



Candidatura N. 12068  
2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	LICEO ARTISTICO BRUNO MUNARI
<b>Codice meccanografico</b>	TVSD01000A
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO D'ARTE
<b>Indirizzo</b>	VIA GANDHI 14
<b>Provincia</b>	TV
<b>Comune</b>	Vittorio Veneto
<b>CAP</b>	31029
<b>Telefono</b>	0438551422
<b>E-mail</b>	TVSD01000A@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.liceoartisticomunari.gov.it
<b>Numero alunni</b>	655
<b>Plessi</b>	TVSD01000A - LICEO ARTISTICO BRUNO MUNARI

Sezione: Rilevazioni dati sulla scuola

Criteria di ammissione/selezione come da Avviso



Numero di aree da destinare ad ambienti digitali	2
Numero di aree da destinare ad ambienti digitali provviste di copertura rete	2
Percentuale del livello di copertura della rete esistente	100%
Con questa proposta progettuale quante classi pensate di coinvolgere?	27
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su sezioni intere?	Sì - N. sezioni 7
Con questa proposta progettuale pensate di lavorare su un insieme di classi dello stesso anno?	Sì - Alcune classi dello stesso anno
Il progetto prevede l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) – Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8 del 2013, prot.561	Sì
livello di coinvolgimento della scuola nel progetto e coerenza dell'intervento con almeno uno di questi progetti: didattica attiva, laboratorialità, mobile learning, impiego di contenuti e repository digitali, impiego degli spazi didattici inseriti nel Piano dell'offerta formativa (specificare il livello di diffusione di progetti coerenti)	tutte le classi
Servizi online disponibili	Registro elettronico E-learning a sostegno degli studenti Webmail Webzine Materiali didattici online

## Rilevazione connettività in ingresso

Fornitore della connettività	ascotlc -telecom
Estremi del contratto	TELECOM : 1-3CZF1LU/13-02-2015/1-CZF054/16-04-2015 ASCOM PROT. 2874 del 9/11/20



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola LICEO ARTISTICO BRUNO MUNARI  
(TVSD01000A)

## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 12068 sono stati inseriti i seguenti moduli:

## Riepilogo moduli tipo 10.8.1.A3

Tipologia modulo	Titolo	Massimale	Costo
6	NUOVE TECNOLOGIE PER TUTTI	€ 2.000,00	€ 2.000,00
5	aule aumentate dalla tecnologia	€ 20.000,00	€ 19.200,00
	<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.200,00</b>

Articolazione della candidatura  
10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori  
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

Sezione: Progetto

Progetto

<b>Titolo progetto</b>	AULE AUMENTATE DALLA TECNOLOGIA
<b>Descrizione progetto</b>	IL PROGETTO INTENDE COMPLETARE LA DOTAZIONE INFORMATICA DI DUE AULE TRADIZIONALI CON POSTAZIONI DI PC APPLE , PERCHE' SIANO UTILIZZATE DA TUTTI GLI STUDENTI DEL LICEO CHE RUOTANO SULLE CLASSI. LA FRUIZIONE SARA' QUINDI SIA COLLETTIVA CHE INDIVIDUALE , CON CONNESSIONE ALLA RETE LOCALE, WIRED O WIRELESS PER UNA DIDATTICA CHE PUNTA ALLA RIELABORAZIONE DI CONTENUTI, SOPRATTUTTO DI TIPO ARTISTICO , GRAFICO, AUDIOVISIVO MULTIMEDIALE. QUESTE AULE SARANNO DOTATE DI SEDUTE PER LA VISIONE DI VIDEO, SCARICATI DAI PC. L'AMBIENTE SARA' SUDDIVISO IN ZONE: ZONA PER LA FOTOGRAFIA, ZONA DISEGNO E ANGOLO PER RIPRESE VIDEO, ZONA PROIEZIONE E ZONA MONTAGGIO VIDEO (COSTITUITA DALLE POSTAZIONI COMPUTER) TUTTE COLLEGATE FRA LORO. LE AULE COSI ARREDATE PERMETTERANNO LO SVOLGIMENTO DI ATTIVITA' VARIE, SOPRATTUTTO LABORATORIALI, MA ANCHE DI LAVORARE PER PICCOLI GRUPPI QUALI LE ATTIVITA' DI RECUPERO O PER CLASSI APERTE. LE AULE POSSONO ESSERE UTILIZZATE IN ORARIO EXTRASCOLASTICO PER ATTIVITA' QUALI LA REDAZIONE DEL GIORNALE D'ISTITUTO E REALIZZAZIONE DI VIDEO ANCHE PER LA FORMAZIONE DEL PERSONALE INTERNO E ANCHE APERTE AL TERRITORIO.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

