

LABORATORI ARTISTICI

SEZIONE ARTE DEI METALLI E DELL'OREFICERIA

ANALISI DEI BISOGNI

Necessità di acquisizione dei linguaggi tecnico pratici connessi ai materiali metallici in generale, essenziali allo sviluppo della creatività e alla formazione teorica e tecnico-pratica dell'allievo.

FINALITÀ GENERALI

L'insegnamento del laboratorio persegue traguardi di formazione umana e culturale attraverso esperienze di apprendimento dei codici artistici, al fine di stimolare le capacità creative e sviluppare le conoscenze e le abilità specifiche della disciplina.

Lo studente dovrà potenziare la formazione nel campo delle arti applicate ed una adeguata preparazione specifica nell'ambito delle arti dei metalli e dell'oreficeria con particolare consapevolezza dell'importanza, sia delle opere e delle tecniche antiche, sia degli sviluppi del design contemporaneo.

Lo studente dovrà, inoltre, acquisire le abilità pratiche e le metodologie operative attinenti alla progettazione e alla successiva esecuzione del proprio elaborato, prototipo, modello, campionatura, ecc., contraddistinto da qualità di funzionalità, creatività, rigore costruttivo, precisione tecnica, ecc.

OBIETTIVI DIDATTICI

La materia "laboratorio" mira a far acquisire all'allievo la conoscenza e l'uso corretto di materiali, attrezzature, tecniche artistiche artigianali e seriali, favorendo lo sviluppo di capacità interdisciplinari, di sintesi e di rielaborazione personale.

Gli allievi saranno stimolati a comprendere il valore delle tecniche antiche attraverso l'osservazione della produzione artistica del passato, sperimentando direttamente le varie tecniche. Si procederà tenendo conto dei prerequisiti degli allievi, giungendo a sviluppare le loro potenzialità espressive e creative attraverso il confronto critico con opere contemporanee e pertinenti metodologie esecutive. Attraverso lo studio interdisciplinare sarà possibile integrare e completare le attività svolte nelle altre discipline, prendendo in considerazione lo sviluppo storico e tecnico delle arti applicate e procedendo possibilmente in modo sincronico. L'insegnamento della materia sarà mirato a fornire la conoscenza dei metodi, tecnologie, processi di lavorazione di prodotti di design e di arte applicata, utilizzando mezzi manuali e digitali, strumentazioni industriali ed artigianali.

Al termine del percorso didattico, gli allievi dovranno dimostrare l'acquisizione di competenze che consentano di saper analizzare le problematiche relative alla realizzazione artigianale ed industriale di un prodotto, caratteristiche di fattibilità, funzionalità, indagini di mercato, ecc. Attraverso la verifica critica degli elaborati, saranno favoriti gli scambi di esperienze tra gli allievi, armonizzando le relazioni all'interno del gruppo-classe. Il percorso didattico dovrà garantire una formazione progettuale adeguata a tutti gli allievi, favorendo e sostenendo, nelle classi terminali, il raggiungimento di una autonomia tecnica ed espressiva.

In particolare l'allievo dovrà dimostrare l'acquisizione delle seguenti abilità:

- ☐ Conoscenza delle specificità del patrimonio storico culturale e tecnico delle arti applicate.
- ☐ Conoscenza delle tecniche di lavorazione e decorazione dell'arte dei metalli.
- ☐ Comprensione della terminologia specifica delle diverse discipline laboratoriali.
- ☐ Conoscenza degli strumenti, dei materiali e degli spazi operativi.
- ☐ Conoscenza ed applicazione delle norme di sicurezza.
- ☐ Cura dei materiali, rispetto delle persone e degli spazi della scuola.
- ☐ Organizzazione ed esecuzione logica del lavoro.
- ☐ Sviluppo delle abilità progettuali (concettualizzazione, ricerca e produzione).
- ☐ Capacità di valutazione critica del prodotto.
- ☐ Partecipazione attiva e motivata alle lezioni
- ☐ Rispetto delle scadenze date per l'esecuzione dei lavori.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Le esercitazioni proposte saranno eseguite utilizzando prevalentemente il rame, l'alpacca, l'ottone, il ferro e lo smalto, poiché questi sono i materiali didattici in dotazione e perché risultano comunque idonei per l'acquisizione delle competenze richieste. Sarà opportuna l'utilizzazione di materiali diversi (plexiglass, plastiche, cera, legno, ecc ...) e accolte le proposte di studio e di ricerca provenienti dai discenti.

