



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

LICEO ARTISTICO STATALE

CATALANO

PALERMO



INDIRIZZO

via A. La Marmora n. 66
90143 - Palermo

TELEFONO (Centralino)
091342074

FAX
091.6257148

SITO

www.artisticocatalano.it

PAGINA FACEBOOK

www.facebook.com/artisticocatalano

MAIL SEGRETERIA

artcatalano@libero.it
segreteria.catalano@libero.it

MAIL DIDATTICA

orienta@artisticocatalano.it
contatti@artisticocatalano.it

DIRIGENTE

Prof. Maurizio Cusumano



SOMMARIO

Il nostro Liceo Artistico	3
Il curriculum	4
Le discipline comuni	5
Tabella orario discipline comuni	6
Gli indirizzi	7
Arti Figurative	9
Architettura e Ambiente	11
Design	13
Scenografia	15
Le Curvature	17
I laboratori e la biblioteca	19
Progetti e attività	21



IL NOSTRO LICEO ARTISTICO

QUASI UN SECOLO DI ESPERIENZA

Il Liceo Artistico Catalano vanta una considerevole tradizione nel panorama scolastico italiano: fu fondato e diretto nel 1923 dal grande architetto palermitano Ernesto Basile. Scuola annessa all'Accademia di Belle Arti fin dalla nascita, nel 1974 acquisisce l'autonomia di scuola secondaria superiore. Dal Liceo Artistico Catalano (ieri "Primo Liceo Artistico") sono nati, per gemmazione, il Liceo Artistico E. Greco di Catania, il Liceo Artistico Damiani Almeyda di Palermo ed il Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti di Trapani. Nel nostro Istituto hanno insegnato Pippo Rizzo, Giacomo Baraghi, Eustachio Catalano (cui dal 1990 è intitolato il Liceo), Gianbecchina, Gino Morici, Filippo Sgarlata, ed altri illustri protagonisti della cultura cittadina. Ancora oggi numerosi insegnanti del Catalano sono attivi nella scena artistica palermitana e nazionale.

Già 20 anni fa, tra i primi in Italia e primo in Sicilia, il Liceo Catalano ha attivato il Progetto assistito "Michelangelo", nato dall'esigenza di ridefinire in termini innovativi l'intera esperienza formativa dell'insegnamento superiore dell'arte. Nell'offerta del Catalano è stato introdotto così un curriculum nuovo che, oltre ad accomunare l'Artistico alle altre tipologie di licei, ha costituito un'importante esperienza per costruire l'attuale Liceo Catalano fin dall'avvio della riforma nel 2010.

L'esperienza del nostro Liceo ci dimostra che la maggior parte dei nostri studenti che vi si diplomano intraprendono carriere universitarie e lavorative lodevoli e diverse tra loro. La specificità del percorso di studi che caratterizza il nostro Istituto tende naturalmente a formare ragazzi nel campo della creatività, della progettazione, della tutela del patrimonio e di tutto ciò che è legato, direttamente o indirettamente, all'arte. Sono tuttavia tantissimi gli studenti che intraprendono, riuscendoci egregiamente, percorsi universitari che solo in apparenza risultano poco inerenti alla propria formazione liceale.

IL CURRICOLO

UN PERCORSO QUINQUENNALE COMPLETO

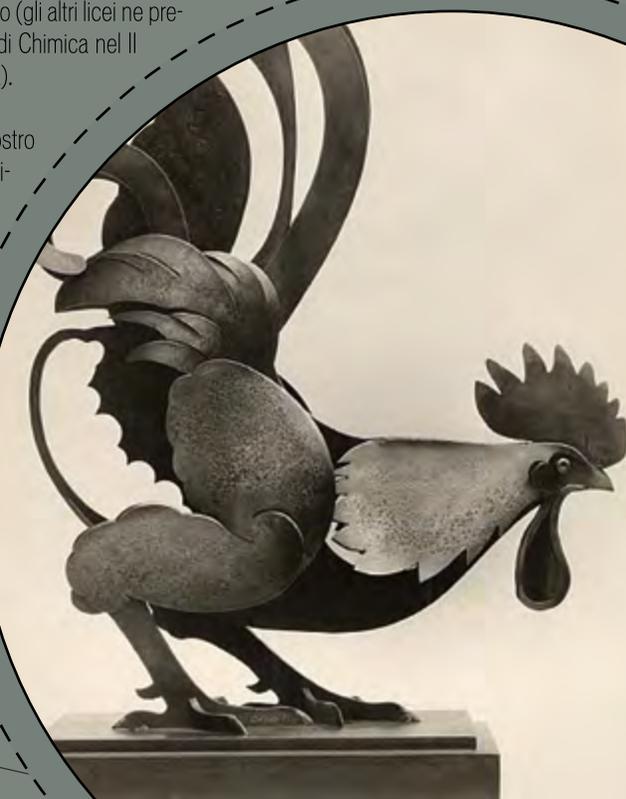
Ciò che contraddistingue il Liceo Artistico Catalano, che lo rende un liceo completo ed unico allo stesso tempo, è l'equilibrio tra le discipline di base e le discipline artistiche, che costituiscono una formazione specifica nel campo delle Arti in ambito teorico, progettuale, esecutivo, concettuale, storico e scientifico.

Il nostro Liceo offre una formazione di base solida e, nelle discipline non d'indirizzo, identica agli altri licei. Ad esempio "Lingua e letteratura italiana" (4 ore per tutto il quinquennio come in tutti i licei), "Lingua straniera" (3 ore per tutto il quinquennio come in tutti i licei tranne il Linguistico), "Storia e geografia" (3 ore nel I biennio come in tutti i licei), Storia (2 ore nel II biennio e V anno come in tutti i licei tranne il Classico) "Matematica" (3 ore nel I biennio e 2 ore nel II biennio e V anno come in tutti i licei tranne lo Scientifico), etc.

Il confronto non si limita al monte ore previsto per ciascuna materia: gli Obiettivi Specifici di Apprendimento delle discipline non d'indirizzo contenuti nelle Indicazioni nazionali sono unici e, di conseguenza, identici agli altri licei.

A differenza degli altri licei invece, il piano degli studi del Liceo Artistico Catalano prevede 3 ore di Storia dell'arte per tutto il quinquennio (gli altri licei ne prevedono solo 2 nel II biennio e quinto anno) e 2 ore di Chimica nel II biennio (negli altri licei la Chimica non viene insegnata).

Oltre alle discipline previste nel piano degli studi, il nostro Liceo propone svariate attività curriculari ed extracurriculari (vedi pagina 21).



