errori. Prepara e realizza il bozzetto scenografico in maniera errata e spesso non completa. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce in maniera errata. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera errata. Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera errata e spesso non completa.</p>	3	Non raggiunto
<p>Individua le varie strutture del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in maniera inadeguata. Applica quasi tutte le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume indispensabili ma in maniera inadeguata. Compie le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia facendo molti errori. Prepara e realizza il bozzetto scenografico in maniera inadeguata. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce con gravi difficoltà. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera inadeguata compiendo molti errori. Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera inadeguata compiendo molti errori.</p>	4	
<p>Individua le varie strutture del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in maniera insicura. Applica quasi tutte le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume indispensabili ma non approfondisce. Compie le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia in maniera incerta. Prepara e realizza il bozzetto scenografico in maniera insicura e non indaga. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce con qualche difficoltà. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera incerta e compie alcuni errori. Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera insicura compiendo alcuni errori.</p>	5	
<p>Individua le varie strutture del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in maniera accettabile. Applica le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume indispensabili ma non approfondisce.</p>		Base

<p>Sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia in maniera adeguata. Prepara e realizza il bozzetto scenografico in maniera appropriata ma non indaga appieno. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce in maniera accettabile. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera adeguata, con poche difficoltà. Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera appropriata ma non va oltre.</p>	6	
<p>Individua le varie strutture del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali correttamente. Applica correttamente le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume ma non approfondisce. Sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia in maniera quasi autonoma. Prepara e realizza il bozzetto scenografico correttamente indaga se guidato. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce in maniera adeguata. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera adeguata. Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera adeguata e approfondisce se guidato.</p>	7	
<p>Individua le varie strutture del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in maniera autonoma. Applica in maniera autonoma le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume e approfondisce se guidato. Sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia in maniera autonoma. Prepara e realizza il bozzetto scenografico correttamente e spesso approfondisce. Analizza e gestisce correttamente lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera corretta. Gestisce le fasi progettuali di un costume con sicurezza. Utilizza alcune tecniche digitali e multimediali nella progettazione.</p>	8	Intermedio
<p>Individua le varie strutture del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in piena autonomia. Applica con sicurezza le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume e approfondisce. Sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia con sicurezza. Prepara e realizza il bozzetto scenografico con sicurezza e approfondisce. Analizza e gestisce con sicurezza lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce e approfondisce se guidato. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo autonomamente. Gestisce le fasi progettuali di un costume con sicurezza e approfondisce se guidato. Utilizza spesso tecniche digitali e multimediali nella progettazione.</p>	9	
<p>Individua le varie strutture del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in piena autonomia. Padroneggia le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume. Sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia in piena sicurezza. Prepara e realizza il bozzetto scenografico con padronanza e creatività. Analizza e gestisce in piena sicurezza lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce e approfondisce. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in piena autonomia. Gestisce le fasi progettuali di un costume con sicurezza e creatività. Utilizza spesso tecniche digitali e multimediali nella progettazione e approfondisce altre soluzioni.</p>	10	Avanzato

Rubrica di valutazione prova d'ingresso grafica - Discipline Progettuali Scenografiche

Dimensioni	Criteri	Indicatori
Scelta delle tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche	Capacità di individuare le tecniche idonee al soggetto proposto e agli obiettivi fissati	Sceglie la/le tecnica/che idonea/e al soggetto proposto e agli obiettivi fissati in maniera libera e consapevole
Utilizzo delle tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche	Capacità di utilizzare in maniera consapevole le tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche scelte	Utilizza in maniera consapevole, con sicurezza e rapidamente le tecniche grafico-pittoriche scelte
Applicazione del chiaroscuro	Capacità di effettuare un chiaroscuro che restituisca e valorizzi le proprietà plastiche, pittoriche e prospettiche del soggetto dato, analizzando criticamente gli effetti causati dalla luce	Effettua un chiaroscuro che restituisce e valorizza le proprietà plastiche, pittoriche e prospettiche del soggetto dato, analizza criticamente gli effetti causati dalla luce
Utilizzo dello spazio grafico e fedeltà nelle proporzioni e nelle restituzioni delle caratteristiche compositive	Capacità di utilizzare in maniera adeguata lo spazio e di restituire con fedeltà le proporzioni e le caratteristiche compositive del soggetto dato, anche in situazione di ingrandimento a mano libera	Utilizza in maniera adeguata lo spazio e restituisce con fedeltà le proporzioni e le caratteristiche compositive del soggetto dato, anche in situazione di ingrandimento a mano libera
Resa della profondità, valorizzazione della forma principale e stile interpretativo	Capacità di restituire gli effetti di profondità e di valorizzare le forme principali - Capacità di interpretare stilisticamente a traverso il segno e i toni	Restituisce gli effetti di profondità e valorizza le forme principali - Interpreta stilisticamente a traverso il segno e i toni
Scelta delle tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche	Sceglie la/le tecnica/che idonea/e al soggetto proposto e agli obiettivi fissati in maniera libera e consapevole	Alto
	Sceglie la/le tecnica/che idonea/e al soggetto proposto e agli obiettivi fissati in maniera libera	Medio
	Sceglie la/le tecnica/che idonea/e al soggetto proposto e agli obiettivi fissati secondo la propria abitudine	Base

	Non sa quale la/le tecnica/che scegliere rispetto al soggetto proposto e agli obiettivi fissati	Iniziale
Utilizzo delle tecniche grafico-pittoriche	Utilizza in maniera consapevole, con sicurezza e rapidamente le tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche scelte	Alto
	Utilizza in maniera consapevole le tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche scelte ma con qualche titubanza	Medio
	Utilizza in maniera poco consapevole le tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche scelte e effettua alcuni errori	Base
	Non sa utilizzare le tecniche scelte, commette gravi errori	Iniziale
Applicazione del chiaroscuro	Effettua un chiaroscuro che restituisce e valorizza le proprietà plastiche, pittoriche e prospettive del soggetto dato, analizza criticamente gli effetti causati dalla luce	Alto
	Effettua un chiaroscuro che restituisce le proprietà plastiche, pittoriche e prospettive del soggetto dato, analizza superficialmente gli effetti causati dalla luce	Medio
	Effettua un chiaroscuro che restituisce poco le proprietà plastiche, pittoriche e prospettive del soggetto dato, non analizza gli effetti causati dalla luce	Base
	Non effettua un chiaroscuro che restituisce le proprietà plastiche, pittoriche e prospettive del soggetto dato, non analizza gli effetti causati dalla luce	Iniziale
Utilizzo dello spazio grafico e fedeltà nelle proporzioni e nelle restituzioni delle caratteristiche compositive	Utilizza in maniera adeguata lo spazio e restituisce con fedeltà le proporzioni e le caratteristiche compositive del soggetto dato, anche in situazione di ingrandimento a mano libera	Alto
	Utilizza in maniera relativamente adeguata lo spazio e restituisce le proporzioni e le caratteristiche compositive del soggetto dato, anche in situazione di ingrandimento a mano libera, effettuando pochi errori superficiali	Medio
	Utilizza in maniera poco adeguata lo spazio e restituisce le proporzioni e le caratteristiche compositive del soggetto dato, anche in situazione di ingrandimento a mano libera, effettuando diversi errori	Base
	Non utilizza in maniera adeguata lo spazio e non restituisce le proporzioni e le caratteristiche compositive del soggetto dato, anche in situazione di ingrandimento a mano libera	Iniziale
Resa della profondità e valorizzazione della forma principale -	Restituisce gli effetti di profondità e valorizza le forme principali - Interpreta stilisticamente attraverso il segno e i toni	Alto
	Restituisce in buona parte gli effetti di profondità e valorizza le forme principali - Interpreta stilisticamente attraverso il segno e i toni in alcune parti	Medio

