



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"Pertini - Santoni" - CROTONE

Cambridge English
Exam Preparation Centre



Liceo Artistico
Istituto Tecnico
Istituto Professionale

Viale Matteotti - 88900 CROTONE - Tel 0962 908856 - Fax 0962 27099
email: KRIS00900G@istruzione.it - sito web: www.pertinir.it
CF 81007850795

PECUP

LICEO ARTISTICO

I.I.S. "PERTINI-SANTONI" DI CROTONE

"Il nostro obiettivo: elaborare una pedagogia che insegni ad apprendere, ad apprendere per tutta la vita dalla vita stessa" Rudolf Steiner (filosofo e pedag.)

A.S. 2022-2023

Obiettivi generali della nuova didattica di progettazione per competenze

I docenti si impegnano a:

- far diventare l'integrazione di saperi e competenze una buona pratica di lavoro;
- progettare macroaree di equivalenza di saperi e competenze
- creare rubriche comuni di valutazione in corrispondenza con le conoscenze e competenze definite
- attivare una didattica del saper fare e delle competenze attraverso unità formative di apprendimento (UDA)

“(…) Le scuole sono chiamate a elaborare il proprio curriculum esercitando così una parte decisiva dell'autonomia che la Repubblica attribuisce loro” (fonte: Annali della Pubblica Istruzione”, LXXXVIII, Numero speciale 2012, p. 13)

Il curriculum diviene perciò lo strumento principale di progettazione con cui le scuole possono rispondere alla domanda educativa degli alunni e delle loro famiglie.

Normativa di riferimento

- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- Legge 169/2008 e C.M. 86/2010 (Cittadinanza e Costituzione);
- C.M. 43/2009 (orientamento);
- Decreto Legislativo 14 gennaio 2008, n. 21;
- Norme per la definizione dei percorsi di orientamento all'istruzione universitaria e all'alta formazione artistica, musicale e coreutica, per il raccordo tra la scuola, le università e le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica;
- Decreto Legislativo 14 gennaio 2008, n. 22 - Definizione dei percorsi di orientamento finalizzati alle professioni e al lavoro, a norma dell'articolo 2, comma 1, della legge 11 gennaio 2007, n. 1;
- C.M. 15 aprile 2009 n. 43 (Linee Guida in materia di orientamento lungo tutto l'arco della vita);
- D.P.R. 15 marzo 2010 n. 89: Regolamento recante “Revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei Licei”;

PECUP (Profilo Educativo, Culturale e Professionale dello studente) al termine del ciclo di studi si rimanda (per completezza) all'allegato A al D.P.R. 15 marzo 2010 n. 89.

“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”. (art. 2 comma 2 del regolamento recante “Revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico dei licei...”).

Per raggiungere questi risultati occorre il concorso e la piena valorizzazione di tutti gli aspetti del lavoro scolastico:

- Lo studio delle discipline in una prospettiva sistematica, storica e critica;
- La pratica dei metodi di indagine propri dei diversi ambiti disciplinari;
- L'esercizio di lettura, analisi, traduzione di testi letterari, filosofici, storici, scientifici, saggistici e di interpretazione di opere d'arte;
- L'uso costante del laboratorio per l'insegnamento delle discipline scientifiche;
- La pratica dell'argomentazione e del confronto;

- La cura di una modalità espositiva scritta ed orale corretta, pertinente, efficace e personale;
- L'uso degli strumenti multimediali a supporto dello studio e della ricerca.