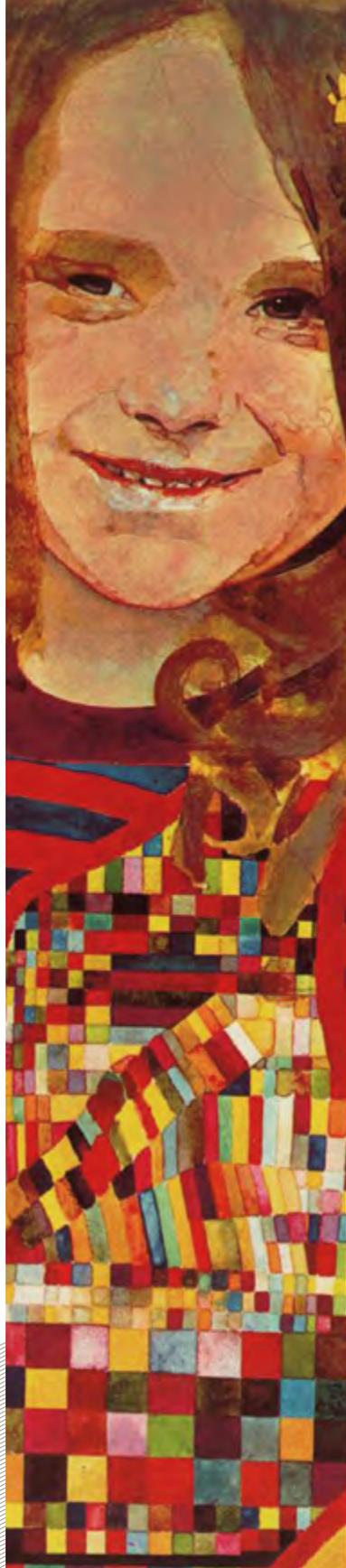
LE DISCIPLINE COMUNI

COME NEGLI ALTRI LICEI, IN QUANTITA' E CONTENUTI

Le discipline comuni del nostro Liceo sono tali in quanto costituiscono un piano degli studi identico per tutti gli studenti dell'Istituto fin dal primo anno, a prescindere dall'indirizzo che essi sceglieranno. Com'è logico che sia in un Liceo Artistico, l'indirizzo si avvia al terzo anno. Anche se la scelta si effettua - per questioni amministrative - a metà del secondo anno, il primo biennio non è in alcun modo caratterizzato da un indirizzo. Il Regolamento ministeriale dei Licei prevede infatti che lo studente maturi le proprie inclinazioni lungo i primi due anni, prima di compiere il passo che caratterizzerà il proprio percorso triennale successivo.

Il nostro Liceo ha inoltre deciso di non modificare il monte ore di ciascuna disciplina rispetto al piano degli studi previsto dal Ministero dell'Istruzione, mantenendo così un'offerta formativa curricolare equilibrata. Le discipline di base, identiche agli altri licei, nell'orario e negli Obiettivi Specifici di Apprendimento ministeriali (nelle materie non d'indirizzo), unite alle discipline Artistiche, alla Storia dell'arte e alla Chimica, fanno del Liceo Artistico Catalano uno degli istituti più completi nell'ambito liceale. Il percorso formativo che lo caratterizza fornisce allo studente una flessibilità nelle competenze acquisite tale da aumentarne le opportunità nelle scelte universitarie e lavorative.

La didattica delle discipline di base è coadiuvata da aule con tecnologie dedicate. In particolare: Aula linguistica e multimediale (LIM, postazioni PC e audio) per la Lingua straniera, la Matematica, la Fisica, etc; Laboratorio di petrografia applicata (Microscopi elettronici binoculari e trinoculari, PC) per le Scienze; Aule proiezioni per la Storia dell'arte ed altre discipline; LIM in Biblioteca e in Aula Magna; Laboratorio informatico per tutte le materie.



ORARIO SETTIMANALE DELLE MATERIE COMUNI

DISCIPLINE COMUNI A TUTTI GLI INDIRIZZI	I	II	III	IV	V
	I BIENNIO COMUNE		II BIENNIO V ANNO		
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua e cultura inglese	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	» indirizzi		
Discipline plastiche e scultoree	3	3	» indirizzi		
Discipline geometriche	3	3	» indirizzi		
Laboratorio artistico	3	3	» indirizzi		
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica/attività alternativa	1	1	1	1	1
Totale ore discipline comuni	34	34	23	23	21

GLI INDIRIZZI

4 INDIRIZZI ATTIVATI - 5 CURVATURE CON RELATIVI LABORATORI

Il Liceo Artistico è l'unico liceo articolato in indirizzi durante il biennio e V anno. Proseguendo nello studio delle materie comuni lungo il quinquennio, dopo aver raggiunto gli obiettivi specifici delle tre discipline artistiche di base (Grafico-Pittoriche, Plastico-Scultoree e Geometriche) e dopo avere fatto esperienze laboratoriali a scopo orientativo in "Laboratorio artistico", lo studente avrà la facoltà di decidere verso la metà del secondo anno quale ambito creativo approfondire a partire dal terzo anno e fino al diploma.

QUALI SONO GLI INDIRIZZI ATTIVI NEL NOSTRO LICEO?

Il Liceo Artistico Catalano ha attivato per confluenza di decreto attuativo gli indirizzi Arti Figurative (Grafica, Pittura e Scultura) e Architettura e Ambiente, per confluenza derivata da esperienza d'Istituto gli indirizzi Design e Scenografia.

Sono quindi 4 i nuovi indirizzi attualmente attivi nel nostro Liceo. Tuttavia, al fine di fornire una migliore offerta formativa nell'ambito dell'autonomia scolastica - sia per esperienze pregresse (vedi il progetto Michelangelo attivo nel nostro Istituto fin dagli anni '90), sia per la presenza di risorse professionali (competenze specifiche dei nostri docenti in diversi settori) e di risorse materiali (laboratori specializzati, strumentazione multimediali di ultima generazione, computer IMac, etc.) - il nostro Liceo ha attivato, fin dall'anno scolastico 2012-2013, delle opzioni di approfondimento che definiamo "Curvature".

COSA SONO LE CURVATURE?

Per dare una migliore risposta alle esigenze formative degli studenti e fornire un'ulteriore specializzazione progettuale ed esecutiva nell'ambito della creatività artistica, il Liceo Catalano ha individuato delle opzioni di approfondimento inerenti ciascun'area d'indirizzo. Supportate da esperienze professionali e da laboratori già esistenti nell'Istituto, le curvature hanno lo scopo inoltre di approfondire le conoscenze nei settori poliedrici dell'Arte visiva, al fine di aumentare le opportunità degli studenti nel proseguimento degli studi post-diploma o nelle scelte lavorative.