La conoscenza dei materiali e degli strumenti avverrà attraverso esperienze dirette e grazie alla studio minuzioso di opere del patrimonio storico delle arti applicate.

Verranno utilizzate le tecniche acquisite nelle altre materie di indirizzo, in modo da portare gli studenti ad una visione trasversale e interdisciplinare della materia di studio.

Ogni esercitazione sarà preceduta da spiegazioni inerenti i criteri metodologici ed operativi per giungere ad una corretta esecuzione di quanto assegnato o progettato.

Gli alunni saranno guidati con gradualità, singolarmente nella realizzazione del lavoro, al fine di colmare eventuali lacune o superare personali difficoltà.

Parallelamente all'attività pratica, con gli insegnanti di Storia dell'Arte, saranno condotti approfondimenti teorici su aspetti tecnici, grafici e storico-artistici.

Basilare sarà la stretta collaborazione con la Progettazione.

Al fine di favorire la conoscenza e lo sviluppo della creatività saranno proposte visite a Ditte, Mostre, Musei, ecc. inerenti il corso di studi.

VERIFICHE E CRITERI DI VALUTAZIONE

La crescita delle abilità tecnico-artistiche e il consolidamento delle capacità ideativo-creative-pratiche seguono un percorso di maturazione graduale e personale.

Dunque, la formulazione del giudizio complessivo non sarà effettuata secondo una media matematica, ma

Piuttosto come la risultante finale del percorso compiuto.

Verranno valutati sia gli elaborati eseguiti, che l'impegno dimostrato ed i tempi impiegati.

Questi parametri saranno utilizzati per tutti i Corsi della Sezione Metalli.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Le verifiche si fonderanno su prove pratiche, almeno due per quadrimestre, a seconda del piano di lavoro individuale dell'insegnante e saranno tese ad accertare:

- ☐ la capacità di osservazione, di ricerca, di analisi
- ☐ la padronanza del linguaggio specifico e delle attrezzature
- ☐ la conoscenza delle tecniche e delle misure di sicurezza applicate
- ☐ la capacità di autonomia nella gestione dei tempi di un progetto
- ☐ la capacità di stesura di una relazione tecnica
- ☐ le conoscenze culturali, la creatività, la sperimentazione di mostrate

indicatori	descrittori	Punti
Conoscenza	Pressoché inesistenti	p.0
	Gravemente lacunose	1
	Frammentarie accettabili	2
	Globalmente accettabili	3
	Complete e precise	4
Competenze tecnico/linguistiche /creative	Superficiali	1
	Non approfondite ma corrette	2-3
	Abbastanza organiche e corrette	4-5
	Approfondite e corrette	6

Griglia valutazione Laboratorio Metalli e Oreficeria

<u>Preparazione di base</u>	<u>Partecipazione</u>	<u>Impegno</u>	<u>Organizzazione metodo di lavoro</u>	<u>Acquisizione dei contenuti</u>	<u>Elaborazione personale</u>	<u>Espressività</u>	<u>Voti</u>
Gravemente insufficiente	Nulla	Scarso	Assente	Nulla	Inesistente	Bassa	1/2/3
Insufficiente	Discontinua	Discontinua	Disorganica	Insufficiente	Carente	Carente	4/5
Sufficiente	Continua	Sufficiente	Scolastica	Sufficiente	Sufficiente	Corretta	6
Buona	Produttiva	Costante	Efficace	Buona	Buona	Appropriata	7/8
Ottima	Costruttiva	Notevole	Autonoma	Ottima	Critica	Creativa	9/10

CLASSI LICEO ARTISTICO

ANALISI DEI BISOGNI

Nel primo biennio del Liceo Artistico gli alunni hanno la necessità di ottenere informazioni sugli itinerari didattici dei vari indirizzi attivati nella scuola frequentata ed essere consapevoli dei possibili sbocchi occupazionali offerti.

