

studio-lavoro per progetti, di esperienze pratiche e di tirocinio, oltre a seguire eventi seminari all'interno dell'Istituto con esperti e professionisti dei vari settori. Potrà inoltre avvalersi dell'utilizzo:

- di un laboratorio di tecnica informatica, attrezzato con postazioni dedicate e dotato dei più importanti software applicativi, con tutte le postazioni collegate ad internet;
- di un laboratorio di scienze, dove gli studenti possono realizzare in prima persona le esperienze.

#### ALL'INDIRIZZO ARTISTICO... OLTRE LA SCUOLA C'È DI PIÙ...

- Preparazione per la certificazione europea di competenza in lingua straniera
- uno sportello di ascolto e orientamento
- percorsi di educazione alla salute (informazione nutrizionale, affettività, sessualità, prevenzione dei fenomeni di dipendenza, donazioni)
- coro d'istituto e allestimento di spettacoli teatrali
- corsi per il conseguimento delle certificazioni ECDL (patente europea informatica) e dell'utilizzo del CAD
- conversazioni con docenti madrelingua inglese
- corso di Spagnolo
- corso di Cinese
- blog scolastico
- attività sportive
- visite di istruzione in città e nel territorio circostante
- partecipazione a convegni e mostre
- scambi culturali
- viaggi in Italia e all'estero

Per informazioni, telefonare in **segreteria: 0142.452316**  
Referente: prof. **Carlo Pesce (338.1313628)**

Per informazioni più complete:

[www.istitutobalbo.gov.it](http://www.istitutobalbo.gov.it)



# al BALBO si sta bene!



Istituto di Istruzione Superiore "C. Balbo"  
[www.istitutobalbo.gov.it](http://www.istitutobalbo.gov.it)



AUDIOVISIVO - MULTIMEDIALE

plesso **LANZA**  
Via Vercelli 1 (piazza della Posta)

# LICEO ARTISTICO

AUDIOVISIVO - MULTIMEDIALE

ATTIVITÀ e INSEGNAMENTI	I biennio		II biennio		V
	I	II	III	IV	
Lingua e letteratura italiana	4	4			
Lingua e cultura inglese	3	3			
Discipline geometriche	3	3			
Geostoria, Cittadinanza e Costituzione	3	3			
Discipline plastico-scultoree	3	3			
Storia dell'Arte	3	3			
Matematica e Informatica (I biennio)	3	3			
Scienze naturali (Scienze della Terra, Chimica, Biologia)	2	2			
Discipline grafico-pittoriche	4	4			
Laboratori (*)					
Audiovisivo - multimediale					
Linguaggi multimediali e non verbali	3	3			
Discipline audiovisivo-multimediali					
Scienze motorie e sportive	2	2			
Religione cattolica o attività alternative	1	1			
	<b>34</b>	<b>34</b>			
(*)	Le ore si svolgono tutte al mattino, dal lunedì al sabato, con un recupero pomeridiano mensile				

Nell'anno scolastico 2016 - l'istituto di istruzione superiore "Balbo", d'accordo con il Comune di Casale, per garantire anche agli alunni di questo territorio la fruizione di un Liceo artistico, **proporrà** un corso a indirizzo audiovisivo-multimediale per lo studio dei fenomeni estetici e DELLA pratica artistica in tutte le sue declinazioni nel moderno e nel contemporaneo; questo percorso, attraverso lo studio delle materie sociologiche e psicologiche, oltre all'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e al raggiungimento della padronanza nei linguaggi e delle tecniche relative, punta a far raggiungere agli allievi una buona conoscenza e padronanza dei linguaggi multimediali (specie nel campo audio-visivo), della musica e delle nuove tecnologie. Come tutti i licei, anche questo **artistico audiovisivo-multimediale** fornisce le conoscenze, le abilità e le competenze adeguate **sia al proseguimento degli studi di ordine superiore, sia all'inserimento nella vita sociale e nel mondo del lavoro.**

Obiettivo di questo percorso di studi è principalmente quello di **trasmettere**, contenuti essenziali dell'ambito economico-sociale, **metodi e strumenti delle discipline artistiche**, puntando sulla **progettualità**, sull'**ideazione** e sull'**assimilazione dei linguaggi specifici e dell'applicazione delle tecniche operative**. Gli alunni affinano le tecniche di disegno a mano libera e geometrico, utilizzano le risorse informatiche per l'acquisizione dei protocolli di disegno e di progettazione tramite il CAD, sperimentano i linguaggi della progettazione plastica e le nuove forme della comunicazione multimediale.

Le ore di **attività laboratoriale di disegno dal vero, tecniche pittoriche e costruzione della forma, disegno informatico, modellato, applicazione e pratica** si dividono in ore di teoria e di stage (con attività di sperimentazione di pratiche e tecniche di disegno, pittura, modellato, tutte in laboratorio attrezzato con arredi tecnici di settore e con attività di tirocinio con un esperto esterno che svolga come attività professionale lavori connessi con la grafica, l'elaborazione di immagini, il disegno, la scultura).

Il percorso di studio valorizza anche le capacità artistiche in campo musicale, teatrale (di recitazione e di sceneggiatura) e coreutico, insegnando le tecniche informatiche di elaborazione e di montaggio audio e video, oltre a consentire la realizzazione di filmati (con modalità registiche) e lo studio dell'immagine fotografica. Ottenuto il diploma, i ragazzi potranno accedere a qualsiasi **facoltà universitaria**.

A conclusione del percorso di studio, lo studente:

- conoscerà il patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate
- conoscerà la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali
- potrà conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- saprà conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;
- avrà appreso gli aspetti funzionali, estetici e le logiche costitutive dei linguaggi visivi, audio e multimediali;
- saprà usare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale del progetto e in funzione della rielaborazione del trattamento delle immagini e delle tracce audiovisive;
- saprà gestire un evento live in tutte le sue componenti: apparato scenografico e multimediale, gestione degli artisti, conduzione in tempo reale, con l'acquisizione delle competenze per gestire le criticità per la gestione al momento.

Lo studente potrà inoltre affinare le proprie competenze pratiche e la propria creatività nelle ore di laboratorio artistico e sperimentare sul campo il lavoro nelle ore di stage e di applicazione presso alcuni laboratori e studi professionali nell'ambito dei percorsi di alternanza scuola-lavoro, nonché attraverso l'attivazione di moduli e di iniziative di

