Nuclei di apprendimento fondamentali del PRIMO BIENNIO
LABORATORIO ARTISTICO: prof. Capano Antonella, Talarico Luciana

Contenuti	Obiettivi di apprendimento		Obiettivi per competenze minime di apprendimento	Tempi	Prerequisiti
	Conoscenze/abilità	Competenze			
	PRIMO ANNO				
<p>Il LABORATORIO ARTISTICO è un insieme di insegnamenti di tipo orientativo. Finalità primaria della disciplina è quella di guidare gli studenti verso la scelta consapevole dell'indirizzo da intraprendere dal secondo biennio al quinto anno.</p> <p>Gli insegnamenti sono strutturati in maniera modulare a rotazione nel corso del biennio al fine di offrire la panoramica completa dell'offerta formativa della scuola. Nel corso del biennio gli studenti faranno esperienza diretta dei vari indirizzi attraverso l'elaborazione di progetti e realizzazioni afferenti ai diversi campi della comunicazione artistica sviluppando la conoscenza di tecniche e materiali specifici oltre che una metodologia progettuale di base.</p> <p>Dovranno ben comprendere come la genesi di un qualsiasi prodotto artistico passi per una serie di fasi analoghe per tutti i campi attraverso le quali, in un continuo processo evolutivo, si giunge al progetto (e quindi alla realizzazione) finale. Gli alunni, inoltre, dovranno acquisire alcune competenze di base (lessico specifico, autonomia operativa, uso di strumenti e attrezzature specifiche...) oltre che la capacità di</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i vari campi della progettazione e le figure professionali associate; - Conoscere il lessico specialistico di base; - Utilizzare pc, tablet e smartphone a scopo didattico; - Conoscere e utilizzare software dedicati. - Condurre una ricerca progettuale sul web e su riviste specializzate; - Saper disegnare a mano libera e con gli attrezzi; - Saper impostare un elaborato grafico di settore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la complessità dei processi di progettazione ed esecuzione di un elaborato progettuale; - Saper condurre una ricerca progettuale guidata studiando e analizzando i riferimenti in maniera appropriata rispetto al compito assegnato; - Conoscere l'utilizzo degli attrezzi per il disegno e saper scegliere autonomamente quali utilizzare per l'elaborazione di quanto richiesto; - Conoscere le regole del disegno a mano libera e con le squadre riconoscendone la valenza espressiva e comunicativa anche in relazione alla finalità del prodotto; - Sviluppare competenze informatiche di base nell'uso di software di scrittura e grafica oltre che nell'utilizzo di mezzi informatici per la comunicazione e la condivisione di materiale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti, tecniche grafiche e di trasformazione di base dei singoli laboratori in modo semplice ma corretto. - Eseguire semplici esercitazioni dimostrando sufficiente autonomia 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i basilari strumenti per il disegno, - avere acquisito il concetto di spazio bidimensionale, 	
	SECONDO ANNO				
	<ul style="list-style-type: none"> - Avviare e gestire autonomamente una ricerca progettuale sul web 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la complessità dei processi di progettazione ed esecuzione di un elaborato 			

<p>interagire tra loro nell'ottica di un dialogo didattico costruttivo da attivare con la guida e l'ausilio della docente.</p> <p>Nel Liceo Statale Walter Gropius l'insegnamento di Laboratorio Artistico dovrà tener conto degli indirizzi attivati nella scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • architettura e ambiente; • design dell'arredo; • grafica; • audiovisivo e multimediale; • arti figurative <p>Considerando la programmazione di istituto, nell'ambito del laboratorio artistico non si affronterà il modulo di arti figurative essendo esso inserito nell'orario curricolare di discipline plastiche e discipline pittoriche del primo biennio.</p>	<p>e su riviste specializzate;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portare avanti un processo progettuale dall'idea alla realizzazione; - Elaborare testi specialistici utilizzando lessico specialistico; - Saper presentare verbalmente il proprio lavoro utilizzando lessico appropriato; - Saper disegnare a mano libera e con gli attrezzi; - Saper impostare un elaborato grafico di settore; - Saper comunicare e descrivere, verbalmente e in forma scritta, il proprio lavoro. 	<p>progettuale;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper condurre autonomamente una ricerca progettuale studiando e analizzando i riferimenti in maniera appropriata rispetto al compito assegnato; ☒ Saper portare avanti semplici processi di progettazione dall'idea alla realizzazione; - Conoscere l'utilizzo degli attrezzi per il disegno e saper scegliere autonomamente quali utilizzare per l'elaborazione di quanto richiesto; - Conoscere le regole del disegno a mano libera e con le squadre riconoscendone la valenza espressiva e comunicativa anche in relazione alla finalità del prodotto; - Sviluppare competenze informatiche di base nell'uso di software di scrittura e grafica oltre che nell'utilizzo di mezzi informatici per la comunicazione e la condivisione di materiale. 			
--	--	---	--	--	--