Primo biennio del liceo artistico

Risultati di apprendimento comuni a tutti gli indirizzi del Liceo Artistico

L'allievo, al termine del primo biennio, dovrà raggiungere le seguenti competenze

Asse dei linguaggi

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale e non verbale in vari contesti;
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo;
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi;
- Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi;
- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario;
- Acquisire strategie efficaci per la fruizione dei materiali didattici digitali.
- Promuovere l'acquisizione delle competenze-chiave di cittadinanza, attraverso la partecipazione democratica alla vita scolastica e sociale.
- Ripensare i vari tipi di linguaggio in un'ottica inclusiva e non discriminante.
- Orientarsi nell'uso dei materiali e delle tecniche (pittoriche, grafiche, plastiche, ecc.) e della terminologia specifica delle discipline;
- Saper impostare il chiaroscuro per interpretare i pieni ed i vuoti e per distinguere la tridimensionalità nelle forme plastiche
- Utilizzare correttamente gli strumenti e i materiali per il disegno geometrico e tecnico.
- Applicare le regole del disegno tecnico e della modellizzazione per rappresentare globalmente le forme nello spazio mediante: proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche, sviluppo di forme e modelli tridimensionali;
- Riconoscere ed utilizzare gli strumenti della rappresentazione grafico/geometrica, in percorsi disciplinari e interdisciplinari;

Asse matematico

- Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forme algebrica;
- Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando in varianti e relazioni;
- Individuare le strategie appropriate per la soluzione a problemi;
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.

Asse scientifico- tecnologico

- Osservare, descrivere e analizzare i fenomeni appartenenti alla realtà naturale ed artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità;
- Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza;
- essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate;
- conoscere e comprendere attività motorie diverse, essere in grado di rielaborarle e svolgerle consapevolmente;
- rispettare regole ed avversari, collaborare nel gruppo e risolvere problematiche dinamiche

Asse storico sociale

- Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali;
- Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente;
- Orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio;
- Costruire una identità libera e responsabile, ponendosi domande di senso nel confronto con i contenuti del messaggio evangelico secondo la tradizione della chiesa;
- Valutare il contributo sempre attuale della tradizione cristiana allo sviluppo della civiltà umana, anche in dialogo con le altre tradizioni culturali e religiose.

Secondo biennio e quinto anno

Profilo di uscita dello studente

Al termine del percorso quinquennale il diplomato del liceo Artistico dovrà possedere le seguenti competenze:

Indirizzo architettura ed ambiente

- padroneggia le tecniche grafiche e teoriche per la progettazione architettonica di differenti tipologie di manufatti (edifici residenziali, edifici per uso pubblico, ecc.);
- utilizza gli elementi essenziali che concorrono all'elaborazione progettuale di un tema di architettura dagli schizzi di progetto al progetto definitivo;
- individua ed interpreta le sintassi compositive, le morfologie ed il lessico delle principali tipologie architettoniche ed urbanistiche;
- risolve problemi di rappresentazione utilizzando i metodi di geometria descrittiva;
- utilizza software per il disegno e la composizione architettonica.

Indirizzo arti figurative

- Conosce la storia e le tecniche delle opere artistiche, in particolare del nostro Paese e della nostra regione;
- Ha padronanza delle tecniche grafiche (grafite, sanguigna, carboncino, penna, china) e pittoriche (pastello, pastelli a cera, acquerello, tempera, acrilico). Ha padronanza nelle tecniche plastiche e scultoree: schiacciato, bassorilievo, altorilievo, tutto tondo (cartapesta, argilla, gesso, ferro);
- Padroneggia gli elementi del linguaggio visivo e utilizza le principali tecniche grafiche e calcografiche, pittoriche e scultoree per progettare, realizzare e installare un prodotto visivo;
- Utilizza materiali moderni per riproporre e/o riprodurre opere classiche o di propria ideazione;
- Individua le strategie comunicative più efficaci rispetto alla destinazione dell'immagine utilizzando le conoscenze artistiche indipendentemente dalla singola disciplina di appartenenza;
- Ricompono o rimonta immagini esistenti, per creare nuovi significati;
- Utilizza le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, bozzetti, fotomontaggi, etc.;

Indirizzo design, arte dei metalli e dell'oreficeria

- ha padronanza delle tecniche di lavorazione utilizzate nei laboratori di oreficeria (lavorazione della cera, micro cesellatura) e della lavorazione dei metalli (rame, ottone e alpac);