**Obiettivi specifici e risultati attesi**

**cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso**

- Con le due aule aumentate si intende formare uno studente in grado di inserirsi in un contesto lavorativo come quello attuale, sempre più condizionato dai media e dalla comunicazione;
- un progettista di comunicazione visiva, capace di ideare strumenti di comunicazione e creare immagini e linguaggi che siano in grado di trasmettere efficacemente messaggi e valori al target di riferimento;
- lo studente dovrà essere in grado di padroneggiare in modo innovativo i mezzi linguistici tradizionali e digitali, con l'uso di software professionali e media digitali;
- dovrà saper gestire percorsi progettuali complessi, attraverso la pianificazione e il coordinamento di attività e gruppi di lavoro multidisciplinari;
- sviluppare una metodologia progettuale e una operatività più diretta;
- potenziare le competenze e le capacità creative con l'elaborazione di prodotti grafico-visivi applicando in maniera adeguata la teoria della percezione visiva e multimediale;
- avviare lo studente ad una corretta e consapevole funzionalità di mezzi tecnici e realizzare opere audiovisive (fotografiche, filmati, animazione, cinematografiche con il montaggio video e sonoro);
- introdurre gli studenti alla conoscenza della storia, della fotografia e del cinema.

**Peculiarità del progetto rispetto a: organizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali**

**cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso**

Organizzazione del tempo scuola: Avere 2 aule multifunzione permette di utilizzarle per tutte le 35 ore di attività scolastica settimanale per studente e per molte discipline. Le aule aumentate saranno utilizzate sia per l'attività curriculare che in orario extra scolastico pomeridiano per corsi che necessitano di approfondimento attraverso l'uso dei

PC e per attività quali la redazione del giornale d'Istituto, la produzione di brochure e video per l'orientamento scolastico, la partecipazione di concorsi.

Riorganizzazione didattica - metodologica, innovazione curricolare, uso di contenuti digitale: il progetto intende contribuire al miglioramento dell'organizzazione delle attività didattiche in quanto le due aule aumentate potranno essere utilizzate da tutti i docenti per svolgere le attività didattiche riguardanti la comunicazione visiva e multimediale che è trasversale a tutte le discipline in un liceo artistico. Le aule così attrezzate saranno utilizzate in primis dalle materie di indirizzo soprattutto di grafica e di audiovisivo multimediale e dalle classi del primo biennio per la disciplina di laboratorio artistico che ha carattere orientativo. Vengono utilizzati per le attività didattiche-laboratoriali di cui sopra software specifici, programmi di montaggio video, elaborazione testi e immagini.

### Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. a) dell'Avviso

Per un alunno disabile motorio con gravi difficoltà nella mobilità degli arti superiori è stata pensata una didattica dedicata. Emergendo difficoltà nell'utilizzo dei pc fissi della scuola si ritiene opportuno dotare lo studente di un pc portatile a Lui dedicato da utilizzare non solo nelle materie di indirizzo 'grafica' ma anche per tutte le altre discipline studiate. Le aule che si intendono attrezzare si trovano al piano terra, senza barriere architettoniche e questo consentirebbe all'alunno di conseguire un maggiore sviluppo delle capacità immaginative, creative e ideative, a cui si aggiungerà, con il prevalente uso del pc una maggiore e più autonoma capacità di operare al pari dei compagni di classe, compensando le difficoltà dell'utilizzo fine della mano con l'ausilio dei sussidi informatici.

### Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il POF della scuola cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. b) dell'Avviso Si richiede di indicare il titolo di quei progetti inseriti nel POF coerenti con il presente Progetto e di riportare anche il link al POF stesso.

Link del POF 2015/2016: [www.liceoartisticomunari.gov.it](http://www.liceoartisticomunari.gov.it)

## ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA PROGETTO DIDATTICO

I percorsi del Liceo artistico hanno durata quinquennale. Si sviluppano in due bienni e in un quinto anno di approfondimento che completa il percorso disciplinare.