FINALITA'GENERALI

Nel primo biennio, le esercitazioni di Laboratorio hanno la finalità di garantire il raggiungimento di un livello minimo di conoscenze, abilità e competenze dello specifico percorso artistico: perseguono obiettivi di formazione umana e culturale attraverso esperienze per l'apprendimento dei codici artistici, utili a stimolare le capacità creative e accrescere le nozioni circa le caratteristiche specifiche della disciplina.

Lo studente dovrà raggiungere una conoscenza di base nell'ambito delle arti applicate dei metalli e dell'oreficeria con riguardo, oltre che alle opere antiche, agli sviluppi del design contemporaneo.

OBIETTIVI DIDATTICI

La materia "laboratorio artistico" mira a far acquisire all'allievo la comprensione e l'uso iniziale di tecniche artistiche specialistiche, favorendo lo sviluppo della creatività.

Gli allievi saranno stimolati a capire il valore delle tecniche storiche attraverso l'osservazione della produzione artistica del passato, sperimentando direttamente le varie tecniche, anche attraverso l'interdisciplinarietà tra i laboratori. Si cercherà di procedere tenendo conto dei prerequisiti degli allievi, sviluppando le loro potenzialità espressive. Si fornirà la conoscenza primaria di metodi, tecnologie, processi di lavorazione di prodotti di design o di arte applicata, utilizzando mezzi manuali e/o digitali, strumentazioni industriali ed artigianali.

In particolare l'allievo dovrà acquisire le seguenti abilità:

- ☐ Conoscenza delle specificità delle arti applicate e del design.
- ☐ Comprensione della terminologia specifica della disciplina.
- ☐ Conoscenza elementare degli strumenti, dei materiali e degli spazi operativi.
- ☐ Conoscenza ed applicazione delle norme di sicurezza.
- ☐ Sviluppo delle primarie capacità progettuali (concettualizzazione, ricerca e produzione).
- ☐ Conoscenza teorica delle tecniche di realizzazione e decorazione dell'arte dei metalli.
- ☐ Conoscenza essenziale del patrimonio culturale storico delle arti applicate.
- ☐ Organizzazione ed esecuzione logica del lavoro.
- ☐ Partecipazione attiva e motivata alle lezioni.
- ☐ Rispetto delle scadenze date nell'esecuzione delle attività.
- ☐ Cura dei materiali, rispetto delle persone e degli spazi della scuola.

NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI DELLE DISCIPLINE DI LABORATORIO ARTISTICO

Laboratori: Cesello e Sbalzo, Forgiatura e Tiratura, Fusione e Smalti, Oreficeria

Primo anno

- Introduzione al linguaggio specifico delle discipline dei laboratori metalli.
- Conoscenza degli strumenti di lavoro, dei materiali e degli spazi operativi e loro uso.
- Conoscenza e applicazione delle norme di sicurezza e antinfortunistiche.
- Studi grafici e trasposizioni da immagini bidimensionali (bozzetti) a elaborati tridimensionali nelle specifiche tecniche dei vari laboratori (sbalzo, tiratura, smalti, oreficeria)
- Realizzazione di particolari da opere d'arte del passato, o da proposte creative personali.
- Conoscenza di alcune tecniche antiche delle arti applicate e di processi di lavorazione industriale.
- Conoscenza tecnologica dei materiali utilizzati.

Secondo anno

- Recupero debiti formativi del primo anno.
- Consolidamento dell'uso degli strumenti di lavoro e dei materiali.
- Capacità progettuali in riferimento all'uso dei materiali e delle tecnologie di sezione.
- Approfondimenti tematici nella conoscenza delle Arti Applicate e della storia del Design.
- Capacità di lettura di tavole tecniche e concretizzazione su prodotto.
- Capacità base di realizzazione autonoma di campionature, prototipi o modelli in grandezza reale o in scala.
- Capacità di applicazione delle tecniche operative principali di lavorazione dei metalli (studio ed elaborazione di modelli tridimensionali nei materiali più congeniali).
- Capacità di coordinare e confrontare i contenuti specifici con le altre discipline.

COMPETENZE E ABILITA' GENERALI

Lo studente dovrà conseguire la formazione di base nel campo delle arti applicate dei metalli e dell'oreficeria, utilizzando correttamente termini, materiali, attrezzature in autonomia e rispetto delle norme di sicurezza.