- sa progettare un prototipo e lo sa realizzare attraverso gli stessi materiali;
- compone immagini plastiche, statiche ed in movimento applicando le tecniche antiche, tradizionali e contemporanee;
- utilizza la conoscenza delle tecniche di incisione, cesello, sbalzo, fusione, laminatura e trafilatura, modellazione in cera, incastonatura delle pietre;
- applica la conoscenza di storia delle arti applicate e degli elementi costitutivi dell'oreficeria del passato per ideare e realizzare nuovi progetti;
- progetta manufatti artistici tenendo in considerazione mode e trend attuali;
- utilizza le tecniche del laboratorio dei metalli e dell'oreficeria applicando le normative sulla sicurezza.

Competenze di cittadinanza

La funzione delle materie degli assi in riferimento al Pecup e i rispettivi nuclei fondanti, non può essere che in linea con le competenze di cittadinanza, che sono trasversali a tutte le discipline

COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZE DI CITTADINANZA

(soft skills)

1. Imparare a imparare			
PERSONA: costruzione del Sè	<p>L'allievo partecipa attivamente alle attività di insegnamento-apprendimento, portando contributi personali ed originali; organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica;</p> <p>comprende se, come, quando e perché in una data situazione (studio, lavoro, altro) sia necessario apprendere/acquisire ulteriori conoscenze/competenze;</p> <p>comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/acquisizione o deve avvalersi di altri apporti</p>	C. personali	<p>1. diagnosticare le caratteristiche dell'ambiente, del compito e del ruolo assegnato;</p>
	<p style="text-align: center;">2. Progettare</p> <p>L'allievo comprende che, a fronte di una situazione problematica, di studio, di ricerca, di lavoro, di vita, è necessario operare scelte consapevoli, giustificate, progettate, che offrano garanzie di successo; conosce e utilizza le diverse fasi della attività progettuale, programmazione, pianificazione, esecuzione, controllo;</p> <p>sa elaborare progetti, proponendosi obiettivi, formulando ipotesi, individuando vincoli e opportunità, tracciando percorsi, considerando anche se, come, quando e perché debba operare scelte diverse; sa valutare i risultati raggiunti;</p> <p>sa valutare l'efficienza e l'efficacia del processo attivato e del prodotto ottenuto in termini di costi/benefici, degli eventuali impatti e dei suoi effetti nel tempo.</p>		