Il **primo biennio** è finalizzato all'assolvimento dell'obbligo di istruzione e ad un iniziale sviluppo delle conoscenze e delle abilità, sia delle discipline dell'area scientifico – umanistica che di quelle artistiche.

Al termine del secondo anno lo studente sceglie l'indirizzo in cui proseguire il percorso di studio.

Nel biennio iniziale le attività di **laboratorio artistico** hanno una funzione orientativa e sono organizzate in modo tale da costituire esperienze significative per tutti gli indirizzi.

Il **secondo biennio** è finalizzato all'approfondimento e allo sviluppo delle conoscenze e delle abilità e alla maturazione delle competenze caratterizzanti i singoli indirizzi di studio: le materie di indirizzo, discipline progettuali e laboratori si differenziano sulla base del corso scelto dallo studente.

Nel **quinto anno** si persegue la piena realizzazione del profilo educativo, culturale e professionale dello studente con il completo



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola LICEO ARTISTICO BRUNO MUNARI  
(TVSD01000A)

raggiungimento degli obiettivi specifici di apprendimento propri dell'indirizzo di studio e si consolida il percorso di orientamento agli studi successivi e/o all'inserimento nel mondo del lavoro.

Il Liceo Artistico di Vittorio Veneto, a partire dal secondo biennio, offre la possibilità agli studenti di scegliere tra cinque diversi indirizzi.

I corsi attivati, **se si formano gruppi classe con un numero di iscritti corrispondente a quello previsto dalla normativa vigente**, sono:

- **architettura e ambiente**
  
- **arti figurative**
  
- **audiovisivo e multimediale**
  
- **design**
  
- **grafica**

## INDIRIZZO ARCHITETTURA E AMBIENTE

<p><i>finalità del secondo biennio</i></p>	<p>Durante il secondo biennio lo studente amplia la conoscenza e l'uso dei metodi proiettivi del disegno tecnico, viene orientato verso lo studio e la rappresentazione dell'architettura e del contesto ambientale, nonché all'elaborazione progettuale della forma architettonica.</p> <p>Lo studente analizza e applica le procedure necessarie alla realizzazione di opere architettoniche esistenti o ideate su tema assegnato, attraverso elaborati grafici, e rappresentazioni con ausilio del disegno bidimensionale e tridimensionale CAD</p> <p>L'alunno utilizza supporti di riproduzione fotografica, cartografica, grafica, multimediale e modelli tridimensionali. Inoltre, acquisisce la capacità di analizzare e rielaborare opere architettoniche antiche, moderne e contemporanee, osservando le interazioni tra gli attributi stilistici, tecnologici, d'uso e le relazioni con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico.</p> <p>Infine, lo studente approfondisce le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati alla descrizione degli aspetti formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione di disegni di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate.</p>
<p><i>finalità del 5° anno</i></p>	<p>Durante il quinto anno lo studente approfondisce e gestisce autonomamente le fondamentali procedure progettuali e operative inerenti l'architettura, confrontandosi con la molteplicità degli aspetti funzionali, strutturali, formali; presta particolare attenzione alla produzione contemporanea dell'architettura in relazione al contesto ambientale. A tal fine, si guida l'alunno verso la piena conoscenza, l'uso adeguato e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei,</p> <p>Lo studente affina le sue capacità espositive - sia grafico proiettive (manuale, digitale) che verbali del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, utilizzando le diverse metodologie di presentazione: tavole da disegno, modelli tridimensionali, modelli virtuali, "slideshow", animazioni, fotomontaggi.</p> <p>L'alunno studia i principi essenziali che regolano il sistema della committenza e del mercato dell'opera architettonica, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, gli ambiti di intervento e soprattutto la sostenibilità ambientale e la dimensione etico-sociale.</p> <p>In particolare il diploma di Liceo Artistico consente l'accesso a tutte le facoltà universitarie, ai corsi dell'Accademia di Belle Arti e ai corsi post-diploma in ambito artistico.</p> <p>In particolare le facoltà più attinenti al percorso dell'indirizzo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- corso di Laurea in Architettura;</li><li>- corso di Laurea in Disegno Industriale;</li><li>- corso di Laurea in Beni Culturali.</li></ul>

La preparazione acquisita dagli alunni, alla fine del corso di studi, permette loro di inserirsi nei settori dell'arredamento, dell'architettura e del design, di collaborare con studi professionali di progettazione, negozi di arredamento, di arredo urbano e di attività produttive in cui sia presente un ufficio tecnico.