Interpretazione stilistica attraverso il segno e i toni	Restituisce in maniera accettabile gli effetti di profondità e non valorizza abbastanza le forme principali - Non interpreta stilisticamente attraverso il segno e i toni	Base
	Non restituisce gli effetti di profondità e non valorizza le forme principali - Non interpreta stilisticamente attraverso il segno e i toni	Iniziale

Iniziale = 0	Base = 2	Medio = 3	Alto = 4
Livello Iniziale	Livello Base	Livello Medio	Livello Alto
Punteggio da 0 a 5	Punteggio da 6 a 10	Punteggio da 11 a 15	Punteggio da 16 a 20

Rubrica di valutazione prova d'ingresso scritta - Discipline Progettuali Scenografiche

Dimensioni	Criteri	Indicatori
Capacità di analisi delle tecniche pittoriche, del colore e delle regole compositive di base	Precisione nell'analizzare i vari aspetti relativi alle tecniche pittoriche, al colore e alla composizione	Sa analizzare in maniera precisa i vari aspetti relativi alle tecniche pittoriche, al colore e alla composizione
Capacità di analisi delle regole geometrico - descrittive di base	Precisione nell'analizzare i vari aspetti relativi alle regole geometrico - descrittive di base	Sa analizzare in maniera precisa i vari aspetti relativi alle regole geometrico - descrittive di base
Capacità di analisi delle tecniche e le proprietà plastico-scoltoree di base	Precisione nell'analizzare i vari aspetti relativi alle tecniche e alle proprietà plastico-scoltoree di base	Sa analizzare in maniera precisa i vari aspetti relativi alle tecniche e alle proprietà plastico-scoltoree di base
Capacità di analisi delle regole progettuali	Capacità di individuare e di analizzare criticamente i passaggi principali relativi alla progettazione di un prodotto artistico	Sa individuare e analizzare criticamente i passaggi principali relativi alla progettazione di un prodotto artistico
Capacità di analisi delle proprie scelte e inclinazioni e delle peculiarità della scenografia	Capacità di analizzare criticamente e in maniera consapevole le proprie scelte, le proprie inclinazioni e le peculiarità della scenografia	Sa analizzare criticamente e in maniera consapevole le proprie scelte, le proprie inclinazioni e le peculiarità della scenografia
Capacità di analisi delle tecniche pittoriche, del colore e delle regole compositive di base	Sa analizzare in maniera precisa i vari aspetti relativi alle tecniche pittoriche, al colore e alla composizione	Alto
	Sa analizzare i vari aspetti relativi alle tecniche pittoriche, al colore e alla composizione in maniera generica	Medio
	Sa analizzare i vari aspetti relativi alle tecniche pittoriche, al colore e alla composizione in maniera parziale	Base
	Non sa analizzare i vari aspetti relativi alle tecniche pittoriche, al colore e alla composizione	Iniziale
Capacità di analisi delle regole geometrico - descrittive di base	Sa analizzare in maniera precisa i vari aspetti relativi alle regole geometrico - descrittive di base	Alto
	Sa analizzare i vari aspetti relativi alle regole geometrico - descrittive di base in maniera generica	Medio

	Sa analizzare i vari aspetti relativi alle regole geometrico - descrittive di base in maniera parziale	Base	
	Non sa analizzare i vari aspetti relativi alle regole geometrico - descrittive di base	Iniziale	
Capacità di analisi delle tecniche e le proprietà plastico-scoltoree di base	Sa analizzare in maniera precisa i vari aspetti relativi alle tecniche e alle proprietà plastico-scoltoree di base	Alto	
	Sa analizzare i vari aspetti relativi alle tecniche e alle proprietà plastico-scoltoree di base in maniera generica	Medio	
	Sa analizzare i vari aspetti relativi alle tecniche e alle proprietà plastico-scoltoree di base in maniera parziale	Base	
	Non sa analizzare i vari aspetti relativi alle tecniche e alle proprietà plastico-scoltoree di base	Iniziale	
Capacità di analisi delle regole progettuali	Sa individuare e analizzare criticamente i passaggi principali relativi alla progettazione di un prodotto artistico	Alto	
	Sa analizzare in maniera generica i passaggi principali relativi alla progettazione di un prodotto artistico	Medio	
	Sa analizzare in maniera parziale i passaggi principali relativi alla progettazione di un prodotto artistico	Base	
	Non sa analizzare i passaggi principali relativi alla progettazione di un prodotto artistico	Iniziale	
Capacità di analisi delle proprie scelte e inclinazioni e delle peculiarità della scenografia	Sa analizzare criticamente e in maniera consapevole le proprie scelte, le proprie inclinazioni e le peculiarità della scenografia	Alto	
	Sa analizzare in maniera generica le proprie scelte, le proprie inclinazioni e le peculiarità della scenografia	Medio	
	Sa analizzare in maniera parziale le proprie scelte, le proprie inclinazioni e le peculiarità della scenografia	Base	
	Non sa analizzare in maniera generica le proprie scelte, le proprie inclinazioni e le peculiarità della scenografia	Iniziale	
Iniziale = 0	Base = 2	Medio = 3	Alto = 4
Livello Iniziale	Livello Base	Livello Medio	Livello Alto
Punteggio da 0 a 5	Punteggio da 6 a 10	Punteggio da 11 a 15	Punteggio da 16 a 20

Interpretazione della forma										
Aderenza/Interpretazione storica e concettuale al/del testo.										
Coerenza e originalità nella scelta dei materiali da utilizzare per la realizzazione degli elementi scenici										
Utilizzo di tecniche alternative a quelle grafico-pittoriche per la realizzazione del progetto (collage, fotomontaggio, multimediale, etc)										
Cura e presentazione del progetto										
Voto finale (somma / la quantità di indicatori utilizzati)										