<p>CITTADINO: interazioni del Sé con gli Altri</p>	<p style="text-align: center;">3. Comunicare</p> <p>L'a. comprende messaggi verbali orali e non verbali in situazioni interattive di diverso genere (dalla conversazione <i>friendly</i> informale alle interazioni formali) ed interviene con correttezza, pertinenza, coerenza; comprende messaggi verbali scritti (quotidiani, testi di studio, argomentativi, narrativi, legislativi) e misti (cinema, tv, informatica, internet); produce messaggi verbali di diversa tipologia, relativi a eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, emozioni; decodifica e riproduce messaggi in un codice diverso rispetto a quello con cui li ha fruiti.</p>	<p style="text-align: center;">C. cognitive</p>	<p>2. mettersi in relazione adeguata con l'ambiente fisico, tecnico e sociale;</p>
<p style="text-align: center;">4. Collaborare e partecipare</p> <p>L'a. comprende quali atteggiamenti e quali comportamenti assumere in situazioni di interazione semplici e complesse (io/voi, gruppo) al fine di apportare un contributo; comprende la validità di opinioni, idee e posizioni diverse, soprattutto di ordine culturale e religioso; partecipa attivamente a lavori di gruppo, motivando affermazioni e propri punti vista e comprendendo affermazioni e punti di vista altrui, e produce lavori collettivi; sa motivare le sue opinioni e le sue scelte e cerca gestire situazioni di incomprensione e di conflittualità.</p>	<p>3. predisporre ad affrontare e gestire operativamente l'ambiente, il compito e il ruolo, sia mentalmente che a livello della condotta finale.</p>		
<p style="text-align: center;">5. Agire in modo autonomo e responsabile</p> <p>L'allievo esprime in autonomia opinioni, riflessioni, considerazioni, valutazioni assumendosi la necessaria responsabilità; è consapevole della sua identità, dei suoi limiti e delle sue possibilità sia di studio sia di lavoro; comprende che in un sistema di diritto esiste un sistema di regole entro cui può agire responsabilmente e senza limitare la propria e l'altrui libertà; comprende ed accetta il sistema di principi e di valori tipico di una società democratica all'interno del quale può rivendicare responsabilmente i propri diritti e attendere ai suoi doveri.</p>	<p style="text-align: center;">C. organizzative</p>		
<p>LAVORATORE: interazioni del Sé con la Realtà fisica e sociale</p>	<p style="text-align: center;">6. Risolvere problemi</p> <p>L'allievo comprende che accanto a situazioni affrontabili e risolvibili con procedure standardizzate esistono situazioni con soluzioni alternative analizzando dati, formulando ipotesi, provando, riprovando e verificando; ricorre alle sue conoscenze e abilità apprese in contesti pluridisciplinari per affrontare situazioni nuove non risolvibili con procedure standard; affronta situazioni problematiche che riguardano il suo vissuto, individuando variabili ostative e ricercando e valutando le diverse ipotesi risolutive;</p>		

7. Individuare collegamenti e relazioni

L'a. comprende come dati e informazioni acquistino significato e valore nelle loro interrelazioni all'interno di specifiche situazioni spazio-temporali;
conosce la differenza che corre tra procedure e processi, tra esiti prevedibili, programmati ed attesi ed esiti non programmati e non prevedibili;
in un insieme di dati e di eventi individua analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura a volte probabilistica.

8. Acquisire e interpretare le informazioni

L'allievo comprende la differenza che corre tra dato, informazione e messaggio e le diverse funzioni che svolgono all'interno di un campo di comunicazione;
comprende che un campo di comunicazione è produttivo quando sono attivi i sei fattori: emittente, ricevente, mezzi e canali, messaggio, codice e referente;
comprende il ruolo che svolgono all'interno di un campo di comunicazione le funzioni linguistiche e gli atti linguistici;
comprende le differenze che corrono tra linguaggi numerici discreti e linguaggi analogici continui, anche in relazione alle diverse tecnologie dell'informazione e della comunicazione

Competenze disciplinari da raggiungere alla fine del monoennio (5° anno)

LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

- Padroneggiare le strutture morfo-sintattiche e lessicali della lingua italiana per l'analisi letteraria e per l'uso linguistico vivo
- Produrre testi orali e scritti di diversa tipologia, organizzando il discorso in funzione della situazione comunicativa e in forma corretta, coerente e coesa
- Acquisire capacità espressive complesse e personali
- Formulare motivati giudizi critici
- Leggere ed interpretare in modo autonomo e consapevole un testo letterario anche complesso

LINGUA E LETTERATURA STRANIERA – INGLESE

- Sviluppo di competenze linguistiche/comunicative (comprensione, produzione e interazione);
- Sviluppo di conoscenze relative all'universo culturale della lingua di riferimento in un'ottica interculturale;
- Raggiungimento del livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento;
- Graduali esperienze d'uso della lingua straniera per la comprensione e rielaborazione orale e scritta di contenuti di discipline non linguistiche.