Lo studente potrà quindi, oltre ad affrontare i contenuti specifici di base dell'indirizzo scelto, approfondire i processi progettuali ed operativi della curvatura che corrisponde al meglio alle sue inclinazioni. Ogni curvatura costituisce una sezione, la scelta comporterà quindi la formazione di una classe che approfondirà lungo il triennio (il biennio e V anno), nell'ambito delle discipline d'indirizzo, le tematiche relative alla curvatura.

La curvatura non preclude i contenuti previsti dall'indirizzo, rappresenta invece un momento di analisi più attenta inerente ai molteplici linguaggi che caratterizzano le Arti visive.



AF
arti figurative

AA
architettura e ambiente

DS
design

SC
scenografia

ARTI FIGURATIVE

Indirizzo

DISEGNO - PITTURA - SCULTURA

3°4°5°

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla pittura e alla scultura, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca grafica, pittorica e plastico-scultorea; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione grafica, pittorica e plastico-scultorea del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra il disegno, la pittura, la scultura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico e proiettivo, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie compresa la progettazione digitale 2D e 3D, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio pittorico-scultoreo e il contesto architettonico, urbano e paesaggistico.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio grafico, pittorico e scultoreo. Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche e di applicare le tecniche calcografiche essenziali, le tecniche della formatura e di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera pittorica mobile, fissa o "narrativa", di un'opera plastico-scultorea autonoma o integrante l'architettura - intesa anche come installazione - dalla ricerca del soggetto alla realizzazione dell'opera in scala o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto pittorico e scultoreo, dal realizzazione del modello in scala ridotta o reale, dall'individuazione, campionatura e preparazione dei materiali, dei supporti e delle policromie, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.



Immagine 1: studente mentre esegue la copia di un'opera di Salvador Dalì. Immagine 2: studentessa durante la modellazione di un'opera ispirata a Ron Mueck. Immagine 3: ritratto dal vero di una compagna eseguito con grafite. Immagine 4: progetto - tavola di proiezioni per una scultura monumentale ideata da uno studente - matite colorate su carta.

DISEGNO PITTURA SCULTURA CURVATURE*

Forma

Analisi, copia e produzione della forma antropomorfa, fitomorfa, zoomorfa, geometrica e astratta in ambito grafico, pittorico e scultoreo. Disegno dal vero.

Spazio

Rappresentazione dello spazio. Sistemi di rappresentazione prospettica e geometrico-descrittiva (proiezioni ortogonali, sezioni, spaccati, etc.) finalizzati alla progettazione grafica, pittorica e scultorea.

Anatomia artistica

Studio delle proporzioni e dei canoni di rappresentazione. Osteologia, miologia, morfologia esterna: tavole anatomiche e studi tridimensionali. Disegno dal vero.

Linguaggio visivo

Gli elementi base: la linea (segno analitico e sintetico); il colore (tinte, toni, luminosità, saturazione - contrasti cromatici - armonie cromatiche, etc). Il volume, la superficie. Le regole compositive: simmetria / asimmetria, equilibrio, peso visivo, ritmo, andamento direzionale. Struttura modulare. Etc.

Percezione visiva

Studio dei contenuti specifici: forma, spazio, luce, colore, equilibrio e dinamismo.

"Contaminazione" tra i vari linguaggi

Analisi e sperimentazioni delle interazioni tra i vari linguaggi visivi: disegno - pittura - scultura - fotografia - video - grafica digitale - audio - testo.

ORARIO SETTIMANALE DELLE MATERIE D'INDIRIZZO

Disciplina d'indirizzo	III	IV	V
	Il Biennio - V anno		
Discipline Pittoriche e Plastico-Scultoree	6	6	6
Laboratorio della Figurazione	6	6	8
Totale ore d'indirizzo	12	12	14
Totale ore settimanali	35	35	35

Composizione e Progettazione grafica, pittorica e scultorea

Iter progettuale: utilizzazione dei dati di ricerca, schizzi preparatori, contesto ambientale, analisi delle tecniche esecutive e dei materiali per il progetto e per la realizzazione, modello bidimensionale e tridimensionale. Produzione e comunicazione dell'elaborato grafico, pittorico o scultoreo con sistemi di rappresentazione geometrico-descrittiva, inserimento nello spazio (ambientazione con prospettiva geometrica o intuitiva). Utilizzo di mezzi digitali e multimediali. Ricerca autonoma; manifestazione espressiva e artistica compiuta.

Tecniche esecutive

Ambito Grafico: grafite, colori a matita, penna e pennino, gessetti e sanguigna, carboncino, pantoni.

Ambito Scultoreo: modellato (argilla, cera, gesso), terracotta, formatura (gesso, gomme, resine), materiali poliuretanic, patinatura e policromia, intaglio pietra e legno.

Ambito Pittorico: acquerello, tempera, acrilico, pastelli ad olio, pastelli secchi, olio.

Ambito di Stampa: calcografia, linoleumgrafia, xilografia.

Ambito digitale e informatico: fotografia, video, grafica, progettazione 2D e modellazione 3D.

Ambito eterogeneo: assemblaggio e installazione.

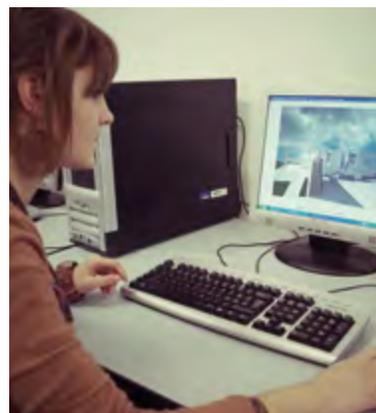
* Vedi pagina 17 - Le Curvature

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti all'architettura ed il contesto ambientale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi, funzionali e conservativi che interagiscono e caratterizzano la ricerca architettonica. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i metodi della rappresentazione; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione architettonica ed urbanistica del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra l'architettura e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno geometrico, dei mezzi multimediali e delle nuove tecnologie compresa la progettazione digitale 2D e 3D, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico, geometrico-proiettivo tradizionale e quello mediato dalla grafica digitale del disegno assistito.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; attraverso la "pratica artistico-progettuale", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale, sociale e ambientale dell'architettura.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafico-geometriche e compositive, di gestire l'iter progettuale dallo studio del tema, alla realizzazione dell'opera in scala, passando dagli schizzi preliminari, ai disegni tecnici, al modello tridimensionale fino alle tecniche espositive, coordinando i periodi di elaborazione e produzione, scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.



Immagini 1, 2, 3: studentesse in fase di progettazione con schizzi e uso di software CAD 2D e 3D. Immagine 4: rendering del progetto di uno studente.