3) bis - Rubrica di Valutazione delle competenze in USCITA Triennio Discipline progettuali scenografiche - Scenografia.	
Descrittori	Livello
<p>Individua e descrive le funzioni delle parti del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in piena autonomia. Applica con sicurezza / Padroneggia le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia (e del costume) e approfondisce. Conosce le forme di spettacolo o di evento in cui la scenografia è parte integrante del linguaggio (in particolare teatro e cinema) e sa individuare e collegare — / criticamente i maggiori autori/interpreti e le più note opere di questi linguaggi. Sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia con sicurezza / in piena sicurezza. Legge, interpreta e elabora il testo di riferimento e la realtà in piena autonomia / in piena sicurezza. Conosce e applica le procedure relative all'attività progettuale, tenendo conto di molti degli / tu<i gli aspetti relativi alla progettazione scenografica. Collega e applica con sicurezza / con padronanza i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva finalizzati alla progettazione scenografica. Prepara e realizza tecnicamente il bozzetto scenografico con sicurezza e approfondisce / con padronanza e creatività. Analizza e gestisce con sicurezza / in piena sicurezza lo spazio compositivo, il volume, le superfici, il colore e la luce in virtù della realizzazione e approfondisce / approfondisce in piena autonomia. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo autonomamente / in piena autonomia. Gestisce le fasi progettuali di un costume con sicurezza e approfondisce se guidato / e creatività. Utilizza — / spesso tecniche digitali e multimediali nella progettazione — / e approfondisce altre soluzioni.</p>	Alto

<p>Individua e descrive le funzioni delle parti del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali corre<amente / in maniera autonoma. Applica corre<amente / autonomamente le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia (e del costume) ma non approfondisce ulteriormente / e approfondisce se guidato. Conosce le principali forme di spettacolo o di evento in cui la scenografia è parte integrante del linguaggio (in particolare teatro e cinema) e individua e collega, in parte / se guidato i maggiori autori/interpreti e le più note opere di questi linguaggi. Sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia in maniera quasi autonoma / in maniera autonoma. Legge, interpreta e elabora il testo di riferimento e la realtà corre<amente / in autonomia. Conosce e applica le procedure relative all'attività progettuale tenendo conto se guidato di diversi / di diversi aspetti relativi alla progettazione scenografica. Collega e applica corre<amente / in autonomia i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva finalizzati alla progettazione scenografica. Prepara e realizza tecnicamente il bozzetto scenografico in maniera corretta e indaga se guidato / e spesso approfondisce. Analizza e gestisce in maniera adeguata / autonomamente lo spazio compositivo, il volume, le superfici, il colore e la luce in virtù della realizzazione ma non approfondisce ulteriormente / e se guidato approfondisce. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera corre<a / quasi autonomamente. Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera adeguata / con sicurezza. Utilizza alcune tecniche digitali e multimediali nella progettazione.</p>	Intermedio
<p>Individua e descrive le funzioni delle varie parti del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in maniera acce<abile. Applica le conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume indispensabili ma non approfondisce. Conosce alcune forme di spettacolo o di evento in cui la scenografia è parte integrante del linguaggio (in particolare teatro e cinema) ma individua e/o collega con alcune difficoltà i maggiori autori/interpreti e le più note opere di questi linguaggi. Sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia in maniera adeguata. Legge, interpreta e elabora il testo di riferimento e la realtà solo se guidato. Conosce e applica le procedure relative all'attività progettuale tenendo conto se guidato di diversi / di diversi aspetti relativi alla progettazione scenografica. Collega e applica in maniera acce<abile i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva finalizzati alla progettazione scenografica. Prepara e realizza tecnicamente il bozzetto scenografico e/o modellino in maniera appropriata ma non indaga appieno. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce in maniera acce<abile. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera adeguata, con poche difficoltà. Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera appropriata ma non va oltre. Utilizza pochissime tecniche digitali e multimediali nella progettazione.</p>	Base
<p>Individua e descrive le funzioni delle parti del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in maniera insicura. Applica solo alcune delle conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume indispensabili ma non approfondisce. Conosce poche forme di spettacolo o di evento in cui la scenografia è parte integrante del linguaggio (in particolare teatro e cinema) ma individua e/o collega, anche se con diverse difficoltà, i maggiori autori/interpreti e le più note opere di questi linguaggi. Compie le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia in maniera incerta ma s'impegna. Legge, interpreta e elabora il testo di riferimento e la realtà solo se guidato. Conosce e applica le procedure relative all'attività progettuale tenendo conto solo se guidato di diversi aspetti relativi alla progettazione scenografica. Collega e applica in maniera incerta i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva finalizzati alla progettazione scenografica ma s'impegna a risolvere il problemi. Prepara e realizza tecnicamente il</p>	Competenze imprescindibili

<p>bozzetto scenografico e/o modellino in maniera insicura ma indaga poco e solo se guidato. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce con qualche difficoltà. Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera poco sicura e compie alcuni errori. Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera insicura compiendo alcuni errori.</p>	
<p>Non individua né descrive alcuna parte del teatro, dello spazio scenico né le varie figure professionali / Individua e descrive le funzioni delle parti del teatro, dello spazio scenico e le varie figure professionali in maniera errata o molto incompleta. Non conosce l'evoluzione concettuale, tecnica né stilistica della scenografia (né del costume) / Applica solo alcune delle conoscenze dell'evoluzione concettuale, tecnica e stilistica della scenografia e del costume, indispensabili e in maniera inadeguata. Non conosce alcuna forma / Conosce pochissime forme di spettacolo o di evento in cui la scenografia è parte integrante del linguaggio (in particolare teatro e cinema), non individua né collega / individua e/o collega con gravissime difficoltà i maggiori autori/interpreti e le più note opere di questi linguaggi. Non sa compiere le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia / Compie le azioni preliminari alla progettazione di una scenografia facendo gravissimi errori. Non legge, né interpreta né elabora il testo di riferimento né la realtà / Legge, interpreta e elabora il testo di riferimento e la realtà con gravi difficoltà. Non conosce le procedure relative all'attività progettuale / Conosce e applica le procedure relative all'attività progettuale non tenendo conto dei diversi aspetti relativi alla progettazione scenografica. Non collega né applica / Collega e applica compiendo gravi errori i sistemi di restituzione geometrica e proiettiva finalizzati alla progettazione scenografica. Non prepara né realizza tecnicamente il bozzetto scenografico e/o modellino / Prepara e realizza tecnicamente il bozzetto scenografico e/o modellino in maniera errata e spesso non completa. Non analizza né gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore né la luce / Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce in maniera errata. Non gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo / Gestisce le fasi dal bozzetto al progetto esecutivo in maniera errata. Non gestisce le fasi progettuali di un costume / Gestisce le fasi progettuali di un costume in maniera errata o spesso non completa.</p>	<p>Iniziale</p>

<p>3) Griglia di valutazione intermedia e finale - Laboratorio di scenografia</p>		
<p>Descrittori</p>	<p>Voto</p>	<p>Livello</p>
<p>Non utilizza il disegno come linguaggio né come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico. Non gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo né lo spazio di lavoro. Non analizza né gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione. Non utilizza la terminologia tecnica, le tecniche, i materiali né le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena. Non realizza le principali strutture di scena.</p>	<p>1-2</p>	<p>Inesistente</p>
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico in maniera errata. Gestisce pochissimi strumenti, attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro e in modo errato. Non analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione in modo errato, compiendo gravissimi errori. Utilizza una minima parte della terminologia</p>	<p>3</p>	<p>Non raggiunto</p>

