

**ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO**  
**LICEO ARTISTICO**  
**ANNO SCOLASTICO 2023/2024**

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI  
LABORATORIO ARTISTICO  
TIPOGRAFIA**

anno scolastico	<b>2023/2024</b>
classe	<b>I A</b>
disciplina	<b>LABORATORIO ARTISTICO DI TIPOGRAFIA</b>
settore	<b>LICEO ARTISTICO</b>
indirizzo	<b>GRAFICA</b>
Ore settimanali	<b>1</b>
Ore annuali	<b>33</b>
Docente	<b>MAIO CONCETTA</b>

**PROFILO IN USCITA (PECUP)**

Al termine del percorso scolastico lo studente dovrà avere:

- Capacità di individuare le caratteristiche grafico –rappresentative;
- Conoscere la terminologia specifica tecnico essenziale;
- Conoscere le tecniche di capacità metodologiche nella gestione di problematiche progettuali;
- Conoscere le tecniche di Marketing aziendale applicabile in ambito pubblicitario;
- Sapere utilizzare la graphic-computer, i programmi vettoriali e di fotoritocco per la realizzazione dei finish layout pubblicitari;
- Conoscere gli strumenti di base, tecniche e metodi di rielaborazione grafica.
- Avendo acquisito le tecniche di base, l’allievo amplierà la conoscenza della disciplina in modo più approfondito potenziando e ampliando le proprie conoscenze, cercando di approfondire le tecniche e le procedure specifiche.

**FINALITÀ EDUCATIVE 1° anno**

Nel primo biennio del liceo artistico, essendo un percorso di studio con funzione orientativa, si mira a far acquisire allo studente le conoscenze e competenze di base in campo tecnico-pratico all’interno dei contenuti proposti, anche attraverso l’approfondimento di tecniche operative trasversali. Si darà maggior peso ai metodi specifici della ricerca, sia essa grafica che iconografica, alla padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative in campo artistico, al metodo di studio autonomo, all’abitudine a ragionare con rigore logico, alla capacità di leggere e interpretare i contenuti delle diverse forme di comunicazione.

Dal punto di vista educativo-relazionale, l’allievo dovrà acquisire l’abitudine al rispetto delle regole all’interno del contesto scolastico e nei rapporti di civile convivenza, delle persone con cui si confronta, anche in considerazione dei ruoli, al confronto ed alla collaborazione sia con i coetanei che con gli altri.

**ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)**

La classe I sez. A del Liceo Artistico risulta formata da n.18 alunni. All'interno del gruppo classe fa parte una ragazza h.

Per un primo bilancio della situazione di partenza, sono state utilizzate, come fonte di rivelazione dati: colloqui e interventi in contesto di dibattito questi hanno evidenziato un possesso di competenze di base. In generale, si può dire che, gli allievi partecipano con interesse alle lezioni manifestando buona volontà di apprendere.

Relativamente alla situazione disciplinare, la classe mostra un atteggiamento corretto sia tra loro che nei confronti dei docenti.

Il processo di socializzazione è ben avviato e lo svolgimento delle lezioni avviene in un clima di calma e serenità.

**LIVELLI DI PARTENZA**

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n. 0	n. 15	n. 2	n.0

**COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE**

X 1° BIENNIO    ☐ 3° ANNO    ☐ 4° ANNO    ☐ 5° ANNO

**1. COMPETENZE DI CITTADINANZA**

X	C1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
X	C2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
	C3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
X	C4	COMPETENZA DIGITALE
X	C5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
X	C6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
	C7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

**2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI**

	L1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
	L2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
	L3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
X	L4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
	L5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
	L6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	M1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
X	M2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
	M3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	M4	Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
	S1	Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica

		attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
X	<b>S2</b>	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
X	<b>S3</b>	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
	<b>T1</b>	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
	<b>T2</b>	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
X	<b>T3</b>	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	<b>SM</b>	SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.
	<b>IRC</b>	Riconoscere come la religione cattolica promuove, attraverso un'adeguata mediazione educativo-didattica, la conoscenza della concezione cristiano-cattolica del mondo e della storia, come risorsa di senso per la comprensione di sé, degli altri e della vita.

