



UNITÀ DI APPRENDIMENTO
DISCIPLINA: LABORATORIO ARTISTICO
CLASSE SECONDA
LICEO ARTISTICO indirizzo BIENNIO COMUNE

COMPETENZE

- Saper far uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti tradizionali, dei tempi e del proprio spazio di lavoro in maniera adeguata.
- Saper realizzare messaggi visuali e pubblicitari, prototipi o modelli in scala mediante strumenti e materiali appropriati.

ABILITÀ

- Acquisire, consolidare, affinare le capacità manuali.
- Utilizzare correttamente attrezzi e materiali.
- Comprendere la funzione dello schizzo, del bozzetto e del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico e plastico.
- Utilizzare le tecniche principali di lavorazione in autonomia, analizzando ed elaborando figure geometriche.
- Utilizzare varie tecniche pittoriche e plastiche per la realizzazione di un manufatto.
- Sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche.

ARTICOLAZIONE DELLE CONOSCENZE

UDA 1: ARCHITETTURA E AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none">▪ Rappresentazione grafica in scala di spazi e architetture con strumenti tradizionali o digitali▪ Costruzione di modellini tridimensionali
UDA 2: DESIGN
<ul style="list-style-type: none">▪ Rappresentazione grafica in scala oggetti di design con strumenti tradizionali o digitali▪ Costruzione di modellini tridimensionali
UDA 3: GRAFICA
<ul style="list-style-type: none">▪ Progettazione e realizzazione di un invito in forma cartacea o digitale▪ Character design: creazione o rielaborazione di un personaggio di fantasia



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

UDA 4: PORTFOLIO

- Studio delle funzioni di base di un'app di presentazione
- Esposizione e/o presentazione multimediale dei lavori realizzati durante l'anno

ABILITÀ MINIME

- Essere in grado di comprendere la funzione dello schizzo, del bozzetto e del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico e plastico.
- Essere in grado di utilizzare le varie tecniche pittoriche o grafiche o digitali per la produzione di artefatti.

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Rappresentazione grafica in scala di spazi e architetture con strumenti tradizionali o digitali.
- Rappresentazione grafica in scala oggetti di design con strumenti tradizionali o digitali.
- Progettazione e realizzazione di un invito in formato digitale.
- Studio delle funzioni di base di un'app di presentazione.

TIPOLOGIA DI VERIFICHE

Prova pratica – grafica.