PROGETTAZIONE SPAZIO AMBIENTE

Il disegno di progetto

Convenzioni e tipologie. Pianta, prospetti e sezioni. Le scale metriche: scale architettoniche e urbanistiche). Raffigurazioni grafiche di elementi architettonici. Infissi interni ed esterni: tipologie ed aspetti dimensionali, convenzioni grafico rappresentative.

Gli arredi: dati dimensionali, convenzioni e rappresentazione grafica.

L'entità muro: involucri esterni ed interni, vetrate e pareti prefabbricate, facciate continue.

I materiali e la loro rappresentazione grafica. Il verde e la sua rappresentazione grafica. Presentare il progetto. Intervento di riqualificazione. Il rilievo architettonico. Approfondimento: esercitazioni grafiche.

Il progetto

Il pensiero progettuale: lo schizzo. Dall'idea alla realizzazione: il sito, i vincoli, etc. Costruire per moduli o per composizione libera. Il rapporto con il paesaggio. I materiali e gli spazi. Gli arredi e la luce.

I sistemi strutturali costruttivi

La tecnologia: tecnologia edilizia e struttura di un edificio: funzioni e compiti. Il cemento armato: caratteristiche generali e suo impiego. Sistemi costruttivi: elementi di statica e significato di scienza delle costruzioni. Le parti della struttura: fondazioni, pilastri, travi e solai. Le parti dell'edificio: la struttura. Copertura e smaltimento acque piovane. Scale. Pareti esterne, interne e contropareti Serramenti (porte e finestre). Impianti e apparecchi. Finiture (pav. e ringhiere). L'accia-

ORARIO SETTIMANALE DELLE MATERIE D'INDIRIZZO

Disciplina d'indirizzo	III	IV	V
	Il Biennio - V anno		
Discipline progettuali Architettura	6	6	6
Laboratorio di Architettura	6	6	8
Totale ore d'indirizzo	12	12	14
Totale ore settimanali	35	35	35

io e il suo impiego nell'edilizia. Strutture reticolari: reticoli piani e reticoli spaziali. L'arco: stabilità e funzionamento. Calotte e volte. Tensostrutture. Ponti. Coperture a falda: struttura a capriate. La prefabbricazione.

Comunicazione visiva e computer

L'attività didattica ha lo scopo di introdurre alla rappresentazione e/o illustrazione del progetto o del rilievo assistite dal computer.

Si approfondirà l'uso del CAD nei campi relativi ai vari indirizzi puntando a far acquisire le capacità necessarie per usare il programma in modo efficace e produttivo. Il corso verrà tenuto su AUTOCAD utilizzando le versioni 2008 e successive, disponibili nel Liceo, con esercitazioni pratiche. L'insegnamento sarà caratterizzato da un marcato indirizzo pratico e verrà sviluppato e suddiviso in vari punti, tra i quali: alfabetizzazione informatica, sistemi operativi, software applicativi, gestione dei file, gestione della memoria, comandi essenziali. Programmi di progettazione assistita. Disegno del progetto e progetto del disegno, etc.

Disegno geometrico e geometria descrittiva

La prospettiva e l'assonometria quali strumenti per rappresentare la realtà. Elementi di storia. Teoria e disegno della prospettiva e dell'assonometria. Teoria delle ombre.

DESIGN

Indirizzo

PROGETTAZIONE - LABORATORIO - PROTOTIPAZIONE

3°4°5°

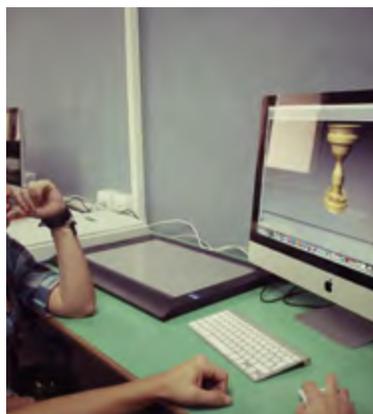
Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al design - secondo lo specifico settore di produzione - individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, funzionali, comunicativi, espressivi, economici e concettuali che interagiscono e caratterizzano la produzione di design. Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali, le strumentazioni industriali, artigianali e informatiche più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire gli elementi che costituiscono la forma e la funzione, tenendo conto della struttura del prodotto (in base ai materiali utilizzati: ligneo, ceramico, metallico, etc.), avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo, e di cogliere le interconnessioni tra il design e i linguaggi artistici e le interazioni tra gli stessi settori di produzione. In funzione delle esigenze progettuali e comunicative del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nello sviluppo del progetto, nell'uso del disegno a mano libera e tecnico, dei mezzi informatici, delle nuove tecnologie, della progettazione 2D e della modellazione 3D, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra la forma estetica e le esigenze strutturali e commerciali.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità e verifica laboratoriale è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità e l'attività laboratoriale, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del design.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche e descrittive e le applicazioni informatiche di settore; di gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, dalle esigenze del mercato alla realizzazione del prototipo, passando dagli schizzi preliminari, dai disegni definitivi, dal bozzetto, dall'individuazione, la gestione e la campionatura dei materiali, dalla elaborazione digitale e materiale, dal modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio.

Immagini 1, 2, 3: studenti in fase di esercitazione sulle tecniche di modellazione 3D. Immagine 4: rendering del progetto di una sedia.



PROGETTAZIONE LABORATORIO PROTOTIPAZIONE

ORARIO SETTIMANALE DELLE MATERIE D'INDIRIZZO

Metodo di lavoro per l'elaborazione di un progetto di design inteso come un "concept progettuale"

Analisi del contesto, esame dello "state of the art". Analisi del target di riferimento, delle richieste, delle problematiche. Conoscenza ed analisi degli elementi o parti che costituiscono un prodotto di design. Conoscenza ed uso di tecniche, tecnologie, strumenti, materiali (distinti secondo il settore di produzione). Procedure per l'elaborazione progettuale del prodotto di design (funzione, elementi estetici, comunicativi e commerciali). Analisi e gestione della forma, della materia, del colore e delle strutture geometriche e meccaniche. Coniugare esigenze estetiche con la componente strutturale.

Metodi di rappresentazione della geometria descrittiva per gli elaborati grafici.

Le proiezioni ortogonali di solidi, gruppi di solidi, intersezioni, sezioni utilizzando mezzi tradizionali o informatici (2D), assonometria ortogonale ed obliqua, assonometria esplosa e sezione assonometrica.

Iter progettuale con metodologie rappresentative

Viste in pianta, frontale, laterale, tridimensionali, sezioni. Esplosi e spaccati assonometrici. Prospettive. Particolari/dettagli costruttivi. Modellazione virtuale.