<p>tecnica, le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena in maniera inappropriata, con gravi difficoltà. Realizza poche delle principali strutture di scena ma in maniera inadeguata.</p>		
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico in maniera inadeguata. Gestisce solo alcuni strumenti, attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro ma in modo inadeguato. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione in modo inappropriato, compiendo gravi errori. Utilizza una minima parte della terminologia tecnica, le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena in maniera inappropriata, con gravi difficoltà. Realizza poche delle principali strutture di scena ma in maniera inadeguata.</p>	4	
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico in maniera insicura. Gestisce quasi tu<i gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro ma in modo incerto. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione in modo insicuro, compiendo qualche lieve errore. Utilizza parte della terminologia tecnica, le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena in maniera insicura, con alcune difficoltà. Realizza quasi tu<e le principali strutture di scena ma in maniera insicura.</p>		
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico in maniera acce<abile. Gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro in modo soddisfacente. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione in modo appropriato ma non approfondisce. Utilizza parte della terminologia tecnica, le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena in maniera acce<abile, con poche difficoltà. Realizza alcune delle principali strutture di scena in maniera soddisfacente.</p>	6	Base
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico correttamente. Gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro in modo corretto. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione in maniera autonoma ma non approfondisce appieno. Utilizza la terminologia tecnica, le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena in maniera adeguata. Realizza le principali strutture di scena in maniera adeguata.</p>	7	
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico in maniera autonoma. Gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro con sicurezza. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione in maniera autonoma e approfondisce se guidato. Utilizza la terminologia tecnica, le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena con sicurezza e va oltre se guidato. Realizza le principali strutture di scena in maniera adeguata. Realizza se guidato elementi semplici del costume e/o gestisce se guidato le tecniche multimediali.</p>		Intermedio

<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico in piena autonomia. Gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro con molta sicurezza. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione con sicurezza e approfondisce. Utilizza la terminologia tecnica, le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena con padronanza e va oltre se guidato. Realizza le principali strutture di scena in maniera autonoma. Realizza autonomamente elementi semplici del costume e/o gestisce le tecniche multimediali e alcuni degli elementi principali dell'illuminazione.</p>	9	Avanzato
<p>Padroneggia il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico e approfondisce. Gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro in piena sicurezza. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione con padronanza. Utilizza la terminologia tecnica, le tecniche, i materiali e le procedure per la costruzione, per la pittura e per la scultura di scena con padronanza e creatività. Realizza le principali strutture di scena in piena autonomia. Realizza con sicurezza elementi semplici del costume e/o gestisce le tecniche multimediali cercando altre soluzioni e gli elementi principali dell'illuminazione.</p>	10	

Rubrica di valutazione prova d'ingresso grafica- Laboratorio di Scenografia		
Dimensioni	Criteri	Indicatori
Scelta delle tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche	Capacità di individuare le tecniche idonee al soggetto proposto e agli obiettivi fissati	Sceglie la/le tecnica/che idonea/e al soggetto proposto e agli obiettivi fissati in maniera libera e consapevole
Utilizzo delle tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche	Capacità di utilizzare in maniera consapevole le tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche scelte	Utilizza in maniera consapevole, con sicurezza e rapidamente le tecniche grafico-pittoriche scelte
Applicazione del chiaroscuro	Capacità di effettuare un chiaroscuro che restituisca e valorizzi le proprietà plastiche e/o pittoriche del soggetto dato, analizzando criticamente gli effetti causati dalla luce	Effettua un chiaroscuro che restituisce e valorizza le proprietà plastiche e/o pittoriche del soggetto dato, analizza criticamente gli effetti causati dalla luce
Utilizzo dello spazio e fedeltà nelle proporzioni	Capacità di utilizzare in maniera adeguata lo spazio e di restituire con fedeltà le proporzioni del soggetto dato	Utilizza in maniera adeguata lo spazio e restituisce con fedeltà le proporzioni del soggetto dato

Resa della profondità, valorizzazione della forma principale e stile interpretativo	Capacità di restituire gli effetti di profondità e di valorizzare la forma principale - Capacità di interpretare stilisticamente a traverso il segno e i toni	Restituisce gli effetti di profondità e valorizza la forma principale - Interpreta stilisticamente a traverso il segno e i toni
Scelta delle tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche	Sceglie la/le tecnica/che idonea/e al soggetto proposto e agli obiettivi fissati in maniera libera e consapevole	Alto
	Sceglie la/le tecnica/che idonea/e al soggetto proposto e agli obiettivi fissati in maniera libera	Medio
	Sceglie la/le tecnica/che idonea/e al soggetto proposto e agli obiettivi fissati secondo la propria abitudine	Base
	Non sa quale la/le tecnica/che scegliere rispetto al soggetto proposto e agli obiettivi fissati	Iniziale
Utilizzo delle tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche	Utilizza in maniera consapevole, con sicurezza e rapidamente le tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche scelte	Alto
	Utilizza in maniera consapevole le tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche scelte ma con qualche titubanza	Medio
	Utilizza in maniera poco consapevole le tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche scelte e effettua alcuni errori	Base
	Non sa utilizzare le tecniche scelte, commette gravi errori	Iniziale
Applicazione del chiaroscuro	Effettua un chiaroscuro che restituisce e valorizza le proprietà plastiche e/o pittoriche del soggetto dato, analizza criticamente gli effetti causati dalla luce	Alto
	Effettua un chiaroscuro che restituisce le proprietà plastiche e/o pittoriche del soggetto dato, analizza superficialmente gli effetti causati dalla luce	Medio
	Effettua un chiaroscuro che restituisce poco le proprietà plastiche e/o pittoriche del soggetto dato, non analizza gli effetti causati dalla luce	Base
	Non effettua un chiaroscuro che restituisce le proprietà plastiche e/o pittoriche del soggetto dato, non analizza gli effetti causati dalla luce	Iniziale
Utilizzo dello spazio e fedeltà nelle proporzioni	Utilizza in maniera adeguata lo spazio e restituisce con fedeltà le proporzioni del soggetto dato	Alto
	Utilizza in maniera relativamente adeguata lo spazio e restituisce le proporzioni del soggetto dato effettuando pochi errori superficiali	Medio
	Utilizza in maniera poco adeguata lo spazio e restituisce le proporzioni del soggetto dato effettuando diversi errori	Base

Applicazione delle procedure di disegno a mano libera o guidato										
Applicazione delle tecniche grafiche e/o grafico-pittoriche										
Applicazione delle tecniche pittoriche per la scenografia										
Applicazione delle tecniche plastico-scoltoree per la scenografia										
Rispetto delle proporzioni										
Rispetto delle regole cromatiche										
Rispetto delle regole compositive										
Rispetto delle regole prospettiche										
Cura dei dettagli										
Interpretazione e/o rielaborazione della forma										
Utilizzo delle tecniche di formatura										
Utilizzo delle tecniche di costruzione										
Utilizzo di tecniche foto, video e/o multimediale										
Cura e conservazione del/degli elaborato/i										
Voto finale (somma / la quantità di indicatori utilizzati)										