La sezione Architettura e Ambiente organizza attività di alternanza scuola lavoro/stage in aziende, in qualificati studi professionali di progettazione e in industrie che operano nel settore del mobile e del complemento di arredo e d'interni.

## **INDIRIZZO ARTI FIGURATIVE**

<p><i>finalità del secondo biennio</i></p>	<p>Durante il secondo biennio vengono ampliati la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei; si approfondiscono le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma grafica, pittorica, plastica e scultorea individuando gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione attraverso l'analisi e la gestione dello spazio compositivo, della superficie, della materia, del colore e della luce.</p> <p>Lo studente è condotto alla realizzazione di diversi tipi di opere pittoriche e plastico - scultoree ideate su tema assegnato: su supporto (carta, tela, tavola, etc.) e con diverse tecniche pittoriche, facendo riferimento anche alle tipologie di elaborazione grafico-pittorica di tipo "narrativo" come il fumetto e l'illustrazione; anche per quanto riguarda le diverse tecniche plastico scultoree (rilievo, a tutt'orlo o per installazione con vari materiali: creta, gesso, legno, ecc.).</p> <p>È pertanto indispensabile che lo studente prosegua ed approfondisca lo studio del disegno, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale, individuando gli aspetti tecnici e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.</p> <p>È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, riprodurre e rielaborare la realtà e le opere d'arte antiche, moderne e contemporanee, osservando modelli bidimensionali, tridimensionali e viventi, che riesca a individuare nuove soluzioni formali, applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva.</p> <p>Sono approfondite le conoscenze e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca di fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione di passaggi tecnici e di opere rilevate.</p>
<p><i>finalità del 5° anno</i></p>	<p>Durante il quinto anno lo studente è condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e operative del disegno, della pittura, della plastica e della scultura, prestando particolare attenzione alla produzione contemporanea e agli aspetti funzionali e comunicativi della ricerca artistica. A tal fine, lo studente è guidato verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali, sia dal punto di vista creativo che conservativo.</p> <p>Pertanto, è indispensabile che l'allievo sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" tra i vari linguaggi e ambiti.</p> <p>Ci si sofferma sulle capacità espositive –grafiche, digitali o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione.</p> <p>A tal fine si analizzano le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpette con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, bozzetti tridimensionali, "slideshow", video, etc.</p> <p>Lo studente sviluppa una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, la diffusione delle procedure pittoriche e plastico scultoree in tutti gli ambiti lavorativi.</p> <p>Dopo l'esame di Stato, conseguito il diploma di maturità artistica, lo studente potrà frequentare tutti i corsi di laurea triennale o quinquennale. In ogni caso il percorso degli studi sviluppa un ventaglio di competenze completo e approfondito nel settore della produzione artistica che trova uno sbocco naturale negli indirizzi di studio previsti dalle Accademie di Belle arti, dalle università di Architettura e Design, dal Dams, ecc..</p>

La stessa preparazione risulterà spendibile nel mondo del lavoro in ambiti altrettanto specialistici quali studi di scenografia, di restauro, grafica di illustrazione e in tutte quelle aziende o strutture in cui siano richieste capacità creative a carattere progettuale ed espressivo, grafico, pittorico, scultoreo e decorativo, anche a livello di allestimento.

## INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE



<p><i>finalità del secondo biennio</i></p>	<p>Durante il secondo biennio lo studente sviluppa la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee, approfondisce le procedure relative all'elaborazione del prodotto audiovisivo, coniugando le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto.</p> <p>Lo studente analizza e applica le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, ecc; sarà pertanto indispensabile proseguire lo studio delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.</p> <p>Lo studente acquisisce la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà, gli elementi visivi, sonori antichi, moderni e contemporanei. Le conoscenze e l'uso dei mezzi e delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti sono in ogni caso approfonditi.</p>
<p><i>finalità del 5° anno</i></p>	<p>Durante il quinto anno lo studente approfondisce le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario. A tal fine, lo studente è guidato verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni.</p> <p>Inoltre l'allievo affina le capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, attraverso le diverse metodologie di presentazione: taccuino, script, storyboard, carpenteria con tavole, "book" cartaceo e digitale, video e "slideshow".</p> <p>L'alunno studia i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment.</p> <p>In particolare il diploma di Liceo Artistico consente l'accesso a tutte le facoltà universitarie, ai corsi dell'Accademia di Belle Arti e ai corsi post-diploma in ambito artistico.</p> <p>In particolare le facoltà più attinenti al percorso dell'indirizzo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Facoltà Scienze e Tecnologie Multimediali;</li><li>- Facoltà di Design e Arti;</li><li>- Accademia di Belle Arti;</li><li>- Corso di laurea al DAMS, Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo.</li></ul>

La preparazione acquisita al termine del corso di studi offre all'allievo diverse opportunità d'impiego: editoria e produzione elettronica e multimediale, archivi audiovisivi e multimediali, comunicazione digitale e nuove tecnologie Web e multimediali, radio-televisivo e cinematografico, servizi avanzati (pubblicità, marketing ecc).

La scuola organizza attività di alternanza scuola lavoro/stage in aziende del settore per far conoscere la realtà lavorativa del territorio.

## INDIRIZZO DESIGN

**(design della moda, design del gioiello, industrial design)**

<p><i>finalità del secondo biennio</i></p>	<p>Durante il secondo biennio lo studente sviluppa la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali (secondo il settore di produzione). Inoltre, approfondisce le procedure relative all'elaborazione progettuale del prodotto di design e le applica alla progettazione di prodotti di design o di arte applicata ideati su tema assegnato: tali progetti sono cartacei, digitali (2D e 3D) e plastici; approfondisce lo studio delle tecniche grafiche e informatiche, in particolare quelle geometriche e descrittive, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando i supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche di settore, i mezzi multimediali e le modalità più adeguati di presentazione del progetto.</p> <p>Lo studente acquisisce la capacità di analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata antichi, moderni e contemporanei; individua nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva e le tecnologie informatiche ed industriali.</p>
<p><i>finalità del 5° anno</i></p>	<p>Durante il quinto anno lo studente approfondisce e gestisce autonomamente le fondamentali procedure progettuali del design, prestando particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-destinatario. A tal fine, lo studente affina le tecniche progettuali consapevoli delle interazioni tra tutti i settori di produzione del design e delle altre forme di produzione artistiche.</p> <p>L'allievo ha cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, attraverso le diverse metodologie di presentazione: taccuino, cartella con tavole, "book" cartaceo e digitale, modelli tridimensionali, "slideshow" e visualizzazioni 3D.</p> <p>Infine l'alunno studia i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, della produzione artigianale ed industriale, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, tenendo presenti anche il territorio e il contesto in cui opera.</p> <p>In particolare il diploma di Liceo Artistico consente l'accesso a tutte le facoltà universitarie, ai corsi dell'Accademia di Belle Arti e ai corsi post-diploma in ambito artistico.</p> <p>In particolare le facoltà più attinenti al percorso dell'indirizzo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Corso di laurea in disegno industriale</li><li>- Corso di laurea in Design della Moda</li><li>- Design del Gioiello</li></ul>

## Design della moda

La preparazione acquisita al termine del corso di studi permetterà all'allievo di inserirsi in studi stilistici e di comunicazione, agenzie di tendenza, aziende di produzione nel settore della moda, della serigrafia e stamperie tessili, in aziende specializzate in abbigliamento sportivo, nella maglieria e negli accessori.

La scuola organizza attività di alternanza scuola lavoro/stage per fare conoscere la realtà lavorativa in cui inserirsi.

## Design del gioiello

Lo studente, attraverso lo studio della specifica metodologia progettuale e la relativa attività laboratoriale, acquisisce la capacità di ideare, progettare e realizzare gioielli e oggetti di design. L'allievo alla fine del corso di studi potrà optare per quelle attività lavorative che richiedono competenze specifiche e creatività (studi di design) e/o realtà produttive specializzate nel settore del gioiello e dei metalli, dell'accessorio moda, dell'oggettistica promozionale di qualità nell'arredamento e nel complemento d'arredo, nei laboratori artistici in generale

La scuola organizza attività di alternanza scuola lavoro/stage per fare conoscere la realtà lavorativa in cui inserirsi.

