

IIS “VIRGILIO” DI EMPOLI

LICEO ARTISTICO

ORIGINI

La nostra scuola nasce nel 2000, da un'esigenza del territorio dell'Empolese Val d'Elsa, come distacco del Liceo Classico sotto il progetto Michelangelo della precedente riforma.

Essendo un liceo presenta una buona base di materie teoriche, dando così un'adeguata preparazione di base che, al termine del corso di studi, permetterà allo studente di affrontare senza vincoli né restrizioni la scelta universitaria o professionale.

SEDI

Le aule del Liceo artistico Virgilio sono dislocate in più sedi. La sede principale, in cui è presente anche l'ufficio di presidenza, la biblioteca, la sala computer e la maggior parte dei laboratori ed altri servizi, è sito in **via Fucini 33**. In questa sede si tengono le lezioni del triennio ed alcune lezioni del biennio.

Le lezioni del biennio generalmente si tengono nella sede di **Via Giovanni Da Empoli**, a circa 150 metri dalla sede principale.

PIANO DI STUDI

PRIMO BIENNIO:

Il primo biennio di studi è comune per tutte le sezioni e prevede **34 ore settimanali** di lezione.

Gli alunni affrontano subito le materie caratterizzanti del liceo Artistico (**13 ore settimanali** complessive) che si svolgono all'interno di laboratori attrezzati con materiali specifici alla didattica:

-discipline geometriche (3 ore);

-discipline plastiche (3 ore);

-discipline pittoriche (4 ore);

-laboratorio artistico (3 ore, in orario pomeridiano) che presenta al suo interno, come organizzazione oraria, la rotazione dei docenti dei tutti gli indirizzi (**Arti figurative, Fotografia e Multimediale, Architettura e Ambiente, Design Arte della Ceramica**), in modo da far provare ai ragazzi, per alcune settimane a quadrimestre, le tecniche specifiche di ogni indirizzo e l'analisi di relative tematiche, così da accompagnare gli alunni nella scelta per il successivo triennio già dalla classe prima.

La scelta dell'indirizzo del triennio avviene a fine primo quadrimestre del secondo anno.

Tutte queste materie sono fondamentali per dare all'alunno le competenze artistiche di base come:

- *corretta impostazione del disegno, del chiaroscuro e rapporti tonali adeguati;*
- *tecniche grafiche e pittoriche diverse;*
- *riproduzione e modellazione a bassorilievo, altorilievo e tuttotondo, l'uso di materiali diversi;*
- *la corretta applicazione della geometria descrittiva e della visione tridimensionale;*
- *le tecniche specifiche dei diversi indirizzi acquisite nei laboratori artistici pomeridiani;*

Anche se a elencarle in maniera didascalica sembrano un obiettivo difficilmente raggiungibile, tali competenze vengono quasi sempre apprese gradualmente grazie a docenti che, lezione dopo lezione, riescono, con adeguati esercizi di coordinazione e lavorando costantemente a fianco degli alunni a indirizzarli alla corretta visione, lavorazione e rielaborazione artistica.

PASSIONE PER L'ARTE - Per venire al nostro liceo, più che qualità grafico-espressive, serve passione per le diverse forme d'arte e la volontà di mettersi in gioco, il resto lo si impara applicandosi sui banchi di scuola e nei laboratori.

MATERIE TEORICHE - Le **21 ore rimanenti**, per complessive 34 ore settimanali, sono materie teoriche: Lingua Inglese, Italiano, Storia e Geografia, Scienze della terra, Matematica ed informatica, Storia dell'arte, Scienze Motorie e Religione (facoltativa) o materia alternativa.

TUTOR - Per aiutare i nuovi alunni di prima ad organizzarsi all'interno di questa nuova realtà e per conoscere meglio le dinamiche della scuola, all'interno dell'istituto sono presenti le figure dei tutor, studenti del triennio che si occupano dell'accoglienza delle classi prime.

II BIENNIO:

Dopo le competenze tecniche acquisite nel biennio è fondamentale iniziare a curare in particolar modo la parte creativa e progettuale dell'aspetto artistico.

Tutti gli indirizzi infatti, al loro interno, prevedono la divisione fra **laboratorio e progettazione (12 ore settimanali complessive in terza e quarta, 14 ore settimanali in quinta in quanto vengono aggiunte 2 ore al Laboratorio che compensano le 2 ore di Chimica dei materiali/Scienze che termina in classe quarta)**.

Lo studente, alla fine del corso di studi, dovrà essere in grado, partendo da una sua idea, di metterla "nero su bianco" come progetto e successivamente realizzarla con il materiale e la tecnica da lui scelta come accade in definitiva in ogni realtà professionale.

