



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
**LÉONTINE e GIUSEPPE
DE NITTIS**
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -

UNITÀ DI APPRENDIMENTO
DISCIPLINA: LABORATORIO ARTISTICO
CLASSE PRIMA
Liceo Artistico indirizzo Biennio Comune

COMPETENZE

- Osservare, conoscere e semplificare la realtà attraverso il disegno o materiale di supporto (foto, testi, modelli) per analizzare un oggetto semplice di design o di architettura.
- Disegnare i caratteri applicando le regole formali e compositive specifiche.

ABILITÀ

- Acquisire dimestichezza con l'uso degli strumenti del disegno.
- Avere consapevolezza dei diversi elementi che compongono una semplice immagine.
- Analizzare e descrivere, osservare, schematizzare, strutturare/destrutturare un oggetto per rappresentarlo attraverso il "segno".
- Acquisire dimestichezza con l'uso degli strumenti per la creazione di oggetti.
- Riprodurre materialmente un oggetto eseguendo semplici modellini.
- Costruire geometricamente un carattere.
- Progettare e realizzare semplici messaggi visivi in cui la presenza del testo sia prevalente.
- Semplificare fino alla stilizzazione, in diverse fasi, un oggetto.

CONOSCENZE

UDA 1 - INTRODUZIONE AGLI INDIRIZZI

GRAFICA – DESIGN – ARCHITETTURA E AMBIENTE

UDA 2: ARCHITETTURA

- RAPPRESENTAZIONE GRAFICA A MANO LIBERA DI SPAZI E ARCHITETTURE
- COSTRUZIONE DI SEMPLICI MODELLINI TRIDIMENSIONALI
- RIDISEGNO E RESTYLING BIDIMENSIONALI DI ARCHITETTURE O SPAZI URBANI
- VITA E OPERE DI UN AUTORE DI RIFERIMENTO

UDA 3: DESIGN



- RAPPRESENTAZIONE GRAFICA A MANO LIBERA DI OGGETTI DI DESIGN
- COSTRUZIONE DI SEMPLICI MODELLINI TRIDIMENSIONALI
- RIDISEGNO E RESTYLING DI UN OGGETTO DEL DESIGN
- VITA E OPERE DI UN AUTORE DI RIFERIMENTO

UDA 4: GRAFICA

LA PAROLA COME IMMAGINE

STUDIO DI UN ELEMENTO TRATTO DAL MONDO NATURALE NEI SUOI ELEMENTI FORMALI
E STRUTTURALI E SUCCESSIVA STILIZZAZIONE E REINTERPRETAZIONE

VITA E OPERE DI UN AUTORE DI RIFERIMENTO

ABILITÀ MINIME

- Avere consapevolezza dei diversi elementi che compongono una immagine.
- Osservare, analizzare, destrutturare un oggetto per rappresentarlo in maniera sintetica.
- Riprodurre materialmente un oggetto eseguendo modellini.
- Costruire geometricamente un carattere.

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Rappresentazione grafica a mano libera di spazi e architetture
- Rappresentazione grafica a mano libera di oggetti di design
- La parola come immagine
- Studio di un elemento tratto dal mondo naturale nei suoi elementi formali e strutturali e successiva stilizzazione e reinterpretazione

TIPOLOGIA DI VERIFICHE

PROVA PRATICA - GRAFICA