## Industrial design

La preparazione acquisita al termine del corso di studi permette all'allievo di inserirsi nel settore del design e dell'architettura di interni e di collaborare con studi professionali di disegno industriale e modellistica, studi e negozi d'arredo interni, progettazione stand fieristici, allestimento mostre, uffici tecnici di design del prodotto in azienda.

La scuola organizza attività di alternanza scuola lavoro/stage in aziende che si occupano di industrial design e progettazione di arredamenti di interni per far conoscere la realtà lavorativa del territorio.

## INDIRIZZO GRAFICA

<i>finalità del secondo biennio</i>	<p>Durante il secondo biennio lo studente amplia la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti, dei materiali e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee e sviluppa l'elaborazione della produzione grafico-visiva.</p> <p>Il corso di studi tiene conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente, analizza e applica una metodologia progettuale - cartacea, digitale, web, segnaletica e packaging - finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico-visivi ideati su tema assegnato.</p> <p>Lo studente acquisisce la capacità di analizzare e rielaborare prodotti grafico-visivi moderni e contemporanei, a partire dall'invenzione della stampa fino al web design e riesce ad individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini comunicativi.</p>
<i>finalità del 5° anno</i>	<p>Al termine del quinto anno lo studente è in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico-visiva, prestando particolare attenzione alla recente produzione e agli aspetti estetico-funzionali del graphic design.</p> <p>Lo studente affina le sue capacità espositive sia grafiche (manuale, digitale) che verbali del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione.</p> <p>L'alunno studia i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, del marketing, dell'editoria, della stampa e del web, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, considerando target e contesto comunicativo.</p> <p>Le competenze acquisite permettono all'allievo il proseguimento degli studi post-diploma e universitari.</p> <p>Il diploma di Liceo Artistico consente l'accesso a tutte le facoltà universitarie, ai corsi dell'Accademia di Belle Arti e ai corsi post-diploma in ambito artistico.</p> <p>Le facoltà più attinenti al percorso dell'indirizzo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- corso di laurea in Design, laurea specialistica in Grafica</li><li>- corso di laurea in Progettazione grafica e comunicazione visiva</li><li>- corso di laurea in Grafica</li></ul>

La preparazione acquisita al termine del corso di studi permette all'allievo di inserirsi in agenzie pubblicitarie, studi grafici e di design, web agency, uffici grafici interni alle aziende presenti nel territorio. Inoltre, la scuola organizza anche attività di alternanza scuola lavoro/stage in aziende per fare conoscere agli studenti la realtà lavorativa in cui potranno inserirsi.

## MATERIE DI INSEGNAMENTO

**Nel corso del quinquennio/ e discipline dell'area scientifico-umanistica** sono finalizzate ad una acquisizione delle conoscenze, abilità e competenze caratterizzanti le singole articolazioni del Liceo, nonché alla formazione dell'individuo come soggetto inserito, in modo consapevole, nella vita sociale e nel mondo del lavoro.

La **Storia dell'Arte** si pone come elemento di snodo tra l'area scientifico-umanistica e le materie specifiche del corso di studi. In essa infatti confluiscono le competenze linguistiche, logiche e storiche, indispensabili alla fruizione dell'opera d'arte, intesa come occasione non solo di crescita intellettuale ma anche di provocazione creativa.

**Nel primo biennio Discipline grafiche e pittoriche, Discipline plastiche e scultoree e Discipline geometriche** sono rivolte prevalentemente all'acquisizione delle competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nei diversi ambiti.

Tali discipline mirano all'acquisizione della terminologia tecnica essenziale per l'espressione linguistica e ad una specifica capacità di astrazione, finalizzata alla percezione critica della realtà circostante in tutte le sue manifestazioni.

**Il laboratorio artistico** ha lo scopo di insegnare allo studente le caratteristiche dei materiali, le tecniche e le tecnologie. Inoltre si prefigge di far acquisire all'alunno gli step della progettualità e guidarlo verso un corretto uso del linguaggio tecnico.

