



LICEO ARTISTICO
STATALE DI LATINA

MICHELANGELO
BUONARROTI

VIA CAIO GIULIO CESARE, 20 - 04100 LATINA (LT)



VERSO
NUOVE
PROFESSIONI!

ULICEO
NAL PASSO
CON I TEMPI



Grafica



Design



Scenografia



Arti Figurative



Architettura & Ambiente



Audiovisivo & Multimediale



329 06 11 519



Orientart_latina



Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti



liceoartisticolatina.edu.it



SCAN ME



LICEO ARTISTICO M. BUONARROTI UN'ECCELLENZA DEL TERRITORIO

- SCUOLA VINCITRICE DELLA PRIMA FASE DELLA BIENNALE DEI LICEI ARTISTICI 2022: CON ESPOSIZIONE PRESSO SPAZIO CULTURALE WEGIL DI ROMA;
- PRIMO PREMIO "RI-GENERAZIONE CITTÀ GIOVANE", SOROPTIMIST INTERNATIONAL;
- SCUOLA VINCITRICE DELLA PRIMA FASE DEL CONCORSO "NEW DESIGN" CON MOSTRA ALLA BIENNALE DI VENEZIA;
- PRIMO PREMIO NAZIONALE AL CONCORSO INDETTO DAL M.I.U.R. "IL MARE DEI LEGAMI" CON SOGGIORNO GRATUITO A VENTOTENE;
- "LATINEIDE 90 ANNI IN 90 MINUTI" – DOCUFILM PER IL PIANO NAZIONALE CINEMA CON IL MIBACT
- LABORATORIO DI TEATRO IN COLLABORAZIONE CON IL D.A.M.S. DI ROMATRE;
- GRUPPO MUSICALE "MUSIC ART JAM";
- PIANO DI INTERNAZIONALIZZAZIONE PER LA MOBILITÀ DI STUDENTI E DOCENTI;
- GIORNATA INTERNAZIONALE DELLA LUCE CON UNESCO LATINA;
- MOSTRA COLLETTIVA DEL LICEO ARTISTICO MICHELANGELO BUONARROTI DI LATINA – SPAZIO CULTURALE NICOLOSI;
- ESPOSIZIONE AL "VIAGGIARTE DI SALERNO";
- VINCITORI PREMIO LA NAVE DELLA BIENNALE 2023 "DALL'ART ALLA STARTUP, ART FOR A GREEN FUTURE" – CROCIERA A BARCELLONA;
- VINCITORI PER LA REALIZZAZIONE DEL LOGO PER IL PIANO DELLE ARTI – ESPOSIZIONE AL MAXXI DI ROMA.

....E TANTO ALTRO ANCORA.....



Se deciderai di iscriverti al Liceo Artistico Statale M. Buonarroti di Latina, entrerai a far parte di una scuola dinamica, al passo coi tempi, in cui tradizione e innovazione si coniugano; sperimentazione e ricerca didattica sono, da tempo, una scelta strategica. Attraverso i nostri diversi indirizzi di studio, riusciremo a rispondere alle tue esigenze e a sostenerti nell'acquisizione delle competenze immediatamente spendibili in diversi ambienti lavorativi. Tante le prospettive lavorative verso le nuove professioni.

APPROFONDIMENTI NEI VARI INDIRIZZI



Grafica

Fumetto, Editoria



Arti Figurative

Restauro



Design

Yacht Design



Audiovisivo & Multimediale

Fotografia e regia



Scenografia

Musica, costumi e spettacolo



Architettura & Ambiente

Psicologia dell'architettura

LE NOSTRE COLLABORAZIONI



LAZIO INNOVA



LOGO CONNESSIONI MADE IN ITALY



XLAB DESIGN



AZIENDA BENI COMUNI DI LATINA



UNIVERSITA' DEGLI STUDI ROMA TRE



LOGO ORDINE AVVOCATI LATINA



Audiovisivo & Multimediale

Fotografia e regia



AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Per chi è . . .

- . . . interessato al mondo del video editing
- . . . interessato al mondo del cinema e dello spettacolo
- . . . interessato alle nuove tecnologie applicate in campo artistico
- . . . interessato al mondo della pubblicità e del marketing

Se . . .

- . . . Vuoi imparare ad utilizzare le nuove tecnologie utilizzate nel mondo dello spettacolo
- . . . Vuoi lavorare su set cinematografici e agenzie di film making
- . . . Sei interessato a lavorare nel mondo del montaggio auto e video

ACQUISIRAI COMPETENZE UE

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multi linguistica.
- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

IMPARARE A:

avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;

conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;

conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della "contaminazione" tra le tradizionali specificazioni disciplinari;

conoscere e sapere applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.

LE NOSTRE COLLABORAZIONI



UNIVERSITA' DI VENEZIA IUAV
FACOLTA' DI ARCHITETTURA



A.I.D.I.A. ASSOCIAZIONE ITALIANA
DONNE INGEGNERI E ARCHITETTI



UNIVERSITA' DI ROMA LUISS.S.