Conoscenze e applicazioni

Le norme e le simbologie grafiche, formati e impaginazioni, scale di proporzione, norme

Disciplina d'indirizzo

III IV V

Il Biennio - V anno

Disciplina d'indirizzo	III	IV	V
Discipline progettuali Design	6	6	6
Laboratorio di Design	6	6	8
Totale ore d'indirizzo	12	12	14
Totale ore settimanali	35	35	35

UNI, il disegno per il progetto, tecniche di rilievo.

Composizione

Forma, geometria, struttura, modulo, proporzioni, tracciati. Forma e geometria, forma e resistenza, forma e struttura, forma e comunicazione, forma e configurazione, forma e funzione. Aggregazione ed organizzazione di forme.

Laboratorio

Il laboratorio viene inteso come luogo dove vengono attivate azioni quali: la rappresentazione (il disegno - il digitale - il multimediale - il modello), la conoscenza, l'analisi, la sperimentazione, la verifica, la creatività (l'oggetto del design). La manipolazione, la combinazione, il "senso" dei materiali (i materiali). L'atto del costruire.

Le tecniche per visualizzare un "concept progettuale" o un progetto di design

Disegno tecnico/rappresentativo. 2D e 3D. Manipolazione, acquisizione e restituzione di immagini (software grafici). Foto digitali. Modelli e/o prototipi. Analisi - rilievo, schedatura - restituzione grafica/digitale e/o modello - di oggetti di uso quotidiano. Tecnologie e campionatura dei materiali quali legno, ceramica, vetro, plastica, metalli, pietre, marmi.

Tecniche e procedure costruttive. Assemblaggio e componibilità. Costruzione di modelli digitali o con materiali quali carta, cartoncino, cartoni, balsa, etc.

SCENOGRAFIA

Indirizzo

PROGETTAZIONE - LABORATORIO - SCENOTECNICA

3°4°5°

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla scenografia, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, comunicativi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la scenografia; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le principali tecniche e tecnologie grafiche, pittoriche, plastico-scoltoree e geometriche necessarie all'ideazione e alla realizzazione dello spazio scenico, nonché alla produzione di elementi bidimensionali e tridimensionali che lo compongono; di utilizzare gli strumenti, i materiali, le tecnologie e le strumentazioni artigianali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e applicare i principi che regolano l'ideazione creativa, la restituzione geometrica e la realizzazione delle forme pittoriche, plastiche e scultoree, architettoniche e strutturali che costituiscono lo spazio scenico, avendo la consapevolezza dei relativi riferimenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione scenografica, teatrale (prosa, lirica e di figura) e cinematografica, del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra la scenografia, l'allestimento espositivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, delle tecniche per le elaborazioni pittoriche e plastiche dei bozzetti, dei mezzi digitali e multimediali di base e specifici per la progettazione digitale 2D e 3D.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", interpretando il testo scritto e ricercando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale della scenografia.

Sarà in grado, infine, di gestire l'iter progettuale e operativo di un'opera scenografica, dall'adattamento del testo alla realizzazione e all'allestimento dell'opera in scala ridotta o al vero, passando dagli schizzi preliminari, dai "bozzetti" bidimensionali e tridimensionali definitivi, dalla restituzione geometrica e proiettiva, dalla realizzazione degli elementi scenici pittorici, plastico-scoltorei, fotografici o video, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

Immagini 1, 2, 3: studenti in fase di esercitazione sulle tecniche di disegno guidato per l'ingrandimento (ipotetiche quinte che riprendono i dipinti: "la Speranza" di Gustav Klimt e "Charme" di Waterhouse. Immagine 4: esercitazione di pittura scenografica.



PROGETTAZIONE LABORATORIO SCENOTECNICA

ORARIO
SETTIMANALE
DELLE
MATERIE
D'INDIRIZZO

Il Teatro e lo Spettacolo

Edificio, platea, arco scenico, boccascena, arlecchino, sipario, proscenio, ribalta, palcoscenico, sottopalco, ballatoio, graticcio, etc. Breve storia del teatro come attività artistica e come spazio fisico (dal teatro greco ad oggi), accenni sulla storia del cinema.

Le figure professionali

La produzione, il regista, lo scenografo bozzettista, il direttore degli allestimenti scenici, gli scenografi realizzatori: pittori, scultori. Attrezzi, falegnami, trovarobe, costumisti, tecnico delle luci, i macchinisti, etc.

Gli elementi scenici

Quinte, spezzati, principali, fondale, fianchi, parapettate, plafoni, praticabili, scale, scivoli e carri. Elementi plastico-scoltorei praticabili o "decorativi". Luministica, audio, proiezioni.

Le fonti

Analisi del testo, sceneggiatura, ricerca di fonti scenografiche storiche, ricerca di fonti iconografiche e storiche, le esigenze del regista.

Il luogo

L'edificio: piante e sezioni, gli accessi, la struttura (graticcio manuale/elettrico, botole, etc).

Il "bozzetto" scenografico

Cosa e come si progetta: l'iter progettuale, raccolta delle fonti, individuazione delle scene, tecniche grafiche e grafico-pittoriche ai fini progettuali, schizzi preliminari in scala, proget-

Disciplina d'indirizzo

III IV V

Il Biennio - V anno

Discipline progettuali Scenografia	5	5	5
Laboratorio di Scenografia	5	5	7
Discipline Geometriche e Scenotecnica	2	2	2
Totale ore d'indirizzo	12	12	14
Totale ore settimanali	35	35	35

tazione elementi singoli, modello tridimensionale o plastico.

Elementi di rappresentazione geometrico-descrittiva

Proiezioni ortogonali, assonometria, prospettiva geometrica ed intuitiva. Restituzione prospettica.

Modellistica e attrezzeria. Tecniche di costruzione.

Utilizzo delle strumentazioni elettriche e meccaniche per la lavorazione del legno e altri materiali, tecniche plastico-scoltoree e tecniche pittoriche per il modello tridimensionale.

Realizzazione delle scene - Contenuti tecnici: dal bozzetto alla realizzazione delle scene

Tecniche grafico-pittoriche: grafite, carboncino, pastelli ad olio e gessetti, penna, inchiostro e pantoni, acrilico, tempera acrilica, acquarello, collage.

Tecniche plastico-scoltoree: modellato (argilla, plastiline, materiali autoindurenti), intaglio polistirolo e poliuretanic, formatura rigida, formatura flessibile (gomme silconiche e gelatine), materiali resinosi, malte, poliuretanic ad alta tecnologia. Strutture lignee e metalliche.

Tecniche informatiche e multimediali: fotoritocco, scansione e conversione digitale, CAD e 3D di supporto, montaggio audio e video dedicato.