- Aver cura dei materiali, rispetto delle persone e degli spazi della scuola
- Saper riconoscere, leggere e descrivere le tipicità delle tecniche esecutive degli oggetti artistici osservati
- Sviluppare abilità progettuali
- Saper utilizzare le tecniche di realizzazione più appropriate
- Organizzare ed eseguire le attività coerentemente

METODOLOGIA E STRUMENTI

Le esercitazioni proposte saranno eseguite utilizzando prevalentemente il rame, l'alpacca, l'ottone, il ferro e lo smalto, poiché questi sono i materiali didattici in dotazione e perché risultano comunque idonei per l'acquisizione delle competenze richieste.

La conoscenza dei materiali e degli strumenti avverrà attraverso sperimentazioni dirette ed attraverso l'analisi di opere del patrimonio storico delle arti applicate.

Verranno utilizzate le tecniche acquisite nelle altre materie di indirizzo, in modo da portare gli studenti ad una visione trasversale e interdisciplinare del piano di studio.

Ogni esercitazione sarà preceduta da spiegazioni inerenti i criteri metodologici ed operativi per giungere ad

una corretta esecuzione di quanto assegnato.

Gli alunni saranno guidati con gradualità, individualmente, nella realizzazione del compito, al fine di colmare carenze o difficoltà.

Parallelamente all'attività pratica, con gli insegnanti di Storia dell'Arte, di Disc. Plastiche e Grafiche saranno condotti approfondimenti teorici sugli aspetti storico-artistici. Sarà opportuna, l'utilizzazione di altri materiali (plexiglass, plastiche, cera, legno, ecc ...)

VERIFICHE, CRITERI DI VALUTAZIONE, RECUPERO, PROVE COMUNI

La crescita delle abilità tecnico-artistiche ed il consolidamento della capacità ideativo-creative-pratiche seguono un percorso di maturazione graduale e personale. La formulazione del giudizio complessivo non sarà effettuata secondo una media matematica, ma piuttosto come la risultante finale del percorso compiuto. Il giudizio finale non terrà conto di quello intermedio. Verranno valutati sia gli elaborati eseguiti tramite lavoro guidato che l'impegno dimostrato ed i tempi impiegati. Saranno previsti interventi di recupero in itinere, o con ore aggiuntive per casi particolarmente gravi.

Nella prima settimana di Aprile saranno effettuate le prove comuni per classi parallele e non, che consisteranno in una serie di domande a risposta aperta su tematiche affrontate, e/o in campionature tecniche.

Verranno utilizzate le griglie di valutazione della Sezione allegata e comuni per i vari Corsi.

DIPARTIMENTO ARTISTICO LABORATORIO DEL DESIGN DEI METALLI E DELL'OREFICERIA

Secondo Biennio e Quinto Anno

CLASSI LICEO ARTISTICO

ANALISI DEI BISOGNI

Nella programmazione annuale di dipartimento si osserveranno gli orientamenti didattici, generali e specifici delle classi del nuovo Liceo Artistico, considerando che nel territorio il nostro Istituto è l'unica scuola superiore statale a indirizzo di Liceo Artistico che si propone di conciliare una formazione culturale generale di carattere liceale, con una formazione specifica nel campo del Design e delle lavorazioni artistiche dei Metalli, garantita da laboratori funzionali.

FINALITA'GENERALI

Il laboratorio di design ha la funzione di contribuire, in sinergia con la progettazione, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche della sezione e ne rappresenta il momento di confronto, di verifica e sperimentazione. L'allievo dovrà conseguire una mentalità e una operatività progettuale di tipo scientifico tecnico artistico per la gestione e verifica di ipotesi progettuali (porsi problemi, formulare ipotesi, operare sintesi, realizzare prototipi o modelli, verificare funzionalità).

Lo studente dovrà potenziare la formazione nel campo delle arti applicate riferite nell'ambito delle arti dei metalli e dell'oreficeria con particolare attenzione, oltre che alle tecniche antiche, agli sviluppi del design contemporaneo.

Lo studente acquisirà le abilità pratiche, le metodologie operative, le tecnologie attinenti all'esecuzione di prodotti di design o di arte applicata, attraverso la realizzazione di prototipi, modelli, campionature anche polimeriche, ecc. per essere in grado di inserirsi adeguatamente nel mondo del lavoro.