Rubrica di Valutazione delle competenze in USCITA Triennio SC
Laboratorio di scenografia - Scenografia

Descrittori	Livello
-------------	---------

<p>Utilizza in piena autonomia / Padroneggia il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico — / e approfondisce. Gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro con molta sicurezza / con padronanza. Osserva, analizza, descrive e restituisce con sicurezza / criticamente le caratteristiche specifiche degli allestimenti scenografici. Utilizza e gestisce le procedure pittoriche e/o plastico-scoltoree e/o di formatura e/o multimediali in piena autonomia / con padronanza e creatività. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, il volume, le superfici, il colore e la luce nella realizzazione con sicurezza / con padronanza e approfondisce. Conosce le proprietà, utilizza e gestisce i materiali in funzione delle esigenze estetiche e strutturali dell'allestimento con sicurezza / con padronanza. Utilizza con sicurezza / con padronanza la terminologia tecnica inerente alla scenografia e alle tecniche esecutive necessarie alla realizzazione. Realizza le principali strutture di scena richieste in piena autonomia secondo schemi esecutivi elaborati anche da se stessa/o, utilizzando con padronanza i mezzi manuali ed elettrici. Realizza con sicurezza elementi semplici del costume e/o gestisce le tecniche multimediali cercando altre soluzioni e gli elementi principali della luministica.</p>	<p>Avanzato</p>
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico correttamente / in maniera autonoma. Gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro in modo corre< / con sicurezza. Osserva, analizza, descrive e restituisce adeguatamente / correttamente le caratteristiche specifiche degli allestimenti scenografici. Utilizza e gestisce le procedure pittoriche e/o plastico-scoltoree e/o di formatura e/o multimediali correttamente / in autonomia. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il volume, il colore e la luce nella realizzazione in maniera autonoma ma non approfondisce appieno / e approfondisce se guidato. Conosce le proprietà, utilizza e gestisce i materiali in funzione delle esigenze estetiche e strutturali dell'allestimento correttamente / in autonomia. Utilizza adeguatamente / correttamente la terminologia tecnica inerente alla scenografia e alle tecniche esecutive necessarie alla realizzazione. Realizza le principali strutture di scena richieste secondo schemi esecutivi elaborati utilizzando con sicurezza i mezzi manuali ed elettrici e va oltre se guidato. Realizza se guidato elementi semplici del costume e/o gestisce se guidato le tecniche multimediali.</p>	<p>Intermedio</p>
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico in maniera accettabile. Gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro in modo soddisfacente. Osserva, analizza, descrive e restituisce in maniera accettabile le caratteristiche specifiche degli allestimenti scenografici. Utilizza e gestisce le procedure pittoriche e/o plastico-scoltoree e/o di formatura e/o multimediali in maniera accettabile. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il volume, il colore e la luce nella realizzazione in modo appropriato, ma non approfondisce. Conosce alcune proprietà, utilizza e gestisce i materiali in funzione delle esigenze estetiche e strutturali dell'allestimento in maniera adeguata. Utilizza parte della terminologia tecnica inerente alla scenografia e alle tecniche esecutive necessarie alla realizzazione in maniera accettabile, con poche difficoltà. Realizza parti delle</p>	<p>Base</p>

<p>principali strutture di scena richieste secondo schemi esecutivi elaborati in maniera accettabile. Realizza le principali strutture di scena in maniera adeguata.</p> <p>Realizza le principali strutture di scena in maniera adeguata utilizzando con poca sicurezza i mezzi manuali ed elettrici.</p>	
<p>Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico in maniera insicura ma s'impegna. Gestisce quasi tutti gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro anche se in modo talvolta incerto. Osserva, analizza, descrive e restituisce in maniera incerta le caratteristiche specifiche degli allestimenti scenografici ma s'impegna. Utilizza e gestisce le procedure pittoriche e/o plastico-scoltoree e/o di formatura e/o multimediali con qualche difficoltà. Analizza e gestisce lo spazio compositivo, le superfici, il volume, il colore e la luce nella realizzazione in modo insicuro, compiendo qualche lieve errore. Conosce alcune proprietà, utilizza e gestisce i materiali in funzione delle esigenze estetiche e strutturali dell'allestimento in maniera insicura ma s'impegna. Utilizza parte della terminologia tecnica inerente alla scenografia e alle tecniche esecutive necessarie alla realizzazione in maniera insicura, con alcune difficoltà. Realizza parti delle principali strutture di scena richieste secondo schemi esecutivi ed illustrati in maniera talvolta insicura utilizzando con poca sicurezza i mezzi manuali ma non quelli elettrici, ma si impegna.</p>	<p>Competenze imprescindibili</p>
<p>Non utilizza il disegno come linguaggio né come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico / Utilizza il disegno come linguaggio e come attività finalizzata all'elaborazione progettuale e alla realizzazione di un elemento scenografico commettendo gravissimi errori. Non gestisce gli strumenti, le attrezzature, il tempo né lo spazio di lavoro / Gestisce poco gli strumenti, le attrezzature, il tempo e lo spazio di lavoro e in modo errato. Non osserva né analizza, né descrive e restituisce / Osserva, non analizza, descrive poco e restituisce in maniera errata le caratteristiche specifiche degli allestimenti scenografici. Non utilizza né gestisce / Utilizza e gestisce con gravi difficoltà le procedure pittoriche e/o plastico-scoltoree e/o di formatura e/o multimediali. Non analizza né gestisce / Non analizza ma gestisce in modo errato o compiendo gravissimi errori, lo spazio compositivo, le superfici, il volume, il colore e la luce nella realizzazione. Non conosce, né utilizza, né gestisce / Conosce pochissime proprietà, utilizza e gestisce, commettendo gravi errori, i materiali in funzione delle esigenze estetiche e strutturali dell'allestimento. Non utilizza la/ Utilizza con gravi difficoltà parte della terminologia tecnica inerente alla scenografia e alle tecniche esecutive necessarie alla realizzazione. Non realizza / Realizza solo in parte e commettendo errori alcuni elementi delle principali strutture di scena richieste secondo schemi esecutivi elaborati ed illustrati, non utilizza / utilizza in maniera incerta i mezzi manuali ed elettrici.</p>	<p>Iniziale</p>

SECONDO BIENNIO

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso dei metodi proiettivi del disegno tecnico orientandolo verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale, nonché dell'elaborazione progettuale della forma architettonica.

Nell'approccio al processo della composizione architettonica è opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche e concettuali con quelle strutturali, i principi funzionali della distribuzione, con quelli basilari della statica, imparando a conoscere, orientare e sistematizzarne sia i dati quantitativi e qualitativi, sia i caratteri invarianti.

Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla realizzazione di opere architettoniche esistenti o ideate su tema assegnato, attraverso elaborati grafici, e rappresentazioni con ausilio del disegno bidimensionale e tridimensionale CAD; sarà pertanto indispensabile proseguire e ampliare lo studio dei principi proiettivi, acquisire la conoscenza e l'esercizio delle proiezioni prospettiche e della teoria delle ombre, delle tecniche grafiche finalizzate all'elaborazione progettuale.

