

IDONEITA' ALLA CLASSE 4^A

PROGRAMMA DI TERZO ANNO

DISCIPLINE PLASTICHE LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PLASTICHE

PROVA GRAFICO/PRATICA

Discipline Plastiche

1. Ricerca approfondita dei contenuti, attraverso l'uso di testi, riviste, libri, internet, altro.
2. Disegni e schizzi preliminari, con annotazioni tecniche
3. Esecutivo grafico che esalti al meglio le caratteristiche plastiche dell'elaborato definitivo, con ambientazione in un contesto urbano, o di interni
4. Relazione con termini appropriati, nozioni storico-artistiche e dei processi tecnici adoperati.
5. Disegno dal vero, con l'apprendimento di tecniche grafiche, anche sperimentali, adatte per la scultura.
6. Modellazione grafica in 3D.
7. Studio teorico dei materiali
8. Visite a mostre e approfondimenti teorici sui linguaggi della scultura e dei linguaggi dell'arte contemporanea

Competenze:

1. Saper ricercare materiali e contenuti
2. Saper progettare dagli schizzi preliminari agli esecutivi grafici definitivi
3. Capacità di contestualizzare il lavoro in un contesto urbano, museale, ecc.
4. Capacità di fare collegamenti ad artisti, stili, opere classiche, moderne e contemporanee
5. Saper esporre il progetto verbalmente e per iscritto.

Laboratorio delle Discipline Plastiche

1. Tradurre dal progetto bidimensionale a quello tridimensionale, attraverso tecniche classiche e sperimentali contemporanee.
2. Costruzione di armature per il tuttotondo e strutture di supporto di vario tipo
3. Tecniche della lavorazione dell'argilla e preparazione per la cottura a biscotto
4. Tecniche della colorazione per la cottura a forno
5. Tecniche della formatura a gesso e a gomme siliconiche (bivalva)
6. Tecniche del restauro della ceramica
7. Tecniche di colorazione a freddo e patinatura su supporti quali la ceramica, gesso, legno, pietra, resine, ecc.
8. Tecniche della scultura additivo e sottrattivo
9. Tecniche multimediali, sperimentali varie, stampa 3D.

Competenze

1. Autonomia nell'utilizzo degli strumenti
2. Corretto uso della terminologia, sulle tecniche e i materiali.
3. Saper costruire un bozzetto tridimensionale in autonomia
4. Originalità, capacità esecutiva e creativa, nella scelta degli strumenti, e nella combinazione dei materiali