

MATERIE OPZIONALI IN QUARTA

Breve descrizione dei contenuti

Opzione di capacità espressive e tecniche

❖ Educazione visiva

Nell'opzione educazione visiva si completa la formazione data nelle classi precedenti scegliendo temi di approfondimento che permettono di arricchire la gamma delle tecniche espressive e di affinare la sensibilità estetica.

Entrano in considerazione tematiche quali la rappresentazione del volume, il disegno d'osservazione, l'approfondimento dell'uso del colore, le varie applicazioni di comunicazione visiva, la progettazione di oggetti e spazi, la grafica, il design, le applicazioni dell'informatica. Durante il corso dell'anno si lavorerà anche per sviluppare l'autonomia degli allievi tramite la ricerca personale.

❖ Educazione musicale

Per l'opzione di educazione musicale, il Piano di Formazione prevede l'attuazione di un progetto realizzabile sull'intero anno scolastico che sfoci in un prodotto concreto, quale un CD, un concerto, una pubblicazione o uno spettacolo musicale, con brani esistenti o con composizioni originali degli allievi stessi. Ciò permette di toccare un grandissimo numero di aspetti della musica e del far musica: dalla vocalità all'esecuzione musicale d'insieme; dalla scrittura musicale, passando anche attraverso la scrittura di testi, all'armonizzazione e all'arrangiamento; dalla conoscenza dei mezzi e dei supporti per la registrazione, all'uso dei mezzi informatici; dall'organizzazione di uno spettacolo con tutto ciò che comporta, all'esperienza dell'esibizione in pubblico e così via. La classe diventa un laboratorio musicale da cui possono nascere esperienze di gruppo di notevole valore pedagogico.

❖ Tecniche di progettazione e costruzione

Questa opzione sarà focalizzata sulla conoscenza e l'allenamento delle tecniche del disegno geometrico, con l'obiettivo di portare gli allievi a conoscere e sviluppare un linguaggio progettuale utile in ambito edile, industriale, artigianale e meccanico.

Il corso seguirà due tematiche principali, il disegno tecnico su supporto cartaceo e la progettazione informatica attraverso il programma Sketchup. Sono previste applicazioni pratiche e digitali al fine di sviluppare un progetto dall'idea iniziale fino alla realizzazione concreta.

Opzioni di orientamento

❖ **Attività tecniche**

Lo scopo di questa opzione è quello di dare la possibilità ai ragazzi di avvicinarsi creativamente ad un progetto che coinvolge tutta una serie di tecniche e materiali specifici. Gli allievi hanno così la possibilità di toccare con mano diversi materiali, lavorando nella tridimensionalità. La realizzazione ad esempio di un battello si svolge nell'arco di un anno scolastico. Altri oggetti tridimensionali approfondiscono le conoscenze acquisite nel primo biennio. Questa opzione può rappresentare una buona occasione di approfondimento e di ricerca personale in attività piacevoli ed intelligenti nel tempo libero (es. modellismo dinamico).

❖ **Educazione alimentare**

Sulla base del programma già svolto in terza, si amplia il saper fare degli allievi a settori avanzati e a menu particolari, sempre sottolineando le opportunità di economia, di funzionalità e di igiene. Tratteremo il tema del "Giro del mondo": un itinerario culinario alla scoperta di gusti, sapori, usi e costumi di alcuni paesi del mondo.

Durante la lezione si prepareranno gustose ricette dolci e salate tipiche di alcune regioni e si approfondiranno le diverse abitudini alimentari. Inoltre si impareranno tecniche di decorazione per i piatti e per la tavola. A dipendenza dell'interesse e della partecipazione del gruppo, organizzeranno visite fuori sede e incontri con specialisti. Verranno anche probabilmente messe in atto delle collaborazioni con altre discipline (ad es. le lingue).

❖ **Progettazione di un robot**

L'opzione tecnologica promuove l'apprendimento di competenze nell'ambito della scienza e della tecnologia, orientando i partecipanti verso questi settori professionali. Gli allievi sono chiamati a riflettere attorno a un tema da loro stessi scelto e dovranno progettare e programmare il robot LEGO NXT, costruito con cubetti Lego, sensori e automazioni, in grado di svolgere una serie di test. Esso è dotato di numerosi sensori e motori che ne permettono l'interazione con il mondo esterno ed è programmabile tramite computer.

❖ **Arti applicate e decorative**

Sulla base di quanto svolto negli anni precedenti, è data la possibilità di realizzare produzioni visive che consentono agli allievi particolarmente interessati di affinare le loro capacità e la loro sensibilità estetica. I progetti possono concernere l'approccio all'opera d'arte, la modellazione, la decorazione di ambienti attraverso dei murales e la grafica digitale avvicinandosi ai programmi informatici.

❖ **Amministrazione e ICT**

L'opzione introduce in modo non solo teorico ma anche pratico al mondo del commercio utilizzando le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT). Si sviluppano progetti partendo da situazioni reali e da visite aziendali che permettono di approfondire tematiche quali il colloquio di lavoro, i diversi canali della comunicazione, la gestione del denaro, gli acquisti e i mezzi di pagamento. Le alunne e gli alunni acquisiscono così nozioni che saranno loro utili nella quotidianità e nel loro percorso futuro.