

IL LICEO ARTISTICO

PIANO DEGLI STUDI	1° BIENNIO		2° BIENNIO		5° ANNO
	1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO	4° ANNO	
ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI - ORARIO SETTIMANALE					
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua e cultura straniera	3	3	3	3	3
Storia e Geografia	3	3			
Storia			2	2	2
Filosofia			2	2	2
Matematica *	3	3	2	2	2
Fisica			2	2	2
Scienze naturali **	2	2			
Chimica ***			2	2	
Storia dell'arte	3	3	3	3	3
Discipline grafiche e pittoriche	4	4			
Discipline geometriche	3	3			
Discipline plastiche e scultoree	3	3			
Laboratorio artistico ****	3	3			
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica o attività alternative	1	1	1	1	1
TOTALE ORE	34	34	23	23	21

* Con informatica al primo biennio

** Biologia, Chimica, Scienze della terra

*** Chimica dei materiali, Scienze naturali nell'indirizzo Grafica

**** Il laboratorio ha prevalentemente una funzione orientativa verso gli indirizzi attivi dal terzo anno e consiste nella pratica delle tecniche operative specifiche, svolte con criterio modulare quadrimestrale o annuale nell'arco del biennio.

È previsto l'insegnamento, in lingua straniera, di una disciplina non linguistica (CLIL) compresa nell'area delle attività e degli insegnamenti obbligatori.

● Al monte ore vanno aggiunte le ore relative alle attività e agli insegnamenti di indirizzo come indicato nel retro.

Il percorso liceale fornisce allo studente gli strumenti culturali e metodologici per rapportarsi con la società contemporanea con atteggiamento razionale, creativo, progettuale e critico di fronte alla complessità delle situazioni, consentendogli di acquisire, in relazione alle inclinazioni personali e le conoscenze, abilità e competenze adeguate al proseguimento degli studi di ordine superiore, all'inserimento nella vita sociale e nel mondo del lavoro.

Il piano di studi del Liceo Artistico è finalizzato all'analisi dei fenomeni estetici, al raggiungimento della padronanza dei linguaggi e dei metodi specifici della ricerca, all'acquisizione della pratica artistica e delle tecniche relative.

Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna.

Guida lo studente a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti.

Il corso di studi ha durata quinquennale e si articola in due bienni e in un quinto anno che completa il percorso formativo.

Nel corso del primo biennio comune, l'alunno sarà preparato a scegliere consapevolmente l'indirizzo da frequentare negli anni successivi.

Gli indirizzi attivati sono i seguenti:

-ARCHITETTURA E AMBIENTE, ARTI FIGURATIVE, MULTIMEDIALE, DESIGN (CERAMICA-INDUSTRIALE-METALLI) GRAFICA, SCENOGRAFIA.

Gli studenti, a conclusione del percorso quinquennale, raggiungeranno una solida preparazione sul piano teorico con particolare riferimento all'ambito storico-artistico, conosceranno le tecniche grafiche, pittoriche e architettoniche, saranno in grado di padroneggiare i processi progettuali e operativi e di utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti.

Per partecipare agli open days registrarsi su <https://liceoartisticopreziottilicini.edu.it/orientamento>

Liceo Artistico "U.Preziotti" Fermo: APSD00101L

Liceo Artistico "O.Licini" Porto San Giorgio: APSL001013



LICEO ARTISTICO PREZIOTTI-LICINI
DI FERMO E PORTO SAN GIORGIO

www.liceoartisticopreziottilicini.edu.it

SEDE DI FERMO

-ARTI FIGURATIVE

-ARCHITETTURA E AMBIENTE

-SCENOGRAFIA

-AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

-DESIGN

(CERAMICA, INDUSTRIALE, METALLI)

SEDE DI PORTO SAN GIORGIO

-ARTI FIGURATIVE

-GRAFICA

TUFFATI IN UN MARE

d'arte

OPEN DAY

SABATO 2 DICEMBRE

DOMENICA 17 DICEMBRE

DALLE 16:00 ALLE 19:00 2023

SABATO 13 GENNAIO

DOMENICA 21 GENNAIO

DALLE 16:00 ALLE 19:00 2024

Sede di PORTO SAN GIORGIO

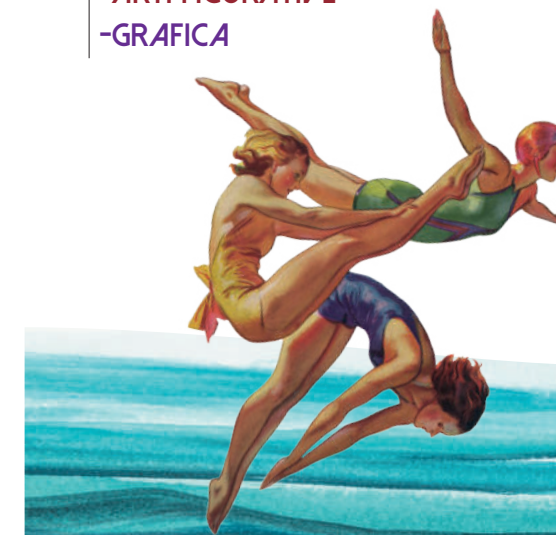
Via Damiano Chiesa 8

APSL001013

Sede di FERMO

Via Joyce Lussu 12

APSD00101L



ARCHITETTURA (SEDE DI FERMO)

ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO			3	4	5
LABORATORIO DI ARCHITETTURA			6	6	8
DISCIPLINE PROGETTUALI ARCHITETTURA E AMBIENTE			6	6	6
TOTALE ORE SETTIMANALI	34	34	35	35	35

Gli studenti, a conclusione del percorso di studi, dovranno conoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali, aver acquisito una chiara metodologia progettuale e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione; conoscere la storia dell'architettura, con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse. Dovranno altresì aver acquisito la consapevolezza della relazione esistente tra il progetto e il contesto storico, sociale, ambientale, la conoscenza e l'esperienza del rilievo e della restituzione grafica e tridimensionale degli elementi dell'architettura anche avvalendosi delle tecnologie informatiche.

ARTI FIGURATIVE (SEDE DI FERMO E PORTO SAN GIORGIO)

ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO			3	4	5
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE			6	6	8
DISCIPLINE PITTORICHE			6	6	6
TOTALE ORE SETTIMANALI	34	34	35	35	35

L'indirizzo è finalizzato all'acquisizione della conoscenza degli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica e/o scultorea nei suoi aspetti espressivi e comunicativi, al raggiungimento della consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali, alla conoscenza e all'applicazione dei principi della percezione visiva.

Gli alunni impareranno ad utilizzare in modo appropriato le diverse modalità della figurazione bidimensionale e/o tridimensionale; saranno inoltre avvicinati alla pratica delle tecniche artistiche utilizzate nelle diverse epoche storiche fino all'età contemporanea. Le attività laboratoriali forniscono allo studente un bagaglio di competenze teoriche e tecniche necessarie per poter esprimere in modo adeguato e consapevole la propria creatività.

APIS00100Q - A25097D - REGISTRO PROTOCOLLO - 0014513 - 28/10/2023 - V.1 - U

DESIGN (CERAMICA-INDUSTRIALE-METALLI) (SEDE DI FERMO)

ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO			3	4	5
LABORATORIO DEL DESIGN			6	6	8
DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN			6	6	6
TOTALE ORE SETTIMANALI	34	34	35	35	35

Il percorso di studio permetterà allo studente di conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma; di acquisire la consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali. L'alunno dovrà inoltre saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale; dovrà conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma. L'iter formativo si articola nell'approfondimento dello studio e dell'applicazione del design nelle specificità dei Metalli, della Ceramica e del Design Industriale, secondo la qualificata tradizione sessantennale della scuola e le funzionali strutture laboratoriali, consentendo così allo studente di mettere a frutto la propria creatività.

GRAFICA (SEDE DI PORTO SAN GIORGIO)

ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO			3	4	5
LABORATORIO DI GRAFICA			6	6	8
DISCIPLINE GRAFICHE			6	6	6
TOTALE ORE SETTIMANALI	34	34	35	35	35

Questo indirizzo consentirà allo studente di conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici e di avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria.

Al termine del percorso saprà conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche e sarà inoltre in grado di individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto – prodotto – contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva ed editoriale. Saprà inoltre identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica e applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva.

SCENOGRAFIA (SEDE DI FERMO)

ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO			3	4	5
LABORATORIO DI SCENOGRAFIA			5	5	7
DISCIPLINE GEOMETRICHE E SCENOTECNICHE			2	2	2
DISCIPLINE PROGETTUALI SCENOGRAFICHE			5	5	5
TOTALE ORE SETTIMANALI	34	34	35	35	35

Obiettivi di questo piano formativo sono la conoscenza degli elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema, lo studio dell'evoluzione storica nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica e la capacità di scegliere e attivare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico – testo – regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione. Gli alunni sapranno identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici; saranno in grado di comprendere le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali ecc.) e di conoscere e applicare i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico.

AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE (SEDE DI FERMO)

ATTIVITÀ E INSEGNAMENTI OBBLIGATORI DI INDIRIZZO			3	4	5
LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE			6	6	8
DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI			6	6	6
TOTALE ORE SETTIMANALI	34	34	35	35	35

Nel corso audiovisivo e multimediale lo studente sviluppa gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffusi. Sarà in grado di gestire l'iter progettuale di un'opera audiovisiva, dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post-produzione. Il diplomato al termine del corso degli studi potrà operare come libero professionista nell'ambito dell'industria culturale e creativa per la produzione e post produzione di prodotti audiovisivi e multimedia o proseguire negli studi universitari.