OBIETTIVI DIDATTICI

La materia "laboratorio del design" mira a far approfondire la conoscenza e l'uso delle tecniche artistiche, favorendo lo sviluppo della creatività. Intende favorire nell'allievo la preparazione mentale al lavoro progettuale, al valore della ricerca, della sperimentazione, all'analisi critica, al valore dell'informazione, della curiosità e della fantasia.

Al termine del percorso didattico, gli allievi dovranno dimostrare l'acquisizione di competenze che consentano di saper analizzare le problematiche relative alla realizzazione artigianale ed industriale di un prodotto, le sue caratteristiche di fattibilità, funzionalità, indagini di mercato, ecc. Saranno favoriti gli scambi di esperienze, anche con ditte esterne, con lo scopo di armonizzare le relazioni nel gruppo-classe. Il percorso didattico dovrà essere possibilmente pratico per garantire un'offerta formativa di base a tutti gli allievi, favorendo e sostenendo, soprattutto nelle classi terminali, il raggiungimento di una autonomia tecnica ed espressiva.

In particolare l'allievo dovrà dimostrare l'acquisizione delle seguenti abilità:

- Competenza con gli elementi costitutivi i codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma, sapendo applicare i principi della percezione visiva e della composizione formale.
- Sviluppare le abilità progettuali (concettualizzazione, ricerca e produzione).
- Conoscere le radici storiche delle arti applicate e le linee di sviluppo nei vari ambiti del design
- Raggiungere la capacità di utilizzo degli strumenti ed attrezzature relative al disegno ed ai vari laboratori
- Conseguire la capacità di analisi e di lettura degli elementi morfologici e strutturali di un manufatto di arte applicata e di Design dei metalli.
- Acquisire la preparazione e le competenze tecnico/teoriche/pratiche per l'esecuzione di prototipi attraverso lo studio grafico tecnico progettuale che tenga conto delle tecnologie innovative.
- Impiegare tecnologie tradizionali e innovative nella ricerca, nella progettazione e nello sviluppo delle proprie potenzialità artistiche.

NUCLEI TEMATICI FONDAMENTALI DELLE DISCIPLINE DI LABORATORIO DEL DESIGN METALLI E OREFICERIA

Laboratori: Cesello e Sbalzo, Forgiatura e Tiratura, Fusione e Smalti, Oreficeria

Terzo anno

- Approfondimento della conoscenza degli strumenti di lavoro, dei materiali e degli spazi operativi e del loro uso. Applicazione delle norme di sicurezza.
- Trasposizione da immagini bidimensionali (bozzetti, progetti) a elaborati tridimensionali nelle specifiche tecniche dei vari laboratori (sbalzo, tiratura, smalti, oreficeria)
- Realizzazione di campionature, prototipi o modelli in grandezza reale o in scala.
- Realizzazione di particolari da opere d'arte del passato, o da proposte creative personali.
- Approfondimento delle tecniche antiche delle arti applicate e dei processi di lavorazione industriale.
- Conoscenza tecnologica e chimica dei materiali utilizzati.

Quarto anno

- Capacità di lettura di tavole tecniche e concretizzazione su prodotto anche polimaterico.
- Capacità di applicare all'iter progettuale scelto l'uso dei materiali, delle tecniche operative e tecnologie di sezione più appropriate (studio ed elaborazione di modelli tridimensionali nei materiali più congeniali).
- Saper coordinare e confrontare i contenuti specifici con le altre discipline.
- Capacità di ottimizzare tempi esecutivi, autonomia ed analisi critica.
- Approfondimenti tematici nella conoscenza delle arti applicate e della storia del design.

Quinto anno

- Consolidamento di tutte le competenze apprese negli anni precedenti.
- Rafforzamento della propria autonomia operativa.
- Approfondimenti tematici sulle arti applicate e sulla storia del Design.
- Approfondimento personale di sperimentazione, capacità creativa nella produzione di oggetti innovativi.
- Capacità di organizzare collaborazioni e collegamenti con altre discipline e tecniche.
- Sviluppo dell'originalità in relazione agli studi progettuali di fattibilità, funzionalità, indagini di mercato.
- Ideazione e progettazione di un oggetto d'uso con verifiche su modello.