MATERIE TEORICHE - Le materie teoriche (**23 ore settimanali complessive**) si arricchiscono di Filosofia, Chimica dei Materiali (terzo e quarto anno) e Fisica.

ALTERNANZA SCUOLA LAVORO - Al quarto anno per far capire agli studenti le prospettive che il Liceo Artistico offre, vengono attivati degli stage della durata di circa 15 giorni nelle varie realtà lavorative e laboratori del circondario ed oltre.

Inoltre, durante il triennio, all'interno ed all'esterno della scuola, i ragazzi vengono coinvolti in attività legate al mondo del lavoro (incontri con professionisti, visite ad aziende, partecipazione a convegni ...) per un totale di 90 ore.

In alcuni casi è previsto anche il viaggio studio all'estero legato comunque ad attività relative allo specifico indirizzo intrapreso.

V ANNO:

Nel corso del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa, sperimentando in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico, storico e culturale.

CONCORSI - Fondamentale è l'adesione a progetti, concorsi locali e nazionali dedicati ai ragazzi (**es. Concorsi del Miur, Concorsi di Enti locali, bandi privati etc**) mostre e la collaborazione con enti per la realizzazione di opere da collocare all'interno di strutture pubbliche e private.

GLI INDIRIZZI ATTIVATI NEL TRIENNIO

ARTI FIGURATIVE:

ARTICOLAZIONE GRAFICO PITTORICA - *Disciplina e Laboratorio grafico-pittorico*: gli studenti dovranno imparare a conoscere e saper gestire i processi progettuali e operativi relativi alla pittura e agli aspetti che caratterizzano la ricerca pittorica, la produzione contemporanea e le funzioni di conservazione e restauro, acquisendo la conoscenza delle diverse tecniche e tecnologie, degli strumenti e dei materiali, dei principi e delle regole della composizione e delle teorie della percezione visiva, della decorazione, illustrazione, grafica editoriale e design. Lo studente è guidato ad esprimere la propria creatività mediante il processo grafico-pittorico, con l'utilizzo delle metodologie procedurali, dei mezzi e delle tecniche necessari e più adeguati, dalla fase ideativa alla realizzazione dell'artefatto figurativo. Fondamentale importanza verrà attribuita all'acquisizione della consapevolezza delle interazioni e delle influenze fra i vari linguaggi e ambiti artistici.

ARTICOLAZIONE PLASTICO SCULTOREA: i laboratori saranno orientati all'acquisizione di una consapevolezza della scultura come elaborazione dello "spazio-luogo" su cui è rivolto l'intervento plastico. Lo studente dovrà acquisire codici linguistici e metodologie operative attinenti alla progettazione e all'esecuzione di opere scultoree.

Sbocchi lavorativi e prosieguo studi

Al termine del percorso liceale, lo studente di Arti Figurative è in grado di lavorare nel settore pubblico e privato, nelle imprese operanti nella grafica, nella decorazione, nell'industria artistica e come libero professionista nell'ambito della rappresentazione, decorazione, illustrazione, grafica, arti applicate.

Lo studente può approfondire le proprie conoscenze e competenze mediante un percorso di studi accademico, universitario o mediante numerose scuole di formazione private riconosciute dal ministero dell'Istruzione e istituti che offrono corsi parauniversitari biennali e triennali. In particolare, oltre all'Accademia di Belle Arti e ai corsi di laurea in Disegno Industriale, Design e Architettura, ricordiamo le scuole di Design (I.S.I.A, IED, NABA, ILAS, ecc.) e per il restauro (Opificio delle Pietre dure, Palazzo Spinelli, Istituto Centrale per il Restauro, ecc.).

ARCHITETTURA ED AMBIENTE:

Questo indirizzo di studi, oltre allo studio delle varie correnti architettoniche e dei grandi maestri, ha lo scopo di sviluppare la padronanza dei metodi di rappresentazione specifici dell'architettura, dell'arredamento, del paesaggio e della progettazione urbanistica.

Le attività specifiche dell'indirizzo sono: disegno e progetto di architetture più o meno complesse, disegno di arredi e di oggetti di design e l'analisi dello sviluppo delle città.

La progettazione, dopo una fase preliminare a mano, viene sviluppata in 2D e 3D al computer con realizzazione di rendering foto-realistici (tramite utilizzo di diversi e complementari software di modellazione come Autocad, Archicad o Rhino...) . Vengono effettuati inoltre laboratori di modellistica in cui si combinano tecniche tradizionali all'utilizzo di nuove tecnologie come la stampante 3D.