### 3. COMPETENZE DELL'AREA GENERALE

X	<b>G1</b>	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
X	<b>G2a</b>	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.
X	<b>G2b</b>	Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.
	<b>G3</b>	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
	<b>G4a</b>	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
X	<b>G4b</b>	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
	<b>G5</b>	Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi test orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
	<b>G6</b>	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
	<b>G7</b>	Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.
	<b>G8</b>	Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.
	<b>G9</b>	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
	<b>G10</b>	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
X	<b>G11</b>	Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione.
	<b>G12</b>	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni

#### 4. COMPETENZE IN USCITA DELL'AREA DI INDIRIZZO – GRAFICA –

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazione informatiche e multimediali.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico - descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi.</li> </ul>

## SAPERI

I Saperi disciplinari sono articolati in **competenze, abilità e conoscenze** nel **Piano delle Attività Didattiche**.

### OBIETTIVI SPECIFICI - 1° biennio

-Conoscere e utilizzare in maniera corretta gli strumenti di base, anche informatici ,per un metodo di lavoro finalizzato e logico.  
-Avere capacità grafico operative , capacità d'osservazione e rielaborazione.  
-Conoscere la storia del lettering e individuare le caratteristiche morfologiche delle diverse famiglie  
- Mettere in relazione lo stile del carattere con il periodo storico in cui si è sviluppato.  
-Saper riprodurre dei caratteri tipografici  
- saper elaborare, organizzare, strutturare segni che abbiano un forte impatto comunicativo, simbolico e applicativo in tutta la progettazione del corredo aziendale di base rispondendo ai criteri di leggibilità, essenzialità e riproducibilità  
-Saper valutare il peso e la funzione di un testo all'interno di un messaggio pubblicitario  
-Saper creare dei progetti grafici e saperli organizzare in tutte le fasi di stampa in modo autonomo  
-Saper riconoscere i caratteri, saperli rappresentare graficamente e saper comporre correttamente un breve testo applicando le regole della composizione tipografica.  
-Conoscere gli elementi caratterizzanti di un testo e di un carattere, conoscere le funzioni comunicative della loro forma estetica.

### OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

Conoscenza modesta,generica ma essenziale dell'argomento trattato.  
-Elaborazione semplice ma corretta dell'esercizio proposto.  
-Utilizzazione degli strumenti base.  
-Uso di un linguaggio specifico modesto ma controllato

## PIANO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

### CONTENUTI:

- STRUTTURA DEL CARATTERE E LINEE E SUPERFICI FONDAMENTALI;
- COSTRUZIONE GEOMETRICA DI UN CARATTERE LINEARE;
- APPLICAZIONE DEL MODULO IN AMBITO GRAFICO;

OSA : Laboratorio Artistico			
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
		<b>MODULO 0</b> <u>ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA</u> - LA CARTELLA PER LE TAVOLE	

-Conoscere gli strumenti e sviluppare le tecniche grafiche. - Conoscere il carattere tipografico e le parti che lo compongono	- Sapere utilizzare i vari strumenti e le tecniche artistiche di base per il disegno. -Sapere realizzare schemi, strutture e schizzi evidenziando le caratteristiche dei vari segni grafici	GRAFICHE: La cartella come contenitore: progettazione della struttura e del frontespizio.  Contenuti disciplinari: Breve storia del carattere: la nascita dell'alfabeto -I pittogrammi, ideogrammi e fonogramma -L'evoluzione delle lettere alfabetiche e le famiglie dei caratteri -Una prima classificazione dei caratteri	1° TRIMESTRE
--	--	--	--------------