LE CURVATURE

SEZIONI DI APPROFONDIMENTO IN ARTI FIGURATIVE

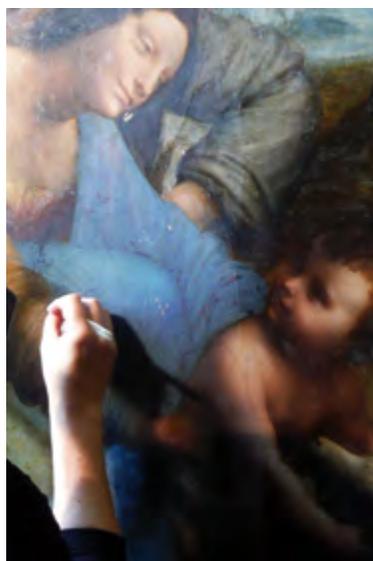
Le curvature sono ambiti di approfondimento che rispondono alle esigenze formative degli studenti secondo le loro attitudini. Ogni studente che opererà per una curvatura, una volta scelto l'indirizzo Arti Figurative, farà parte di una classe terza costituita da ragazzi che hanno effettuato la stessa scelta. Alle curvature è dedicata una quota oraria delle discipline d'indirizzo che viene gestita dai docenti lungo l'anno scolastico. I docenti dell'indirizzo Arti Figurative che insegnano in una sezione con curvatura possiedono specifiche competenze relative all'approfondimento. Come già specificato sopra, la curvatura non preclude lo studio dei contenuti previsti da Arti Figurative, essa rappresenta invece un momento di analisi più attenta inerente ai molteplici linguaggi che caratterizzano quest'indirizzo. Esiste tuttavia una sezione senza curvatura.

LINGUAGGI GRAFICI E PITTORICO-SCULTOREI CONTEMPORANEI, INSTALLAZIONI E DECORAZIONE CIVILE, URBANA ED AMBIENTALE

Questa curvatura approfondisce alcune soluzioni espressive relative ai linguaggi del disegno, della pittura e della scultura, e ha per obiettivo di effettuare ricerche specifiche nell'ambito delle interazioni tra i linguaggi visivi, anche multimediali, delle installazioni e degli interventi "decorativi" interni ed esterni, civili, pubblici o urbani. Oltre ai contenuti di base si approfondiscono quindi le tecniche dell'installazione, dell'assemblaggio, degli interventi pittorici e scultorei destinati a contesti architettonici, urbani o ambientali.

TUTELA E RESTAURO DEL PATRIMONIO GRAFICO, PITTORICO E SCULTOREO

Questa curvatura ha per obiettivo l'approfondimento delle tecniche grafiche, pittoriche e scultoree necessarie alla tutela e al restauro del patrimonio artistico e l'approccio alla lettura e all'analisi dell'opera d'arte per fini conservativi. L'approfondimento è caratterizzato dalle seguenti attività laboratoriali: "Tecniche pittoriche e scultoree antiche e metodologie di analisi dei materiali", "Restauro pittorico", "Restauro del gesso, della terracotta e lapideo", "Conservazione di opere grafiche". Particolare spazio è dato alle attività di rilievo grafico, pittorico, scultoreo e fotografico di opere e monumenti presenti nel territorio cittadino.



ILLUSTRAZIONE, FUMETTO E ANIMAZIONE

Questa curvatura intende approfondire le procedure e le tecniche relative alla realizzazione di illustrazioni, di fumetti, di animazioni 2D e stop-motion.

Oltre ai contenuti di base, si approfondiscono le tecniche grafiche per l'incisione e la stampa d'arte e le tecniche grafico-pittoriche per l'illustrazione. L'attività di produzione di fumetti e di animazioni (2D e stop motion) è accompagnata da momenti di analisi dei testi, dalla creazione di storyboard, dall'acquisizione di competenze nell'utilizzo di applicazioni per il fotoritocco (Adobe Photoshop), la grafica vettoriale (Adobe Illustrator), la ripresa ed il montaggio delle animazioni (Anime Studio Pro, Istopmotion, FinalCut) e dall'acquisizione di conoscenze approfondite sulla percezione visiva e sulla comunicazione.

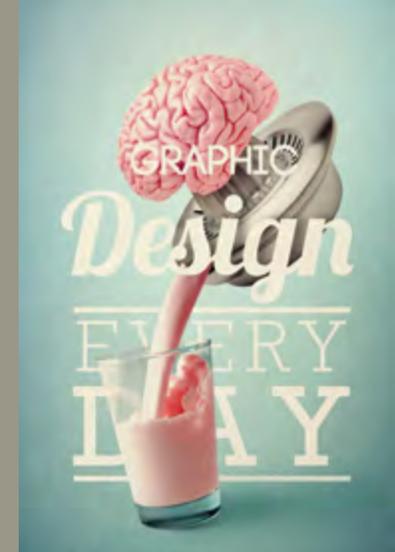
GRAFICA DIGITALE

Oltre ai contenuti di base dell'indirizzo, gli studenti che hanno scelto questa curvatura approfondiscono i processi progettuali ed operativi inerenti alla grafica digitale pubblicitaria, editoriale e web (Graphic design), finalizzata alla produzione di materiali per la comunicazione e la divulgazione. Durante le attività gli studenti progettano gradatamente: segnalibri, locandine, cartoline, logotipi, packaging, opuscoli, pieghevoli, cataloghi, libri e pagine web. A tal fine, acquisiscono le competenze adeguate nell'utilizzo di applicazioni di fotoritocco e gestione delle immagini: (Adobe Photoshop e Lightroom, Aperture), di desktop publishing (Adobe Indesign), di disegno vettoriale (Adobe Illustrator), di web-design (Adobe Dreamweaver, Flash, Motion composer), etc.

FOTO E VIDEO

Questa curvatura approfondisce le tecniche fotografiche e video per fini artistici o documentaristici. Oltre ai contenuti di base, gli studenti utilizzano le tecniche e i mezzi fotografici e di videoripresa, supportati da approfondite conoscenze sulla percezione visiva e sull'evoluzione storica dei linguaggi audiovisivi. Le attività hanno inoltre il compito di curare gli aspetti relativi alla post-produzione in base alle esigenze espressive degli studenti: fotoritocco: (Adobe Photoshop), gestione e calibrazione (Aperture e Adobe Lightroom), montaggio (Adobe Premiere o Final cut), etc.

Tutte le curvature sono attuate grazie ai Laboratori specifici dotati di strumenti, tecnologie, computer I Mac e software già presenti nel nostro istituto.



I LABORATORI E LA BIBLIOTECA

I LABORATORI CURRICOLARI E DI APPROFONDIMENTO PRINCIPALI

I laboratori sono aule speciali dotate di attrezzi, tecnologie, strumenti informatici e multimediali professionali. I laboratori sono permanentemente integrati e potenziati con nuovi acquisti e sono gestiti da uno o più docenti referenti. Alcuni laboratori fanno riferimento a specifici approfondimenti disciplinari, altri invece sono utilizzati per la didattica curricolare. Presentiamo qui i maggiori laboratori attualmente attivi nel nostro Istituto.