ORDINI PROFESSIONALI
DELLA PROVINCIA DI LATINA



SEKKEI SUSTAINABLE



BONIFICA DI LATINA



FONDAZIONE
GIOVANNI FALCONE



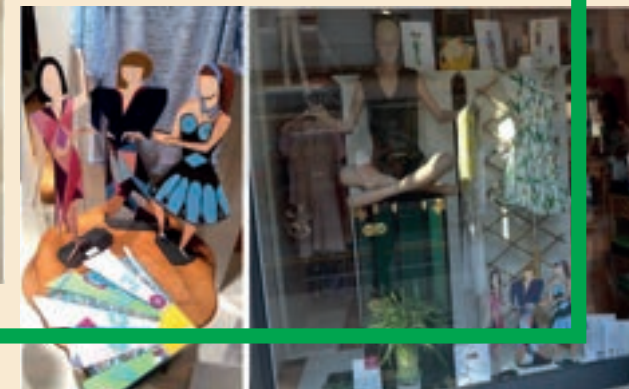
MINISTERO DELLA CULTURA

Tutti possono scegliere il nostro Liceo!
Sapremo aiutarti a riconoscere le tue attitudini, il tuo talento e sapremo valorizzarli attraverso percorsi adatti a te. I nostri ambiti sono molteplici e diversificati. Arte, creatività, ma anche comunicazione, tecnica e tecnologia. Competenze culturali a tutto tondo. Imparerai "facendo" nei nostri laboratori che frequenterai fin dal primo anno di corso.



Scenografia

Musica, costumi e spettacolo



SCENOGRAFIA

Per chi è...

... interessato al mondo dello spettacolo

... interessato al mondo della scenografia, della moda e del costume

Se...

... Sei interessato al mondo del cinema, del teatro e della moda

... Vuoi imparare a disegnare, progettare e realizzare scenografie

... Vuoi imparare a disegnare, progettare e realizzare abiti e costumi di scena

... Vuoi imparare a disegnare, progettare e realizzare abbigliamento per il settore della moda

ACQUISIRAI COMPETENZE UE

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multi linguistica.
- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ad imparare.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

IMPARARE A:

- conoscere gli elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema; avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo - regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici;
- saper individuare le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali, etc);
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico.

Piano delle attività e insegnamenti —— orario settimanale ——	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua e cultura straniera	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	2	2	
Storia dell'arte	3	3	3	3	3
Discipline grafiche e pittoriche	4	4			
Discipline geometriche	3	3			
Discipline plastiche e scultoree	3	3			
Laboratorio artistico***	3	3			
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica e attività alternative	1	1	1	1	1
Piano delle attività e insegnamenti d'indirizzo ——					
Laboratorio dell'indirizzo scelto			6	6	8
Discipline progettuali dell'indirizzo scelto			6	6	6

ARCHITETTURA E AMBIENTE

Per chi è . . .

- . . . interessato all'architettura
- . . . interessato al Design ed Interior Design
- . . . interessato al settore dell'ingegneria

Se . . .

- . . . Vuoi apprendere l'utilizzo di software come Autocad
- . . . Vuoi cimentarti nella realizzazione di modellini tridimensionali e modelli virtuali 3D.
- . . . Sei interessato alla progettazione e alla realizzazione di oggetti di Design e alla progettazione architettonica.
- . . . Sei interessato al restauro di edifici.
- . . . interessato al Design ed Interior Design.
- . . . interessato al settore dell'ingegneria.

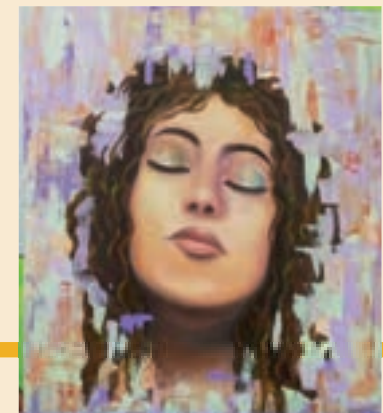
ACQUISIRAI COMPETENZE UE

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multi linguistica.
- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ad imparare.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

IMPARARE A:

conoscere gli elementi costitutivi dell'architettura a partire dagli aspetti funzionali, estetici e dalle logiche costruttive fondamentali; avere acquisito una chiara metodologia progettuale applicata alle diverse fasi da sviluppare (dalle ipotesi iniziali al disegno esecutivo) e una appropriata conoscenza dei codici geometrici come metodo di rappresentazione; conoscere la storia dell'architettura, con particolare riferimento all'architettura moderna e alle problematiche urbanistiche connesse, come fondamento della progettazione; avere acquisito la consapevolezza della relazione esistente tra il progetto e il contesto storico, sociale, ambientale e la specificità del territorio nel quale si colloca;

acquisire la conoscenza e l'esperienza del rilievo e della restituzione grafica e tridimensionale degli elementi dell'architettura; saper usare le tecnologie informatiche in funzione della visualizzazione e della definizione grafico-tridimensionale del progetto; conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma architettonica.