Utilizzando supporti di riproduzione fotografica, cartografica e grafica, multimediale, modelli tridimensionali è necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare opere architettoniche antiche, moderne e contemporanee, osservando le interazioni tra gli attributi stilistici, tecnologici, d'uso e le relazioni con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico.

Nell'esercizio di analisi di un'opera o nel processo ideativo, su un tema assegnato, lo studente verificherà i significati di modularità, simmetria, asimmetria, proporzione, riconoscendo procedure operabili sui volumi; i significati di schema distributivo e di tipologia; imparerà a scegliere e saper utilizzare, i materiali, gli elementi della costruzione, i differenti sistemi strutturali.

È altresì importante che riesca ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva. Le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati alla descrizione degli aspetti formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione di disegni di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate, saranno in ogni caso approfonditi.

QUINTO ANNO

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative inerenti l'architettura: l'individuazione del tema, l'organizzazione dei dati quantitativi e qualitativi, l'ipotesi, il programma di lavoro, l'elaborazione compositiva dello schema, gli schizzi preliminari, fino ai disegni definitivi e alla rappresentazione grafico-proiettiva e plastica. Confrontandosi con la molteplicità degli aspetti funzionali, strutturali, formali, presterà

particolare attenzione alla produzione contemporanea dell'architettura in relazione con il contesto ambientale.

A tal fine, si guiderà l'alunno verso la piena conoscenza, l'uso adeguato e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei, sia per la lettura degli esempi sia per esigenze creative; è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i vari linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafico proiettive (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: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, "slideshow", animazioni, fotomontaggi.

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'opera architettonica, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, gli ambiti di intervento ed in particolare la sostenibilità ambientale e la dimensione etico-sociale, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

LABORATORIO DI ARCHITETTURA

SECONDO BIENNIO

Il laboratorio di architettura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline progettuali architettura e ambiente, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

Tramite l'esperienza laboratoriale, oltre a mettere in pratica il disegno per l'architettura, lo studente, secondo le necessità creative e funzionali, acquisirà l'esperienza dei materiali, dei metodi, delle tecnologie e i 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.

L'applicazione pratica dei metodi del disegno dal vero, del rilievo e della restituzione di elementi, parti e insiemi del patrimonio architettonico urbano e del territorio, può consentire allo studente, lungo il percorso, di riconoscere la città come un laboratorio in cui convivono linguaggi artistici differenti.

QUINTO ANNO

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa.

E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA - 2° BIENNIO + 5

Macro Competenza	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE DISCIPLINARI
Comprensione e interpretazione del linguaggio dell'Architettura	Acquisizione del metodo storiografico (interpretazione dei processi storici che hanno consentito di delineare una definizione di architettura)	Riconoscimento di tracciati o matrici presenti nel processo evolutivo dell'Architettura	Elementi di storia dell'architettura dal Rinascimento al Funzionalismo
			Il proporzionamento in Architettura, sistemi antropomorfi e sistemi geometrici
			Tracciati regolatori , il concetto di modulo, il Modulor
		Capacità di lettura dei principi compositivi in pianta ed in alzato anche ai fini del rilievo del costruito e del suo rivelamento	Simmetrie , Asimmetrie
			Le gerarchie e le relazioni in architettura
Uso degli strumenti propedeutici all'attività progettuale	Acquisizione dei caratteri dell'architettura dei sistemi distributivi utilizzati in essa e dei concetti essenziali che si riferiscono alla struttura	Capacità di utilizzo del tipo come elemento generatore della forma .	Tipo, modello
			La classificazione
			Aspetti morfologici, contesto, forma
		Capacità di utilizzo delle tipologie abitative	I caratteri distributivi degli edifici residenziali
	Capacità di scelta del sistema strutturale	Le tipologie strutturali	
Analisi dei bisogni che presiedono alla produzione	Saper analizzare gli elementi che costituiscono lo	Capacità d'individuazione dei fattori esterni all'architettura	Aspetti sociali, economici, comunicativi ecc.
dell'Architettura	scenario nel quale inserire il progetto	Capacità d'individuazione dei fattori interni all'architettura	Aspetti funzionali, ergonomici, strutturali

		Capacità di sintesi nella definizione del Programma Progettuale	Sito, programma, struttura
Utilizzo dei segni e dei metodi appresi, come strumento comunicativo dell'architettura.	Sa tradurre il pensiero progettuale attraverso i segni linguistici che comunicano la presenza dell'architettura.	Conosce i segni ed i simboli che presiedono alla rappresentazione dell'architettura .	Elementi di base, simboli, segni.
		Traduce i dati metrico/spaziali dallo spazio al piano	Scale di rappresentazione, progetto di massima, progetto esecutivo, progetto del dettaglio.
		Utilizza i sistemi di rappresentazione del disegno geometrico finalizzandoli alla rappresentazione dell'architettura	Prospettiva centrale, accidentale, rappresentazione del territorio
Competenze trasversali.	E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.	Rispetta i tempi di consegna degli elaborati.	Trasversali
		Organizza il proprio spazio di lavoro.	Trasversali
		Utilizza mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.	Trasversali
	Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.	Comprende gli ambiti di applicazione di questo linguaggio.	Trasversali

DISCIPLINE Progettuali Architettura - 2° BIENNIO

(CON LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA)

GENERALE	COMPETENZE DISCIPLINARI	LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA			
		Iniziale 1-3	Base 4-5	Medio 6-7	Alto 8-9-10
Comprensione e interpretazione del linguaggio della disciplina.	Utilizza le convenzioni, la terminologia e gli strumenti tecnici.				

Comprensione delle matrici compositive e dei sistemi distributivi	Utilizza le conoscenze relative alla costruzione della forma, alla distribuzione degli spazi con le sue relazioni				
Uso degli strumenti progettuali propedeutici agli indirizzi.	Sa applicare i principi fondanti del disegno geometrico e proiettivo.				
Utilizzo dei metodi della geometria descrittiva, come strumento comunicativo.	Sa realizzare una visione unitaria dell'oggetto simile alla visione reale.				
Competenze trasversali.	E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.				
	Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.				