LABORATORIO D'INCISIONE E STAMPA D'ARTE

Il laboratorio è attrezzato per la realizzazione di incisioni. E' dotato di due torchi a stella per la stampa di incisioni, sia su lastra metallica, sia su linoleum, e di attrezzi per la preparazione delle matrici. Il laboratorio è a disposizione dei docenti di discipline d'indirizzo che programmano tale attività generalmente per le classi terze, quarte e quinte.

LABORATORIO DI LAVORAZIONE DELLA PIETRA E DEL MARMO

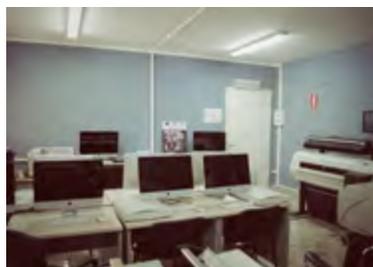
Il laboratorio, realizzato con fondi europei (FESR - POR), è attrezzato per la scultura manuale e pneumatica in marmo e pietra. E' dotato di due grandi compressori silenziati, di martelletti pneumatici di varia misura, di pantografi snodabili con supporto regolabile, di scalpelli, gradine, punte a mano e per martelletto, di raspe in acciaio e diamantate, di spatole da formatura, di mazzuoli, mazzette, etc.

LABORATORIO FISSO E MOBILE DI GRAPHIC DESIGN, FOTOGRAFIA, VIDEO E ANIMAZIONE

Il laboratorio, realizzato con fondi europei (FESR - POR), è attrezzato per il Graphic Design, la Fotografia, il Video, l'animazione e molto altro ancora. E' dotato di 8 postazioni iMac 21,5", di 2 iMac 27", di uno scanner/stampante per formati fino ad A0 (841x1189mm), di 8 fotocamere digitali, di 1 fotocamera reflex digitale Nikon con vari obiettivi, di tavolette grafiche medie e grandi, di 2 videocamere digitali, di faretto e flash con ombrelli, di kromakey, di 8 stampanti laser A4, di 1 stampante laser A4 fronte/retro professionale, di 1 stampante laser A3 professionale, di 5 miniproiettori digitali portatili, di 1 proiettore digitale fisso, di 9 scanner A3 e di molti software.

LABORATORIO DI RESTAURO PITTORICO

Il laboratorio, realizzato con fondi europei (FESR - POR), situato al nono piano dell'istituto in uno spazio ampio e luminoso, è dotato di cavaletti di varie dimensioni, di telai interinali in alluminio, di ferri per rifoderò, di fornello elettrico, di lampada di wood, di colle, tele, pennelli e piccoli strumenti per il restauro pittorico. In questo spazio gli studenti, guidati dai docenti di discipline pittoriche che hanno competenze specifiche nel restauro, effettuano puliture, rifoderano e reintegrano dipinti originali di varie epoche.



LABORATORIO DI FIGURAZIONE TRIDIMENSIONALE E DELLA CERAMICA

Questo laboratorio è dotato di un forno da 1/8 m³ per la ceramica, di impastatrice e di torni. E' in progetto l'ampliamento tramite finanziamenti europei con un forno professionale di più ampie dimensioni, con trespoli professionali per la scultura e impastatrice più potente, con Macbook, iMac e software 3D per la progettazione tridimensionale, con proiettore, fotocamera reflex digitale, schermo e stampante A3 multifunzione.

LABORATORIO DI PETROGRAFIA APPLICATA

Il laboratorio di petrografia applicata, realizzato con fondi europei (FESR - POR), è costituito da 17 microscopi binoculari e trinoculari. Si possono effettuare indagini microscopiche di tipo geologico, petrografico e biologico, con le quali gli studenti possono studiare la composizione dei materiali lapidei delle opere d'arte, individuare eventuali tracce d'alterazione chimico-fisica, di degrado dovuto anche ad inquinamento o cattiva conservazione. L'impianto dei microscopi è collegato con un sistema multimediale che consente di proiettare i campioni esaminati su schermo.

LABORATORIO DI SCENOGRAFIA E MODELLISTICA

Il laboratorio è provvisto di numerosi elettro-utensili per la lavorazione del legno e del polistirolo. E' in progetto l'ampliamento tramite finanziamenti europei con strumenti tecnici, tecnologici e multimediali di livello professionale: macchinari combinati per la lavorazione del legno, attrezzi elettrici micro per la modellistica, elettro-utensili per la lavorazione ad alta precisione del legno, del polistirolo e del ferro, strumenti specifici per la scenografia, tavoli da disegno tecnico portatili, Macbook, software CAD e 3D, proiettori, schermi, piano luminoso, stampante A3 multifunzione, etc.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE E DI ANATOMIA

Questo laboratorio è dedicato alla figurazione e all'anatomia. E' dotato di LIM per lezioni multimediali e per ricerche disciplinari sul web, di apparati anatomici e tavole di osteologia e miologia.

LABORATORIO LINGUISTICO E MULTIMEDIALE

Il laboratorio, realizzato con fondi europei (FESR - POR), è dotato di 20 postazioni pc con cuffie e di una LIM.

LABORATORIO D'INFORMATICA

Questo laboratorio, dedicato alle ricerche su internet ed alle attività informatiche quotidiane, è continuamente disponibile per gli studenti e i docenti. E' fornito di 18 PC, di una stampante laser a colori e di una in bianco e nero, entrambi in rete, di un proiettore digitale con relativo schermo.

BIBLIOTECA

E' dotata di LIM per lezioni multimediali e per le ricerche disciplinari sul web ed è ricca di più di 3500 testi, catalogati secondo le diverse tematiche. Numerosi sono i dvd (film, documentari, etc.), i supporti multimediali, le enciclopedie e i periodici del settore. La biblioteca, in costante crescita, è una risorsa che permette agli studenti di effettuare ricerche mirate e approfondite.



PROGETTI E ATTIVITA'

NUMEROSE ATTIVITA' EXTRACURRICOLARI E DI SUPPORTO ALLA DIDATTICA

Oltre alle discipline, attraverso l'elaborazione del Piano dell'Offerta Formativa (P.O.F.), il Liceo Catalano promuove attività di vario tipo: l'approfondimento tematico, stimolo delle potenzialità espressive, il recupero delle carenze disciplinari, l'ampliamento della formazione, l'avvio alla formazione post-diploma, la lotta alla dispersione scolastica, l'integrazione degli alunni diversabili, etc. Suddivise in progetti specifici o corsi/laboratori tematici, le attività si svolgono in orari curricolari o extracurricolari, col gruppo classe o in gruppi misti. Sono iniziative quasi sempre progettate dal nostro Istituto, ma talvolta sono organizzate da enti istituzionali, culturali e industriali regionali, nazionali ed internazionali. Le attività più consolidate negli anni sono:

I LABORATORI

Di teatro, del fumetto, di formatura e di restauro dei gessi e della terracotta, di restauro pittorico, del batik, d'incisione e stampa d'arte, di grafica digitale, di scenografia, di murales, di animazione 2D, di affresco, di lavorazione della pietra, di modellistica, di petrografia applicata, etc.