Arti Figurative

Restauro

ARTI FIGURATIVE

Per chi è ...

... interessato alla pittura, alla scultura e alla decorazione

... interessato al restauro

... interessato a lavorare nelle gallerie di arte o negli Atelier dedicati alle arti figurative

Se ...

... Vuoi apprendere diverse tecniche pittoriche

... Vuoi apprendere le tecniche di disegno a matita, a pastello e a penna

... Vuoi imparare a realizzare opere scultoree a partire dalla progettazione alla realizzazione

ACQUISIRAI COMPETENZE UE

Competenza alfabetica funzionale.

Competenza multi linguistica.

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.

Competenza digitale.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ad imparare.

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

Competenza imprenditoriale.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

IMPARARE A:

aver approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi della forma grafica, pittorica e/o scultorea nei suoi aspetti espressivi e comunicativi e acquisito la consapevolezza dei relativi fondamenti storici e concettuali;
conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva;
saper individuare le interazioni delle forme pittoriche e/o scultoree con il contesto architettonico, urbano e paesaggistico;
conoscere e applicare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale e/o tridimensionale, anche in funzione della necessaria contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari (comprese le nuove tecnologie);
conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali dell'arte moderna e contemporanea e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafica, pittorica e scultorea.



Architettura & Ambiente

Psicologia dell'architettura



GRAFICA

Per chi è ...

- ... interessato alla comunicazione visiva in ogni campo
- ... interessato all'arte grafica
- ... interessato al settore pubblicitario

Se ...

- ... Vuoi imparare ad utilizzare software come Photoshop
- ... Sei interessato ad apprendere come veicolare al meglio un messaggio attraverso la comunicazione visiva
- ... Sei interessato nel settore pubblicitario e marketing
- ... sei interessato all'arte grafica

ACQUISIRAI COMPETENZE UE

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multi linguistica.
- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

IMPARARE A:

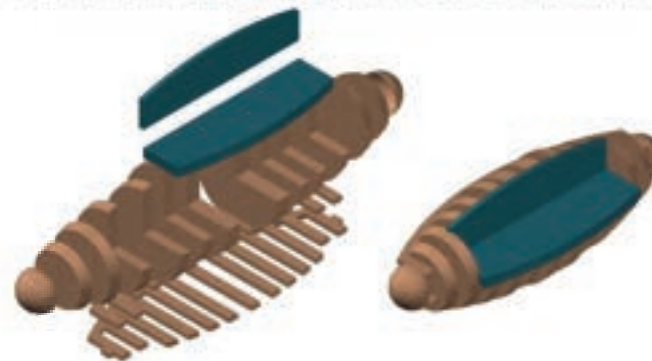
- conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici;
- avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria;
- conoscere e applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi 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 produzione grafica;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva.



Design

Yacht Design

DIVANO "STATIC STONE"
Elemento modulare con
funzione di seduta, contenitore, in cui collocare oggetti e soddisfare il proprio relax in tutte le sue modalità.



PROGETTO E REALIZZAZIONE DEL
PROTOTIPO DI UN PAIO DI OCCHIALI

DESIGN

Per chi è...

- ... interessato al settore produttivo e progettuale di materiali metallici
- ... interessato al Jewelry Design
- ... interessato alla progettazione e alla realizzazione di capi d'abbigliamento e accessori alla moda
- ... interessato alla progettazione e alla realizzazione di complementi d'arredo e oggettistica di design
- ... interessato alla progettazione e alla realizzazione di complementi d'arredo urbano

Se...

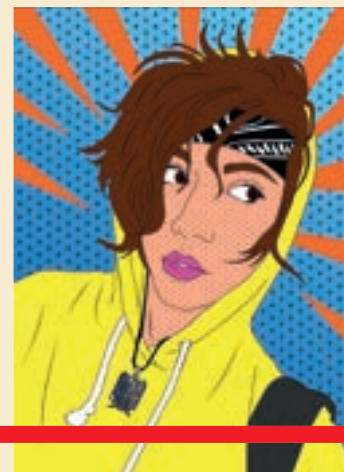
- ... Sei interessato alla modellazione tridimensionale virtuale e la grafica 3D
- ... Sei interessato apprendere l'utilizzo di software per la progettazione come Autocad
- ... sei interessato ad apprendere un metodo progettuale e alla realizzazione di complementi d'arredo di design

ACQUISIRAI COMPETENZE UE

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multi linguistica.
- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ad imparare.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

IMPARARE A:

- conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma;
- avere consapevolezza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità - contesto, nelle diverse finalità relative a beni, servizi e produzione;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale;
- conoscere il patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma.



Grafica

Fumetto, Editoria