STORIA

- Problematizzare (riferirsi a diverse prospettive, a spazi e tempi differenti), formulare domande pertinenti e inserire le conoscenze acquisite in altri ambiti disciplinari;
- acquisire consapevolezza delle diverse interpretazioni possibili degli eventi, attraverso lo studio di alcuni esempi;
- comprendere e saper valutare le relazioni fra passato e presente con l'apporto di giudizi motivati istituendo collegamenti in un'ottica multidisciplinare con la storia letteraria e la storia dell'arte;
- identificare e analizzare le relazioni che si producono tra i fatti politici, economici e culturali che condizionano il percorso storico delle comunità umane;
- sapere utilizzare in modo coerente le informazioni acquisite sapendo cogliere le interrelazioni fra piani diversi di un problema e costruendo argomentazioni convincenti.

FILOSOFIA

Capacità di problematizzare la realtà
Padroneggiare il linguaggio specifico della disciplina
Formulare motivati giudizi critici
Leggere e interpretare testi filosofici anche complessi

RELIGIONE

- Cogliere la presenza e l'incidenza del cristianesimo nella storia e nella cultura per una lettura critica del mondo contemporaneo.

STORIA DELL'ARTE

- Leggere, comprendere e interpretare testi iconici di vario tipo: condurre una lettura dell'opera d'arte nei suoi aspetti formali e stilistici riconoscendone i codici visivi
- Usare il linguaggio appropriato e la terminologia specifica
- Collocare cronologicamente il manufatto e metterlo in relazione con il contesto storico che lo ha prodotto
- Riconoscere le peculiarità del patrimonio artistico del territorio locale e nazionale

MATEMATICA

Lo studio della disciplina ha l'obiettivo di far acquisire allo studente le competenze necessarie ad affrontare razionalmente problemi e situazioni della vita reale, a riesaminare criticamente e logicamente le conoscenze apprese e le informazioni provenienti dall'esterno, ad arricchire il patrimonio culturale personale e a progredire negli studi. In particolare:

- Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica;
- Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni;
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico;
- Individuare strategie appropriate per la soluzione di problemi.

FISICA

- Osservare e identificare fenomeni;
- Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico;
- Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperimento è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali;
- Analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura;
- Costruzione e/o validazione di modelli;
- Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società in cui vive.

SCIENZE MOTORIE

- Essere capaci di effettuare la scelta tattica adeguata allo scopo in base alla situazione di gioco apportando anche variabili personali

Competenze disciplinari da raggiungere alla fine del secondo biennio

LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

- Padroneggiare la lingua in rapporto alle varie situazioni comunicative;
- Analizzare, interpretare e produrre testi scritti di vario tipo.
- Sviluppare motivati giudizi critici.

LINGUA E LETTERATURA STRANIERA – INGLESE

- Padroneggiare una lingua straniera per scopi comunicativi, utilizzando anche il linguaggio settoriale previsti dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro.

STORIA

- Comprendere, anche in una prospettiva interculturale, il cambiamento e la diversità dei tempi storici in dimensione diacronica e sincronica.
- Condividere i principi e i valori per l'esercizio della cittadinanza alla luce del dettato della Costituzione italiana, di quella europea, delle dichiarazioni universali dei diritti umani a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente;
- Cogliere le implicazioni storiche, etiche, sociali, produttive, economiche ed ambientali dell'innovazione scientifico-tecnologica e, in particolare, il loro impatto sul mondo del lavoro e sulle dinamiche occupazionali.

FILOSOFIA

- Individuare analogie e differenze fra le varie teorie filosofiche;
- Argomentare e riflettere su un problema di attualità o su situazioni autobiografiche facendo riferimenti alle proprie conoscenze filosofiche.
- Sviluppare motivati giudizi critici.

RELIGIONE

- Valutare la dimensione religiosa della vita umana a partire dalla conoscenza della Bibbia e della persona di Gesù Cristo, riconoscendo il senso e il significato del linguaggio religioso cristiano;
- Sviluppare un maturo senso critico e un personale progetto di vita, riflettendo sulla propria identità

nel confronto con il messaggio cristiano, aperto all'esercizio della giustizia e della solidarietà in un contesto multiculturale.