I PROGETTI

"Cineforum", "Attività e tornei sportivi", "Lettura", "Amici della musica", "Correnti artistiche del novecento", "Teatro melodramma", "Favola in stop-motion", "Il piacere di leggere", "Biografie d'artista", "L'ornamento lapideo", "La classe diventa redazione", "La scuola incontra il Teatro", "Fotografia di base", "Avviamento alla pratica sportiva", "Beni culturali", etc. Sono inoltre numerosi i progetti multidisciplinari realizzati grazie ai fondi europei (PON).

Il nostro Liceo attua parallelamente a queste attività numerosi progetti che hanno per tematica la legalità, l'integrazione, l'educazione alla salute e la prevenzione dei disagi giovanili, l'ambiente, il rispetto e la tutela del patrimonio artistico, l'educazione civica e stradale.

MOSTRE E SEMINARI

Le mostre e i seminari organizzati ed allestiti dai nostri studenti sia all'interno dei nostri spazi espositivi, sia nei locali di enti esterni pubblici e privati sono numerosi. La comunicazione cartacea e digitale di questi eventi vie-

ne progettata e pubblicata dalla scuola nel laboratorio di Graphic Design.

VISITE E VIAGGI

Gli allievi del Catalano vengono coinvolti in viaggi giornalieri o plurigiornalieri, durante i quali compiono esercitazioni grafiche o studi storici, estetici e tecnici, in un contesto che favorisce l'esperienza sensibile e che stimola la conoscenza di musei, gallerie, chiese e palazzi storici, biblioteche, etc.

RECUPERO

Sono attivi nel nostro Liceo sportelli didattici e corsi disciplinari finalizzati al recupero delle carenze individuate.

ORIENTAMENTO

Gli studenti vengono guidati nella scelta del loro percorso formativo grazie alle attività di orientamento: in ingresso (presentazione dell'offerta formativa con materiale digitale o cartaceo e OpenDay); intermedio per la scelta dell'indirizzo (incontri con docenti referenti per l'individuazione delle inclinazioni, compilazione questionario, illustrazione degli indirizzi e delle curvature, etc.); in uscita verso l'università (organizzazione di incontri con i docenti dei diversi corsi dell'Accademia di Belle Arti, dell'Ateneo e di altri corsi post-diploma) o verso il mondo del lavoro (incontri con professionisti o enti del settore).

MIGLIORAMENTO E COMUNICAZIONE

Al fine di migliorare la vita scolastica dei nostri studenti e il rapporto con le famiglie e il territorio, il nostro Liceo compie azioni finalizzate al rinnovamento estetico e funzionale dei locali e al potenziamento della comunicazione attraverso un continuo ampliamento del materiale cartaceo e digitale (pieghevoli, opuscoli, segnalibri, locandine, etc.) ed un aggiornamento permanente del sito www.artisticocatalano.it.

AGGIORNAMENTO

Il nostro Istituto organizza ogni anno per i docenti corsi di aggiornamento e di formazione finalizzati al miglioramento delle metodologie educative e didattiche e all'adeguamento ai nuovi indirizzi e alle relative indicazioni nazionali.

ALCUNI PERCORSI POST-DIPLOMA

COMPETENZE FLESSIBILI PER NUMEROSE PROSPETTIVE

Gli allievi del Catalano, come quelli delle altre tipologie di liceo, alla fine del quinquennio sono pronti ad affrontare gli studi universitari: la loro formazione culturale, come dimostra il curriculum, è infatti ampia, completa e trasversale. Sono di conseguenza tanti i percorsi che gli studenti del nostro Liceo seguono dopo il diploma. Ecco alcuni esempi:

Alta Formazione Artistica e Musicale A.F.A.M.

Accademia di Belle Arti

I corsi accademici di I e II livello attivati a Palermo sono: Decorazione, Arte ambientale e linguaggi sperimentali, Grafica d'arte, Pittura, Arte sacra contemporanea, Scultura, Scenografia, Audio/Video e Multimedia, Progettazione della moda, Design grafico, Restauro pittorico, Progettazione dei sistemi espositivi e museali, Didattica dell'arte.

Istituto centrale per il restauro (Roma), Opificio delle pietre dure e laboratori di restauro (Firenze), Istituto superiore industrie artistiche (Faenza-Firenze-Roma-Urbino).

Ateneo

Facoltà di Architettura di Palermo: Architettura, Disegno industriale, Restauro architettonico, Recupero e riqualificazione dell'architettura, Pianificazione territoriale, urbanistica e ambientale, Sistemi informatici

territoriali.

Facoltà di Scienze matematiche, fisiche e naturali: Conservazione e restauro dei beni culturali

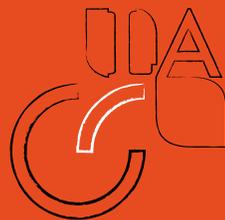
Facoltà di Scienze della comunicazione di Palermo: Tecnica pubblicitaria, Discipline della comunicazione, Informatica per la comunicazione del patrimonio culturale.

Facoltà di Lettere di Palermo: Beni culturali archeologici, Beni demoetnoantropologici, Operatore del turismo culturale, Scienze e tecnologie dell'arte, dello spettacolo e della moda, Scienze dello spettacolo e della produzione multimediale, Storia dell'arte.

Altri istituti, scuole e corsi

Istituto per l'arte ed il restauro P. Spinelli (Firenze), Istituto Superiore Architettura e Design - ISAD (Milano), Istituto d'Arte Applicata e Design - IAAD (Torino), Istituto politecnico internazionale della moda (Firenze), Istituto Europeo di Design - IED (Milano-Torino-Roma-Napoli), Istituto italiano d'arte, artigianato e restauro (Roma), Scuola del fumetto e Manga (Milano-Palermo), Centro sperimentale di cinematografia (Roma-Milano-Torino-Palermo), Scuola internazionale di grafica (Venezia).

APPUNTI



**Un liceo completo
per disegnare
il futuro**

5 anni
4 indirizzi
5 curvature

www.artisticocatalano.it
orienta@artisticocatalano.it



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

**LICEO
ARTISTICO
STATALE**

CATALANO

PALERMO