Le finalità del laboratorio artistico concorrono ad orientare lo studente nella scelta dell'indirizzo di studio e avviarlo ad una conoscenza del "fare artistico".

**Nel secondo biennio e nel quinto anno** l'aspetto fondamentale affrontato e sviluppato è l'iter progettuale che, partendo dalla progettazione e attraverso diverse fasi, giunge alla realizzazione del prototipo o del modello passando attraverso l'apprendimento della metodologia, della conoscenza tecnica e dell'utilizzo dei nuovi strumenti operativi.

Le discipline progettuali e i laboratori di indirizzo lavorano in sinergia per ampliare ed approfondire le conoscenze e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali.

Gli indirizzi si caratterizzano per la presenza dei seguenti laboratori, nei quali l'allievo sviluppa la propria capacità progettuale:

- **laboratorio della figurazione**, nel quale lo studente acquisisce e sviluppa la padronanza dei linguaggi delle arti figurative;
- **laboratorio di architettura**, nel quale lo studente acquisisce la padronanza di metodi di rappresentazione specifici dell'architettura e delle problematiche urbanistiche;
- **laboratorio del design**, articolato nei distinti settori della produzione artistica, nel quale lo studente acquisisce le metodologie proprie della progettazione di oggetti;
- **laboratorio di grafica**, nel quale lo studente acquisisce la padronanza delle tecniche e dei linguaggi della grafica, finalizzata alla comunicazione visiva.
- **laboratorio audiovisivo e multimediale**, nel quale lo studente acquisisce e sviluppa la padronanza dei linguaggi e delle tecniche delle comunicazioni visiva, audiovisiva e multimediale.

Tra le attività promosse dalla scuola nell'ambito delle sezioni di indirizzo e in orario extra-scolastico vi è anche l'iniziativa **Aule aperte** che prevede l'apertura dei laboratori e delle aule di progettazione, ovvero attività formative:

- di approfondimento: corsi di photoshop, autocad, fotografia, ecc.
- di completamento: realizzazione di elaborati da presentare per concorsi o per collaborazioni esterne,

realizzazione del book professionale, di tesine, prototipi, plastici, ecc.

- di recupero: rivolte ad ovviare a ritardi nell'esecuzione e presentazione del lavoro a causa di prolungate assenze per malattie, ecc.

Queste attività hanno lo scopo di migliorare e rafforzare le singole conoscenze e competenze progettuali sia in funzione dei tirocini formativi che dell'Esame di Stato. Si prevede inoltre la programmazione di incontri per area di indirizzo con esperti e figure professionali del settore. L'attività è rivolta in particolare alle classi quarte e quinte.

[http://www.liceoartisticomunari.gov.it/images/-DOCUMENTI/POF\\_2015\\_2016.pdf](http://www.liceoartisticomunari.gov.it/images/-DOCUMENTI/POF_2015_2016.pdf)

[1] D.M. 9/2010

**Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare ed eventuale allegato  
(cfr Capitolo 3. "Modalità di partecipazione" al punto 1 lett. c) dell'Avviso)  
Si ricorda di esporre puntualmente le modalità di collocazione delle attrezzature che si intende  
acquisire**

Le due aule aumentate saranno create come dallo schema grafico qui sotto riportato:

Le aule sono comunicanti, utili per lo svolgimento di una didattica laboratoriale per classi intere e a gruppi di studenti; si può pensare a far lavorare i docenti anche in compresenza. Le aule saranno suddivise in zone lavoro: zona disegno con n. 2 tavoli adatti, zona ripresa video, zona proiezione video dotata di n. 33 sedute e n. 2 videopriettori e zona dedicata a n. 24 PC per attività didattiche di grafica, audiovisive e multimediali.

Uno spazio sarà dedicato allo studente con disabilità in sedia a rotelle e il suo PC portatile.

Le aule sono già provviste di connessione in rete e wireless.