OSA : Laboratorio Artistico			
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Conoscere e potenziare l'uso degli strumenti tecnici e informatici.	-Saper elaborare e strutturare il segno e la forma secondo schemi logici, funzionali ed espressivi. - Essere in grado di disegnare un carattere rispettando uno stile predefinito	Contenuti disciplinari: Il Modulo: La griglia strutturale -La superficie- texture -Applicazione del modulo in ambito grafico. -Cenni storici e classificazione (icona-simbolo)	2° TRIMESTRE

OSA : Laboratorio Artistico			
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
- Conoscere le modalità comunicative dei segni grafici elementari e le problematiche inerenti  -Conoscenza di base degli strumenti, tecniche e metodi	- Saper analizzare e sintetizzare un'idea, un'azione, un concetto.  -Saper gestire la composizione relativamente al senso ed alla comunicazione che deve	Contenuti disciplinari:  - Breve storia della stampa La stampa tipografica - Gutenberg - I sistemi di stampa - Le matrici - La linoleumgrafia - Elaborazioni grafiche	3° TRIMESTRE

di stampa.	trasmettere.  -Saper analizzare e valutare i contesti storico-artistici e sociali in cui si sono potute sviluppare nuove tecnologie di stampa		
------------	---	--	--

## METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

<input type="checkbox"/> lezione frontale <input checked="" type="checkbox"/> lezione interattiva lezione multimediale <input type="checkbox"/> videolezione cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> problem based learning <input checked="" type="checkbox"/> project based learning <input type="checkbox"/> role playing <input checked="" type="checkbox"/> digital storytelling <input type="checkbox"/> EAS - episodi di apprendimento situato	<input checked="" type="checkbox"/> flipped classroom <input type="checkbox"/> debate <input checked="" type="checkbox"/> attività di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> attività di laboratorio <input checked="" type="checkbox"/> esercitazioni pratiche <input type="checkbox"/> altro:
--	--

## STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

<input checked="" type="checkbox"/> libro di testo (indicare il titolo) <input type="checkbox"/> lezioni registrate <input checked="" type="checkbox"/> aule multimediali <input checked="" type="checkbox"/> laboratori <input checked="" type="checkbox"/> sussidi didattici <input checked="" type="checkbox"/> strumenti digitali	<input checked="" type="checkbox"/> risorse didattiche online <input type="checkbox"/> visite didattiche <input type="checkbox"/> attività integrative <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> interventi di esperti <input checked="" type="checkbox"/> materiale prodotto dall'insegnante <input type="checkbox"/> altro:
--	--

## MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE
<input type="checkbox"/> prove scritte strutturate <input checked="" type="checkbox"/> prove scritte semi-strutturate <input type="checkbox"/> prove scritte non strutturate <input type="checkbox"/> interrogazioni orale e interattiva <input checked="" type="checkbox"/> prove grafiche/pratiche	<p>Prove pratiche: tavole grafiche e composizioni di layout al pc. n. 2 per ciascun trimestre            Elaborati (tavole) grafici, elaborati (tavole) tecnico/grafici, consegnate a fine unità didattica e/o a fine progetto, prove strutturate/semi-strutturate, stesura di progetti, brief.</p> <p>Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche.</p> <p>La valutazione sarà di tipo formativo e sommativo. Si terrà conto non soltanto dei risultati ottenuti nelle prove scritte e orali, ma anche della fattiva partecipazione e coinvolgimento individuale alle lezioni in presenza e, se necessario, in DDI, della puntualità nel rispetto delle scadenze e della cura nello svolgimento e nella consegna degli elaborati.</p>

<b>MODALITÀ DI RECUPERO</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; <input type="checkbox"/> Attività guidate a crescente livello di difficoltà; <input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro; <input checked="" type="checkbox"/> Recupero in itinere attraverso studio autonomo; <input checked="" type="checkbox"/> Recupero durante la pausa didattica; <input type="checkbox"/> Sportello didattico; <input type="checkbox"/> Corsi di recupero pomeridiani	

<b>GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA DISCIPLINA</b> (Criteri di valutazione conformi alla griglia del PTOF):
--

MILAZZO, 26/10/2023

IL DOCENTE  
*Prof.ssa Maio Concetta*