COMPETENZE E ABILITA'GENERALI

Lo studente al termine del corso di studi dovrà possedere tutte le conoscenze e le capacità relative l'ambito delle arti applicate dei metalli e dell'oreficeria, sia per ciò che riguarda le opere antiche, che gli sviluppi del design contemporaneo.

Dovrà conseguire le abilità pratiche, le metodologie operative, le tecnologie attinenti all'esecuzione di prodotti di design o di arte applicata, necessari per un successivo inserimento alle specializzazioni dei corsi superiori, al DAMS, o al mondo del lavoro.

- Approfondire la conoscenza delle tecniche antiche delle arti applicate e dei processi di lavorazione industriale.
- Conoscenza delle realtà artistiche ed operative del territorio
- Capacità di realizzazione di prototipi o modelli in grandezza reale o in scala, con autonomia ed analisi critica.
- Precisa applicazione delle tecniche di rappresentazione grafica coerentemente alle tematiche proposte

- Sviluppo del senso critico, della creatività e di uno stile personale
- Saper scegliere e organizzare gli insegnamenti e le conoscenze necessarie alla risoluzione di problemi.

METODOLOGIA E STRUMENTI

Le proposte progettuali saranno realizzate utilizzando prevalentemente il rame, l'alpacca, l'ottone, il ferro e lo smalto, idonei per l'acquisizione delle competenze richieste, senza però tralasciare l'utilizzazione di materiali differenti come legno, plexiglass, plastiche, cere, ecc.

L'approfondimento della conoscenza dei materiali e degli strumenti avverrà attraverso l'analisi di opere del patrimonio storico delle arti applicate e del Design, ma soprattutto verificando e confrontando il progetto ideato con sperimentazioni dirette, prototipi o modelli sempre più complessi e raffinati.

Verranno utilizzate le nozioni e le tecniche acquisite nelle altre materie di indirizzo, in modo da portare gli studenti ad una visione trasversale e interdisciplinare delle materie trattate.

Gli alunni saranno incentivati con gradualità, al fine di stimolarne la creatività, alla sperimentazione e all'innovazione tecnica e formale.

Parallelamente all'attività pratica, con gli insegnanti di Progettazione, Storia dell'Arte, Chimica, saranno condotti approfondimenti teorici sugli aspetti tecnici e su quelli storico-artistici.

TEMPI DI MASSIMA

Si rimanda ai piani di lavoro dei singoli docenti.

CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA – CLASSI PRIME

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA - LICEO ARTISTICO

LABORATORIO ARTISTICO METALLI (solo sezione carceraria)	Sicurezza nei laboratori. Utilizzo DPI, rispetto e cura delle attrezzature e dei macchinari, e un corretto utilizzo degli stessi. Lavoro in gruppo, collaborazione e apprendimento peer to peer. Rispetto del lavoro altrui, dei suoi tempi e dei suoi spazi.	☒ COSTITUZIONE ☐ SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' ☐ CITTADINANZA DIGITALE	☐ n. 1 ☐ n. 2 ☒ n. 3 ☐ n. 4 ☐ n. 5 ☐ n. 6 ☐ n. 7 ☐ n. 8 ☐ n. 9 ☐ n. 10 ☐ n. 11 ☐ n. 12	Conoscere e applicare criticamente le norme comportamentali e le regole di corretto utilizzo degli strumenti Individuare i fattori di rischio nell'ambiente scolastico, dei contesti di vita e di lavoro; conoscere e applicare le disposizioni a tutela della sicurezza e della salute nei contesti generali e negli ambienti di lavoro. Sviluppare la percezione del rischio anche come limite e come responsabilità.	2
---	--	--	--	---	---

CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA – CLASSI SECONDE

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA - LICEO ARTISTICO

LABORATORIO ARTISTICO METALLI e LABORATORIO ARTISTICO LEGNO	Sicurezza nei laboratori. Utilizzo DPI, rispetto e cura delle attrezzature e dei macchinari, e un corretto utilizzo degli stessi.	☒ COSTITUZIONE	☐ n. 1 ☐ n. 2 ☒ n. 3 ☐ n. 4	Conoscere e applicare criticamente le norme comportamentali e le regole di corretto utilizzo degli strumenti	2+2
	Uscita sul campo e ricerca naturalistica in ambito ligneo. Osservazione e raccolta di campioni con eventuale successiva discussione in classe Lavoro in gruppo, collaborazione e apprendimento peer to peer. Rispetto del lavoro altrui, dei suoi tempi e dei suoi spazi.	☐ SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' ☒ CITTADINANZA DIGITALE	☐ n. 5 ☐ n. 6 ☐ n. 7 ☐ n. 8 ☐ n. 9 ☒ n. 10 ☒ n. 11 ☐ n. 12	Individuare i fattori di rischio nell'ambiente scolastico, dei contesti di vita e di lavoro; conoscere e applicare le disposizioni a tutela della sicurezza e della salute nei contesti generali e negli ambienti di lavoro. Sviluppare la percezione del rischio anche come limite e come responsabilità. Acquisire, valutare criticamente e organizzare informazioni ricavate dalla lettura di "Open Data".	

CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA – CLASSI TERZE

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA - LICEO ARTISTICO

PROGETTAZIONE DESIGN MODELLISTICA LABORATORIO	Tema operativo: Design RRR. <i>Progetta un complemento d'arredo/oggetti (eventualmente modulare e trasformabile), realizzabile con materiali a tua scelta tra: naturali, riciclati, innovativi. Il progetto dovrà richiamare i valori costituzionali di tutela dell'ambiente e del lavoro creativo, - prevedere soluzioni sostenibili e funzionali.</i> Contenuti: <u>Costituzione:</u> Art.3 (Uguaglianza sociale)Art. 9 (tutela del paesaggio e dell'ambiente), Art. 4 (diritto al lavoro), Art.33 (Libertà dell'arte, della scienza e dell'insegnamento) Art. 35 (tutela del lavoro). <u>Sviluppo Economico e Sostenibilità:</u> Agenda 2030, tutela del patrimonio culturale e naturale; relazione tra diritto e progettazione, educazione alla salute e al benessere. <u>Cittadinanza Digitale:</u> Affidabilità delle fonti, forme di comunicazione digitale, norme comportamentali, identità digitale, partecipazione a temi di pubblico dibattito. Attività Pratica: <i>Ideazione dell'oggetto/i d'arredo seguendo le fasi del metodo progettuale.</i> <i>Restituzione attraverso tavole progettuali:</i> • ricerca dati; • analisi dati; • ricerca formale; • tavola tecnica; • rendering, ambientazione 3D; • modellino realizzato in laboratorio (scala a scelta); • relazione tecnica di progetto.	☒ COSTITUZIONE ☐ SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' ☒ CITTADINANZA DIGITALE	☒ n. 1 ☐ n. 2 ☒ n. 3 ☐ n. 4 ☒ n. 5 ☒ n. 6 ☐ n. 7 ☐ n. 8 ☐ n. 9 ☒ n. 10 ☒ n. 11 ☒ n. 12	Conoscere il significato della appartenenza ad una comunità, locale e nazionale. Sviluppare la cultura del rispetto verso ogni persona. Individuare e attuare azioni di riduzione dell'impatto ecologico, anche grazie al progresso scientifico e tecnologico, nei comportamenti quotidiani dei singoli e delle comunità. Adottare scelte e comportamenti che riducano il consumo di materiali e che ne favoriscano il riciclo per una efficace gestione delle risorse. Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile, applicando le diverse regole su copyright e licenze. Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità. Individuare e spiegare gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	30
--	--	---	--	--	----

CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA – CLASSI QUARTE

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA - LICEO ARTISTICO

PROGETTAZIONE DESIGN MODELLISTICA LABORATORIO	Tema operativo: Design della Dignità (Universal Design). Progetta soluzioni d'arredo/oggetti che risponda ai bisogni di persone con disabilità (motorie/sensoriali/cognitive). Il progetto dovrà richiamare i valori costituzionali legati al diritto della persona e al tema dell'inclusione sociale, l'abbattimento delle barriere e la tutela delle minoranze e delle diversità. Contenuti: <u>Costituzione:</u> Art.3 (Uguaglianza sociale), Art. 9 (tutela del paesaggio e dell'ambiente), Art. 4 (diritto al lavoro), Art.33 (Libertà dell'arte, della scienza e dell'insegnamento) Art. 35 (tutela del lavoro). Convenzione ONU per i Diritti delle persone con disabilità (art.24 - 30). <u>Sviluppo Economico e Sostenibilità:</u> Agenda 2030, tutela del patrimonio culturale e naturale; relazione tra diritto e progettazione, educazione alla salute e al benessere. <u>Cittadinanza Digitale:</u> Affidabilità delle fonti, forme di comunicazione digitale, norme comportamentali, identità digitale, partecipazione a temi di pubblico dibattito. Attività Pratica: Ideazione dell'oggetto/i d'arredo seguendo le fasi del metodo progettuale. Restituzione attraverso tavole progettuali: • ricerca dati; • analisi dati; • ricerca formale; • tavola tecnica; • rendering, ambientazione 3D; • modellino realizzato in laboratorio; • relazione tecnica di progetto.	☒ COSTITUZIONE ☒ SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' ☒ CITTADINANZA DIGITALE	☒ n. 1 ☐ n. 2 ☒ n. 3 ☐ n. 4 ☒ n. 5 ☒ n. 6 ☐ n. 7 ☐ n. 8 ☒ n. 9 ☒ n. 10 ☒ n. 11 ☐ n. 12	Sostenere e supportare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, per l'inclusione e la solidarietà, sia all'interno della scuola, sia nella comunità. Sviluppare la cultura del rispetto verso ogni persona. Comprendere l'impatto positivo che la cultura del lavoro, della responsabilità individuale e dell'impegno hanno sullo sviluppo economico. Adottare scelte e comportamenti che riducano il consumo di materiali e che ne favoriscano il riciclo per una efficace gestione delle risorse. Sviluppare il senso del rispetto delle persone, delle libertà individuali, della proprietà privata, dei beni pubblici in quanto beni di tutti i cittadini. Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile. Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità.	24

CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA – CLASSI QUINTE

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA - LICEO ARTISTICO

PROGETTAZIONE DESIGN MODELLISTICA LABORATORIO	Tema operativo: Design della Memoria, oggetti che raccontano luoghi. Progetta oggetti o sistemi comunicativi ispirati al patrimonio locale per trasformare la memoria in forma. Il progetto dovrà richiamare i valori costituzionali di tutela dell'ambiente e della valorizzazione del territorio e della cultura locale. Contenuti: <u>Costituzione:</u> Art.3 (Uguaglianza sociale), Art. 9 (tutela del paesaggio e dell'ambiente), Art. 4 (diritto al lavoro), Art.33 (Libertà dell'arte, della scienza e dell'insegnamento) Art. 35 (tutela del lavoro). <u>Sviluppo Economico e Sostenibilità:</u> Agenda 2030, tutela del patrimonio culturale e naturale; relazione tra diritto e progettazione, educazione alla salute e al benessere. <u>Cittadinanza Digitale:</u> Affidabilità delle fonti, forme di comunicazione digitale, norme comportamentali, identità digitale, partecipazione a temi di pubblico dibattito. Attività Pratica: Ideazione dell'oggetto/i d'arredo seguendo le fasi del metodo progettuale. Restituzione attraverso tavole progettuali: • ricerca dati; • analisi dati; • ricerca formale; • tavola tecnica; • rendering, ambientazione 3D; • modellino realizzato in laboratorio (scala a scelta); • relazione tecnica di progetto. Valutazione: Griglie di Valutazione riferite alle materie coinvolte.	☒ COSTITUZIONE ☒ SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA' ☒ CITTADINANZA DIGITALE	☒ n. 1 ☐ n. 2 ☒ n. 3 ☐ n. 4 ☒ n. 5 ☒ n. 6 ☐ n. 7 ☐ n. 8 ☐ n. 9 ☒ n. 10 ☒ n. 11 ☐ n. 12	Individuare, anche con riferimento all'esperienza personale, simboli e fattori che contribuiscono ad alimentare il senso di appartenenza alla comunità locale e alla comunità nazionale. Individuare strumenti e modalità sancite da norme e regolamenti per la difesa dei diritti delle persone, della salute e della sicurezza, a protezione degli animali, dell'ambiente, dei beni culturali. Individuare i vari contributi che le peculiarità dei territori possono dare allo sviluppo economico delle rispettive comunità. Adottare scelte e comportamenti che riducano il consumo di materiali e che ne favoriscano il riciclo per una efficace gestione delle risorse. Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile. Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità.	18