Allegato presente

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
NUOVE TECNOLOGIE PER TUTTI	€ 2.000,00
aule aumentate dalla tecnologia	€ 19.200,00
<b>TOTALE FORNITURE</b>	<b>€ 21.200,00</b>

## Sezione: Spese Generali



### Riepilogo Spese Generali

Voce di costo	Valore massimo	Valore inserito
Progettazione	2,00 % (€ 440,00)	€ 200,00
Spese organizzative e gestionali	2,00 % (€ 440,00)	€ 0,00
Piccoli adattamenti edilizi	6,00 % (€ 1.320,00)	€ 0,00
Pubblicità	2,00 % (€ 440,00)	€ 400,00
Collaudo	1,00 % (€ 220,00)	€ 0,00
Addestramento all'uso delle attrezzature	2,00 % (€ 440,00)	€ 200,00
<b>TOTALE SPESE GENERALI</b>	<b>(€ 800,00)</b>	<b>€ 800,00</b>
<b>TOTALE FORNITURE</b>		<b>€ 21.200,00</b>
<b>TOTALE PROGETTO</b>		<b>€ 22.000,00</b>

Si evidenzia che la pubblicità è obbligatoria. Pertanto qualora si intenda non valorizzare la percentuale di costo associata a tale voce, si dovranno garantire adeguate forme di pubblicità da imputare a fonti finanziarie diverse da quelle oggetto del presente Avviso.

Si fa presente che le modalità di pubblicità effettuate saranno richieste in fase di gestione.



Elenco dei moduli  
Modulo: 6  
Titolo: NUOVE TECNOLOGIE PER TUTTI

### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	NUOVE TECNOLOGIE PER TUTTI
<b>Descrizione modulo</b>	AMPLIARE LA FRUIZIONE DELLE NUOVE TECNOLOGIE E AUMENTARE I SERVIZI AGLI UTENTI
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	TVSD01000A - ARTISTICO NUOVO ORDINAMENTO - BIENNIO COMUNE TVSD01000A - ARCHITETTURA E AMBIENTE TVSD01000A - ARTI FIGURATIVE TVSD01000A - DESIGN TVSD01000A - AUDIOVISIVO MULTIMEDIA TVSD01000A - GRAFICA

### Sezione: Tipi di forniture

#### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Altri dispositivi di fruizione collettiva	SCHERMO INTERATTIVO	1	€ 2.000,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 2.000,00</b>



Elenco dei moduli  
Modulo: 5  
Titolo: aule aumentate dalla tecnologia

### Sezione: Moduli

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	aule aumentate dalla tecnologia
<b>Descrizione modulo</b>	completamento aula
<b>Data inizio prevista</b>	07/01/2016
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2016
<b>Tipo Modulo</b>	Aule "aumentate" dalla tecnologia
<b>Sedi dove è previsto l'intervento</b>	TVSD01000A - ARTISTICO NUOVO ORDINAMENTO - BIENNIO COMUNE TVSD01000A - ARCHITETTURA E AMBIENTE TVSD01000A - ARTI FIGURATIVE TVSD01000A - DESIGN TVSD01000A - AUDIOVISIVO MULTIMEDIA TVSD01000A - GRAFICA

### Sezione: Tipi di forniture

#### Riepilogo forniture

Tipologia	Descrizione	Quantità	Importo unitario
Pc Desktop (PC fisso)	PC APPLE	12	€ 1.600,00
<b>TOTALE</b>			<b>€ 19.200,00</b>





## Azione 10.8.1 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI(Piano 12068)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 22.000,00
<b>Num. Delibera collegio docenti</b>	prot. 6757/c14
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	29/10/2015
<b>Num. Delibera consiglio d'istituto</b>	prot 6758/c14
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	11/11/2015
<b>Data e ora inoltro</b>	28/11/2015 13:40:26
<b>Si garantisce l'attuazione di progetti che supportino lo sviluppo sostenibile rispettando i principali criteri stabiliti dal MATTM</b>	Si
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2014) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Si

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati ed ai servizi digitali della scuola.: <u>NUOVE TECNOLOGIE PER TUTTI</u>	€ 2.000,00	€ 2.000,00
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali	Aule "aumentate" dalla tecnologia: <u>aule aumentate dalla tecnologia</u>	€ 19.200,00	€ 20.000,00
	<b>Totale forniture</b>	<b>€ 21.200,00</b>	
	<b>Totale Spese Generali</b>	<b>€ 800,00</b>	
	<b>Totale Progetto</b>	<b>€ 22.000,00</b>	€ 22.000,00
	<b>TOTALE PIANO</b>	<b>€ 22.000,00</b>	