STORIA DELL'ARTE

- Leggere, comprendere e interpretare testi iconici di vario tipo: condurre una lettura dell'opera d'arte nei suoi aspetti formali e stilistici riconoscendone i codici visivi
- Usare il linguaggio appropriato e la terminologia specifica
- Collocare cronologicamente il manufatto e metterlo in relazione con il contesto storico che lo ha prodotto
- Riconoscere le peculiarità del patrimonio artistico del territorio locale e nazionale

CHIMICA

- Utilizzare modelli appropriati per investigare su fenomeni, interpretare dati sperimentali e stabilire relazioni fra gli stessi
- Riconoscere, nei diversi campi disciplinari studiati, i criteri scientifici di affidabilità delle conoscenze e delle conclusioni che vi afferiscono
- Collocare le scoperte scientifiche e le innovazioni tecnologiche in una dimensione storico, culturale ed etica, nella consapevolezza della storicità dei saperi.
- Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio
- Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici acquisiti per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni e ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente

MATEMATICA

Lo studio della disciplina ha l'obiettivo di far acquisire allo studente le competenze necessarie ad affrontare razionalmente problemi e situazioni della vita reale, a riesaminare criticamente e logicamente le conoscenze apprese e le informazioni provenienti dall'esterno, ad arricchire il patrimonio culturale personale e a progredire negli studi. In particolare:

- Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica;
- Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni;
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico;
- Individuare strategie appropriate per la soluzione di problemi.

FISICA

- Osservare e identificare fenomeni;
- Affrontare e risolvere semplici problemi di fisica usando gli strumenti matematici adeguati al percorso didattico;
- Avere consapevolezza dei vari aspetti del metodo sperimentale, dove l'esperimento è inteso come interrogazione ragionata dei fenomeni naturali;
- Analisi critica dei dati e dell'affidabilità di un processo di misura;
- Costruzione e/o validazione di modelli;
- Comprendere e valutare le scelte scientifiche e tecnologiche che interessano la società in cui vive.

SCIENZE MOTORIE

- saper scegliere la tecnica di pronto soccorso adeguata alla situazione;
- Saper scegliere il gesto tecnico adeguato al gioco in contesto standard di gioco

DISCIPLINE PITTORICHE

- Realizzare opere pittoriche ideate su tema assegnato: supporto (carta, tela, tavola, vetro, muro etc.) e con diverse tecniche: tempere, acrilico, etc.
- Saper applicare in forma intuitiva i principi prospettici e i valori chiaroscurali;
- Saper applicare i principi della composizione e le teorie della percezione visiva;
- Saper utilizzare le tecniche di basi grafiche e pittoriche: grafite, sanguigna, carboncino, penna, tempera, acquerello;
- Saper realizzare un elaborato grafico e pittorico dalla base ideativa a quella esecutiva;
- Utilizzare nuovi strumenti e materiali per la rappresentazione grafica e pittorica;

DISCIPLINE PLASTICHE E/O SCULTOREE

- Approfondire le procedure relative alla progettazione e alla elaborazione della forma scultorea;
- Capacità di coniugare le esigenze estetiche con le regole della statica (la struttura, le armature etc.);
- Capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e alcune opere plastico- scultoree antiche, moderne e contemporanee osservando modelli tridimensionali, bidimensionali e viventi.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE

- Saper applicare i principi della composizione e le teorie della percezione visiva;
- Riconoscere gli elementi del linguaggio visivo in relazione ai contesti;
- Essere in grado di padroneggiare le tecniche grafiche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali;
- Gestire autonomamente l'iter progettuale di un'opera mobile o fissa, (intesa anche come installazione, dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dal modello, dalla campionatura dei materiali e dalle tecniche espositive, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio).
- Padroneggiare le tecniche grafiche e calcografiche essenziali, di applicare le tecniche della formatura e di gestire autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera plastico-scultorea.

DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA ED AMBIENTE

- Riconoscere le diverse forme di espressione architettonica, associandole alle rispettive correnti e personalità in maniera critica, in modo da elaborare le proprie proposte progettuali in relazione corretta con il contesto in cui si opera;
- Usare in maniera appropriata il linguaggio tecnico-artistico nell'ambito delle competenze acquisite nel primo biennio comune. Applicare queste abilità acquisite ad un problema progettuale concreto attraverso la conduzione, in modo prevalentemente autonomo, di un semplice percorso progettuale comprendente la fase di ricerca, le prime ipotesi di progetto, la redazione degli elaborati architettonici, eventuali modelli tridimensionali e la relazione di progetto;
- Sviluppare in modo corretto e critico progetti attinenti la realtà storico-sociale e ambientale del territorio circostante attraverso anche l'esperienza del rilievo e della restituzione grafica tridimensionale degli elementi architettonici;
- Relazionare le diverse conoscenze ed abilità al fine di ottenere un risultato progettuale corretto in ambito strutturale, funzionale e formale.

LABORATORIO DI ARCHITETTURA

- Utilizzare le attrezzature in relazione alle normative sulla sicurezza nei laboratori e negli ambienti di lavoro;
- Utilizzare le tecniche grafiche e i metodi di rappresentazione, inclusi la modellistica, la prototipizzazione tridimensionale attraverso l'utilizzo degli strumenti manuali, meccanici e digitali, a supporto della progettazione attraverso una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi progettuali (dalle ipotesi di schizzi iniziali fino al disegno esecutivo) con una appropriata conoscenza

dei codici geometrici convenzionali;

- Padroneggia le tecniche di recupero e valorizzazione del patrimonio storico/architettonico, anche in riferimento alla realtà territoriale locale attraverso l'applicazione della pratica dei metodi di segno dal vero, del rilievo e della restituzione degli elementi;
- Saper realizzare elementi progettuali specifici correlati con la realtà storico/architettonica locale.

DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN

- Conoscere e saper gestire i processi progettuali e operativi inerenti allo specifico settore di produzione individuando, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi, espressivi che interagiscono e caratterizzano la produzione del design;
- Scegliere in modo appropriato strumenti e materiali per la realizzazione di artefatti visivi;
- Mettere in relazione forme e produzioni artistiche in un contesto spazio-ambiente determinato;
- Possedere, in funzione delle esigenze progettuali e comunicative del proprio operato, le competenze informatici, nelle nuove tecnologie e nella modellazione 3D;
- Conoscere la produzione contemporanea del design, in relazione sia allo specifico settore di produzione artistica sia al contesto ambientale e territoriale, cogliendone gli aspetti funzionali, strutturali, economici e formali;
- Saper sviluppare e realizzare, nel rispetto dei tempi dati, un intero progetto grafico con adeguata riflessione critica e attitudine creativa, che evidenzia sintesi di saper fare, progettualità, conoscenze dei materiali e delle tecniche e che si relazioni anche con le altre discipline;
- Conoscere le procedure per la stesura di una scheda tecnica comprendente tipologia, dimensioni, materiali, tecniche di lavorazione, tecniche di finitura dell'oggetto rilevato o progettato, necessarie nello sviluppo del progetto, nell'uso del disegno a mano libera e tecnico, nei mezzi.

LABORATORIO DESIGN

- Utilizzo del laboratorio, in itinere e finale, nel processo progettuale in atto, come strumento di confronto, verifica o sperimentazione, sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro;
- Acquisizione e approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche secondo il settore di produzione;
- Conoscenza di metodi, tecnologie e processi di lavorazione di prodotti di design o di arte applicata, utilizzando mezzi manuali, digitali e strumentazioni laboratoriali;
- Conoscenze delle tecniche laboratoriali per la realizzazione di campionature, modelli, prototipi che si distingueranno secondo i settori di produzione.

Crotone, settembre 2022