LABORATORIO di ARCHITETTURA - 2° BIENNIO 5° anno

Macro Competenza	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE DISCIPLINARI
Comprensione e interpretazione del linguaggio dell'Architettura	Acquisizione del metodo storiografico per l'identificazione storica e la lettura del costruito e per la sua restituzione grafica quale documento utile al recupero/restauro	Riconoscimento degli stili presenti nel processo evolutivo dell'Architettura	Ridisegno degli ordini architettonici e degli stili
			I sistemi costruttivi, il loro ruolo e la loro presenza nell'evoluzione dell'architettura
		Capacità di sintetizzare graficamente in pianta ed in alzato le configurazioni spaziali e i trattamenti delle superfici in architettura	Eidotipo planimetrico, di facciata e spaziale
			Tecniche di rilevamento
Uso degli strumenti propedeutici all'attività progettuale	Restituzione o Riprogettazione degli elementi strutturali presenti in architettura	Capacità di utilizzo delle texture	Texture di progetto
			Texture di rilievo
			Normativa e segni grafici
		Capacità di utilizzo delle tecniche di rappresentazione	Rappresentazioni quotate per i progetti esecutivi; Rappresentazione prospettica dell'architettura e dei paesaggi antropizzati
	Capacità di ridisegno del sistema strutturale	Disegno di elementi strutturali, sistemi spingenti e non, continui o puntiformi, sistemi per grandi luci.	
Il modello come elemento di verifica dello spazio dell'Architettura	Saper analizzare gli elementi che caratterizzano lo spazio architettonico	Capacità d'individuazione dei materiali più rispondenti alla costruzione del modello rispetto alla scala di riferimento	I materiali per la realizzazione dei modelli fisici
		Capacità di utilizzo di programmi di modellazione /ambientazione e Render	Programmi di modellazione 3D e renderizzazione con applicazione delle texture dei materiali
Utilizzo dei materiali che esperiscono l'architettura.	Sa tradurre il pensiero progettuale	Conosce il ruolo della luce nel progetto d'architettura .	La luce e l'ombra in architettura , caratteri generali di illuminotecnica

	attraverso i segni linguistici che i materiali comunicano .	Conosce il ruolo del colore nel progetto d'architettura .	Componenti del colore, colore e superfici, contrasto, tono.
		Conosce il ruolo della texture dei materiali nel progetto d'architettura .	Caratteristiche fisiche e visive dei materiali (legno, metallo, vetro, materiali lapidei, materiali sintetici)
Competenze trasversali.	E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.	Rispetta i tempi di consegna degli elaborati.	Trasversali
		Organizza il proprio spazio di lavoro.	Trasversali
		Utilizza mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.	Trasversali
	Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.	Comprende gli ambiti di applicazione di questo linguaggio.	Trasversali

LABORATORIO di ARCHITETTURA 2° BIENNIO 5° anno

(CON LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA)

GENERALE	COMPETENZE DISCIPLINARI	LIVELLI DI COMPETENZA IN USCITA			
		Iniziale 1-3	Base 4-5	Medio 6-7	Alto 8-9-10
Comprensione e interpretazione del linguaggio della disciplina.	Utilizza le convenzioni, la terminologia e gli strumenti tecnici utili alla comunicazione del progetto.				
Comprensione ed uso delle informazioni propedeutiche alla formulazione del progetto	Utilizza le conoscenze relative alla costruzione della forma, alla rappresentazione delle texture alla rappresentazione degli spazi e delle sue relazioni				

<p>Uso degli strumenti della modellista per la realizzazione del modello. Uso di programmi digitali per la renderizzazione.</p>	<p>Sa realizzare un modello fisico o virtuale</p>				
<p>Utilizzo dei materiali come strumento comunicativo.</p>	<p>Sa concretizzare una visione unitaria dell'oggetto simile alla visione reale.</p>				
<p>Competenze trasversali.</p>	<p>E' in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro.</p>				
	<p>Possiede metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.</p>				

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA 2° BIENNIO + 5 ANNO

Livello avanzato	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato i metodi proiettivi. In modo autonomo utilizza correttamente: matrici e principi compositivi, caratteri distributivi e relazioni funzionali. Comunica correttamente la struttura geometrica della forma e utilizza i metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali
Livello intermedio	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: matrici e principi compositivi, caratteri distributivi e relazioni funzionali. Quasi sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto
Livello base	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Non sempre corretta l'applicazione di : matrici e principi compositivi, caratteri distributivi e relazioni funzionali. Non sempre corretta la comunicazione della forma e l'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto
Iniziale	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche e i metodi proiettivi. Applica con errori le informazioni relative a matrici e principi compositivi, caratteri distributivi e relazioni funzionali. Mostra difficoltà nella comunicazione della forma e sull'utilizzo dei metodi appresi come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto

**RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
LABORATORIO DI ARCHITETTURA
2° BIENNIO + 5 ANNO**

Livello avanzato	Lo/a studente/essa utilizza correttamente le convenzioni grafiche e utilizza in modo appropriato gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Comunica correttamente e in maniera autonoma la struttura geometrica della forma e utilizza il modello, fisico o virtuale come strumento comunicativo atto a realizzare una visione unitario dell'oggetto anche attraverso buone espressioni personali.
Livello intermedio	Lo/a studente/essa utilizza in modo prevalentemente corretto le convenzioni grafiche. Utilizza in maniera prevalentemente corretta: gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Prevalentemente corretta la struttura geometrica della forma e l'utilizzo del modello, fisico o virtuale.
Livello base	Lo/a studente/essa in diverse situazioni utilizza in modo sostanzialmente corretto le convenzioni grafiche. Non sempre corretti gli strumenti utili alla comunicazione del progetto. Sufficientemente corretta la struttura geometrica della forma e l'utilizzo del modello, fisico o virtuale.
Iniziale	Lo/a studente/essa anche se opportunamente guidato utilizza in modo sostanzialmente non corretto le convenzioni grafiche. Poco chiara la comunicazione del progetto. Difficoltà nella determinazione della struttura geometrica della forma e nell'utilizzo del modello, fisico o virtuale come mezzo comunicativo.

PASSAGGIO AD ALTRO INDIRIZZO: PASSERELLE

Gli interventi sono progettati dal Consiglio di Classe dello studente che chiede il passaggio d'intesa con i docenti dell'indirizzo di destinazione. In particolare vanno progettati moduli di raccordo sulle discipline non previste nell'indirizzo di provenienza da realizzare ove necessario, con l'apporto degli insegnanti dell'indirizzo di destinazione.

Per gli alunni promossi che chiedano di passare ad altro indirizzo a conclusione del primo anno, l'iscrizione alla classe successiva avviene previo colloquio presso la scuola ricevente, diretto ad accertare gli eventuali debiti formativi da colmare mediante specifici interventi da realizzare all'inizio dell'anno scolastico successivo. A tal riguardo, per la presente disciplina, si ritengono come minime ed indispensabili le seguenti conoscenze e competenze

che l'alunno deve possedere al fine dell'iscrizione al secondo anno:

CONOSCENZE (contenuti) relative

- all'uso delle tecniche e dei metodi di rappresentazione
- alle teorie geometriche-descrittive: proiezioni ortogonali (Modulo 1 e Modulo 2: U.D. 1, 2 e 3); **COMPETENZE** relative
- all'utilizzazione delle teorie geometriche-descrittive: proiezioni ortogonali
- alla comunicazione grafica La disciplina giuridica attuale, prevede al primo anno di assunzione in ruolo per tutti i docenti, l'espletamento di una serie di attività che permetta loro il superamento dell'anno di prova; tra queste attività è previsto che ad ogni docente sia affidato un Tutor (docente "anziano" della scuola) che lo possa seguire durante l'anno suddetto, informandolo di tutte le procedure relative all'insegnamento. Questa norma può essere utilizzata anche per i docenti trasferiti nella nostra scuola, o per quei docenti con incarico annuale dall'USP. Il tutor dovrebbe in questi due casi informare i nuovi docenti della programmazione adottata dal dipartimento e far conoscere i percorsi normalmente seguiti, e se è il caso, elaborare insieme il piano di lavoro. E' inoltre opportuno che il tutor, illustri ai nuovi docenti, l'utilizzo dei laboratori informatici presenti nella scuola. Sono gli interventi didattici, ove si rendessero necessari, atti:
 - all'approfondimento di determinati contenuti della disciplina
 - al recupero in itinere di situazioni gravi all'interno della classe. Sono interventi, su prenotazione, che alcuni docenti attuano al fine di approfondire determinati contenuti della disciplina. L'attività di sportello è disciplinata dall'Istituto. I corsi di recupero, in base alla normativa sono di due tipi: 1. attività in orario extra scolastico che il docente attiva in caso di situazioni gravi all'interno della classe; il corso è attivato secondo criteri stabiliti dall'Istituto; al termine del corso, si esegue una 22

