

Indirizzo artistico digitale

classe prima

Modulo di due ore pomeridiane	
Disciplina Arte e territorio	
<p>Nel primo anno l'alunno si confronta con la conoscenza del territorio attraverso il racconto di storie e di aneddoti e la visione di testimonianze come icone foto e disegni che rappresentano la storia del nostro territorio . Successivamente le rielaboreranno in forma personale e creativa producendo disegni e piccole storie . In questo percorso verranno utilizzati gli strumenti tradizionali ed applicativi digitali (digital storytelling). Alla fine dell'anno scolastico presentazione del lavoro attraverso un docuvideo.</p>	
Competenze	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli elementi della grammatica visuale• Riconoscere i codici contenuti nelle immagini e nei messaggi visivi e multimediali.• Ricavare informazioni da immagini fotografiche , icone, disegni e riprodurle in forma semplice e personale.• Rielaborazione di concetti semplici e produzione di racconti.• Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di scrittura ed elaborazione storie.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none">• Lezione laboratoriale con racconto di storie ed aneddoti e visione di immagini e disegni con supporto digitale.• Ricerca di informazioni su internet.• Produzione personale e creativa di disegni dei personaggi che hanno caratterizzato la storia del nostro territorio.• Utilizzo di strumenti multimediali e video fotografici.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Oltre agli strumenti tradizionali per le attività grafiche, si farà uso della macchina fotografica digitale, del computer, della videocamera digitale e della LIM.• Fotocopie e schede di lavoro.

Indirizzo artistico digitale

classe seconda

Modulo di due ore pomeridiane	
Disciplina Arte e territorio Nel secondo anno l'alunno si confronta con la conoscenza del territorio attraverso lo studio di mappe del territorio sia storiche che moderne per comprendere i cambiamenti. Esperienze sul territorio con rilievi, indagini ed interviste. Rielaborazione delle informazioni ed individuazione delle emergenze artistiche e storiche attraverso la costruzione di mappe tematiche ed itinerari. Produzione di guide ebook e attività di orienteering con la ricerca delle emergenze sul territorio. Realizzazione di un gioco interattivo. In questo percorso verranno utilizzati gli strumenti tradizionali ed applicativi digitali (programmi digitali di grafica ed elaborazioni di testi). Alla fine dell'anno scolastico presentazione del lavoro nella scuola secondaria di primo grado e nella primaria con la presentazione degli ebooks e del gioco interattivo.	
Competenze	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli elementi della grammatica visuale• Riconoscere i codici contenuti nelle immagini e nei messaggi visivi e multimediali.• Ricavare informazioni da immagini fotografiche , icone, disegni e riprodurle in forma semplice e personale.• Ricavare informazioni da esperienze verbali e visive.• Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di scrittura e grafica.• Elaborare l'utilizzo integrato di più codici, media, tecnica e strumenti della comunicazione multimediale per la creazione di prodotti interattivi.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none">• Lezione laboratoriale con visione e produzione di mappe e rielaborazione delle informazioni personali.• Ricerca di informazioni su internet.• Produzione di gruppo per la realizzazione di ebooks informativi.• Utilizzo di strumenti multimediali e video fotografici• Utilizzo di software per la realizzazione di ebooks e giochi interattivi(Scratch).
Strumenti	<ul style="list-style-type: none">• Oltre agli strumenti tradizionali per le attività grafiche, si farà uso della macchina fotografica digitale, del computer, della videocamera digitale e della LIM.• Fotocopie e schede di lavoro.

Indirizzo artistico digitale

classe terza

Modulo di due pomeridiane	
<p>Disciplina Arte e territorio</p> <p>Nel terzo anno dopo il periodo di analisi e rilievo l'alunno si confronta con la progettazione. Il mezzo per rivalutare un territorio e le sue emergenze parte dalla conoscenza dello stesso per questo motivo si penserà alla costruzione e la diffusione di un blog curato e aggiornato dagli alunni che verrà strutturato con le informazioni e le proposte. Inoltre si prevede la realizzazione di un cartone animato con la tecnica della stop-motion o di un video con una serie di ambientazioni storiche create dagli alunni che riprodurranno le emergenze storiche e il loro insediamento nel contesto in cui sono situati. In questo percorso verranno utilizzati gli strumenti tradizionali ed applicativi digitali (programmi digitali di grafica ed elaborazioni di siti web). Alla fine dell'anno scolastico presentazione del lavoro nella scuola secondaria di primo grado e nella primaria con la presentazione del blog ed esperienza sul territorio come guide alle scuole del territorio.</p>	
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi della grammatica visuale • Riconoscere i codici contenuti nelle immagini e nei messaggi visivi e multimediali. • Ricavare informazioni da immagini fotografiche , icone, disegni e riprodurle in forma semplice e personale. • Ricavare informazioni da esperienze verbali e visive. • Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di montaggio video e grafica. • Elaborare l'utilizzo integrato di più codici, media, tecnica e strumenti della comunicazione multimediale per la creazione di prodotti interattivi.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione laboratoriale con visione e produzione di mappe e rielaborazione delle informazioni personali. • Ricerca di informazioni su internet. • Produzione di gruppo per la realizzazione di ebooks informativi. • Produzione di manufatti in argilla o con materiali di riciclo • Utilizzo di strumenti multimediali e video fotografici • Utilizzo di software per la realizzazione del blog e giochi interattivi(Wordpress,Scratch).
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Oltre agli strumenti tradizionali per le attività grafiche, si farà uso della macchina fotografica digitale, del computer, della videocamera digitale e della LIM. • Attrezzature e materiali per la realizzazione dei manufatti