Sbocchi lavorativi e prosieguo studi: *Il Diploma nell'indirizzo di Architettura si configura come un'ottima base per intraprendere corsi di laurea come Architettura, Disegno Industriale, Ingegneria, Storia dell'Arte, Istituti per il Design ma anche Accademia di Belle Arti, ISIA scuole di Restauro etc.*

Dal punto di vista lavorativo, grazie all'alternanza scuola lavoro e grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie, è possibile trovare immediata occupazione come disegnatore in studi professionali, in ditte che operano nel campo dell'arredamento e del design o in altre aziende in cui sia prevista la figura di un grafico o Cad Operator.

AUDIOVISIVO E MULTIMEDIA:

Le materie d'indirizzo, discipline audiovisive e multimediale e laboratorio saranno finalizzate a sviluppare capacità di analisi concettuale e sintesi espressiva. Pertanto lo studente approfondirà strumenti e tecniche della comunicazione visiva con particolare riferimento ai linguaggi della **grafica, fotografia e cinematografia**. Per ognuno dei tre linguaggi si applicherà un iter metodologico che parte da una fase di ricerca, documentazione ed analisi per approdare ad una fase di ideazione e realizzazione personale e creativa.

Sbocchi lavorativi e prosieguo studi: *Con il Diploma indirizzo "Audiovisive e multimediale" l'alunno ha la possibilità di trovare lavoro in: settori della produzione multimediale (prodotti multimediali e audiovisivi, etc.), settori della progettazione e sviluppo di applicazioni e servizi web e multimediali, settori cinematografico, radio-televisivo e dello spettacolo, settori dei servizi avanzati (pubblicità, marketing, editoria, etc.), settori industrie fotografiche, settori della Illustrazione per l'editoria e linguaggi del fumetto. Per quanto riguarda il prosieguo degli studi: Accademia di Belle Arti, Centro Sperimentale di Cinematografia, ISIA, Istituto Superiore per le Industrie Artistiche, DAMS, Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo, NID, Nuovo Istituto di Design, Istituto Europeo di Arti Operative Progettazione e Gestione di Eventi e Imprese dell'Arte e dello Spettacolo.*

GRAFICA:

Questo indirizzo è attivo dall'anno scolastico 2023/24, gli studenti al termine del percorso di studio dovranno conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici; avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria; conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi; saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-prodotto-contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva e editoriale, saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e alla produzione grafica; conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva. Analizzeranno e applicheranno una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione dei prodotti grafico-visivi ideati sul tema assegnato: cartacei, digitali, web, segnaletica e "packaging"; approfondiranno lo studio delle tecniche fotografiche e grafiche digitali, individuando supporti, i materiali, gli strumenti, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

Sbocchi lavorativi e prosieguo studi: *gli sbocchi lavorativi trovano applicazione nelle agenzie di Grafica e comunicazione visiva, nelle agenzie pubblicitarie, presso le case editrici e in tutti i settori in cui è essenziale operare sulla comunicazione visiva (aziende, musei, gallerie, fiere, wnti pubblici ecc.)*

DESIGN – ARTE DELLA CERAMICA:

Questo indirizzo di studi ha lo scopo di sviluppare le competenze progettuali ed operative nell'ambito del design, con particolare riferimento ai prodotti ceramici.

Le attività specifiche dell'indirizzo sono: design di prodotto, disegno tecnico, progettazione 3D al computer, laboratori di modellistica e stampa 3D.

Sbocchi lavorativi e prosieguo studi: *Il Diploma indirizzo DESIGN CERAMICO è valido, come tutti i titoli di scuola superiore, sia per l'inserimento nel pubblico impiego, mediante regolare concorso, sia nel settore privato in qualità di dipendente o di libero professionista presso: istituti ed enti pubblici e privati e del terzo settore nel settore dei Beni Culturali in genere, e presso aziende, società di consulenza e cooperative che operano su commissione.*

Tra le scuole superiori ad indirizzo artistico in questo settore si collocano: l'Accademia di Belle Arti, le scuole di Design, gli Istituti Superiori per le Industrie Artistiche (I.S.I.A.) e le scuole di Restauro (ad es. Istituto Centrale per il Restauro di Roma, Opificio delle Pietre dure di Firenze). Tra le scuole di formazione sul territorio troviamo invece la Scuola Ceramica di Montelupo. I settori nei quali si può trovare impiego sono: settore ceramico, settore artistico e decorazione, restauro, design e arti applicate.