INTERVENTI DI ACCOGLIENZA PER I NUOVI DOCENTI DELLA DISCIPLINA

RINFORZI

SPORTELLI

CORSI DI RECUPERO

Verifica per valutare l'eventuale superamento delle lacune, obbligatoria nel caso di recupero dei debiti conseguiti nello scrutinio del primo quadrimestre:

attività che alcuni docenti (anche esterni), al termine degli scrutini di giugno attivano per gli studenti che abbiano conseguito il giudizio in sospeso nella disciplina. I corsi sono attivati secondo criteri stabiliti dall'Istituto. Il Dipartimento conviene che in tali interventi durante il periodo estivo, visto che il monte orario non è sufficiente ad un ripasso adeguato di tutto il programma dell'anno scolastico, e visto che gli studenti partecipanti, provengono da classi parallele e sono riuniti in uno stesso gruppo, gli argomenti trattati saranno di massima quelli riferiti alle competenze minime in uscita.

**GRIGLIA di Valutazione 2° biennio + 5°anno per Indirizzo
Architettura e Ambiente; Design; Scenografia**

VOTO	CONOSCENZE	COMPETENZE	ABILITA'
1/2	Inesistenti; rifiuto della prova.	Non espresse	Assenti.
3	Conoscenze lacunose, non pertinenti.	Espone semplici conoscenze con gravissimi errori nelle tecniche di restituzione grafica e nella metodologia progettuale; utilizza lessico specifico non appropriato.	Non sa operare semplici analisi grafico-progettuali anche se guidato; opera semplici analisi grafico-progettuali con gravi errori nella restituzione grafica
4	Conoscenze frammentarie e molto lacunose.	Espone semplici conoscenze con errori nella restituzione grafica e scarsa coerenza nei processi progettuali; utilizza il lessico specifico in modo errato.	Opera analisi e sintesi grafico-progettuali scorrette.
5	Conoscenze parziali e non sempre corrette.	Espone le conoscenze in modo incompleto e con qualche errore nella restituzione grafica con riferimento a contesti semplici; applica procedimenti progettuali non sempre coerenti e razionali; utilizza il lessico specifico in modo parzialmente errato e/o impreciso.	Opera analisi grafico-progettuali parziali e sintesi imprecise.
6	Conoscenze essenziali dei contenuti.	Espone correttamente le conoscenze riferite a contesti semplici, applica procedimenti progettuali in analisi complessivamente coerenti; utilizza correttamente il lessico specifico in situazioni semplici.	Opera analisi e sintesi grafico-progettuali semplici, ma complessivamente fondate.
7	Conoscenze dei contenuti complete, anche con lievi incertezze	Espone correttamente le conoscenze riferite a contesti di media complessità; applica procedimenti progettuali razionali in analisi coerenti pur con lievi incertezze; utilizza correttamente il lessico specifico in situazioni anche mediamente complesse; identifica le conoscenze in semplici situazioni precostituite.	Opera analisi e sintesi grafico-progettuali fondate e, guidato, sa argomentare.
8	Conoscenze dei contenuti complete e sicure.	Espone correttamente le conoscenze riferite a contesti di media complessità; applica procedimenti grafico-progettuali razionali in analisi coerenti; utilizza correttamente il lessico specifico in situazioni anche mediamente complesse; identifica le conoscenze in contesti precostituiti.	Opera autonomamente analisi e sintesi grafico-progettuali fondate e corrette anche in situazioni mediamente complesse; se guidato, sceglie percorsi di lettura e analisi alternativi.
9	Conoscenze complete, sicure e articolate dei contenuti.	Espone in modo corretto e articolato le conoscenze grafico-progettuali riferite a contesti complessi; applica procedimenti razionali e ricchi di elementi in analisi coerenti; utilizza con proprietà il lessico specifico in situazioni complesse; identifica le conoscenze in contesti precostituiti e di non immediata lettura.	Opera autonomamente analisi e sintesi grafico-progettuali fondate e corrette in situazioni complesse; sceglie percorsi di ricerca, lettura e analisi alternativi.

10	Conoscenze complete, sicure, ampliate e approfondite dei contenuti	Esponde in modo corretto, fluido e articolato le conoscenze grafico-progettuali riferite a contesti complessi anche non noti; applica procedimenti razionali e ricchi di elementi in analisi coerenti; utilizza con proprietà il lessico specifico in situazioni complesse; identifica le conoscenze in contesti precostituiti complessi e/o non noti.	Opera autonomamente analisi e sintesi grafico-progettuali fondate, corrette e ricche di elementi critici in situazioni complesse; sceglie percorsi di ricerca autonoma, lettura e analisi alternativi e originali.
----	--	--	--

Roma, 22 Novembre 2017

GRIGLIA DI VALUTAZIONE BIENNIO LABORATORIO ARTISTICO

	INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGI	VOTO
1)	Abilità e competenze fondamentali: - preparazione del piano di lavoro - uso degli strumenti tecnici - impaginazione e pulizia degli elaborati	Nett. insufficiente	da 0 a 3	
		Base	da 4 a 5	
		Medio	6 a 7	
		Alto	8 a 10	
2)	Conoscenza dei contenuti proposti e loro utilizzazione nel processo progettuale -	Nett. insufficiente	da 0 a 3	
		Base	da 4 a 5	
		Medio	6 a	
		Alto	8 a 10	
3)	Conoscenza e padronanza dei metodi e dei procedimenti: - procedure e regole costruttive - autonomia nell'elaborazione - Uso di metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione	Nett. insufficiente	da 0 a 3	
		Base	da 4 a 5	
		Medio	6 a 7	
		Alto	8 a 10	
4)	Completezza degli elaborati: - cura dei particolari - uso delle didascalie - impegno e rispetto dei tempi di consegna - uso appropriato di convenzioni e simbologie grafiche	Nett. insufficiente	da 0 a 3	
		Base	da 4 a 5	
		Medio	6 a 7	
		Alto	8 a 10	
Totale / 4				
VALUTAZIONE COMPLESSIVA				
Livello nettamente Insufficiente	Livello Base	Livello Medio	Livello Alto	
Valutazione da 0 a 3	Valutazione da 4 a 5	Valutazione da 6 a 7	Valutazione da 8 a 10	