

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO
LICEO ARTISTICO
ANNO SCOLASTICO 2022/2023 – CLASSE 1 SEZ.A

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE**

anno scolastico	2023/2024
classe	I A
disciplina	DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE
settore	LICEO ARTISTICO
indirizzo	GRAFICA PUBBLICITARIA
Ore settimanali	4
Ore annuali	132
Docente	CARMELA CALIRI

PROFILO IN USCITA (PECUP)

A conclusione del percorso di studio, lo studente dovrà:
acquisire delle competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione grafica e pittorica; acquisire l'uso appropriato della terminologia tecnica essenziale e soprattutto comprendere e applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore. In questa disciplina lo studente affronterà con particolare attenzione i principi fondanti del disegno inteso sia come linguaggio a sé, sia come strumento progettuale propedeutico agli indirizzi. Egli acquisirà inoltre le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione e sarà in grado di organizzare i tempi e il proprio spazio di lavoro in maniera adeguata. Sarà infine consapevole che il disegno e la pittura sono pratiche e linguaggi che richiedono rigore tecnico ed esercizio mentale, e che essi non sono solo riducibili ad un atto tecnico, ma sono soprattutto forme di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.

FINALITA' EDUCATIVE

Le discipline pittoriche si propongono di fornire allo studente le competenze di base, intese come il raggiungimento delle capacità di rappresentazione e di rielaborazione delle forme, attraverso l'uso degli strumenti linguistico espressivi specifici, e lo sviluppo di attitudini individuali alla luce di una formazione estetica qualificante. Lo studio del disegno dal vero, rientrando nelle discipline pittoriche, alla fine del primo anno, si propone di far raggiungere allo studente una capacità di rappresentazione sufficiente a saper riprodurre più oggetti posti su un piano secondo le regole della percezione visiva e della rappresentazione, con più tecniche di base del disegno.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe I A è composta da 18 alunni, 3 ragazzi e 15 ragazze. L'analisi della situazione di partenza della classe è stata effettuata attraverso momenti di discussione, esercizi grafici dal vero e test di ingresso tendenti a verificare i prerequisiti e dunque il livello di partenza dei discenti in relazione alle competenze, alle conoscenze e alle capacità. Dagli elementi acquisiti, dal punto di vista cognitivo, i livelli di partenza risultano eterogenei. La maggior parte degli allievi presenta

una preparazione di base soddisfacente, pochi elementi scarsa e frammentaria dovuta a carenze strutturali pregresse. Quasi tutti sembrano rispondere positivamente ai richiami e alle varie sollecitazioni e dimostrano interesse ad allargare e approfondire le conoscenze ed a colmare lacune e superare difficoltà. La classe risulta sul punto di vista disciplinare abbastanza corretta. In questa prima fase dell'anno il gruppo classe ha messo in luce un comportamento vivace, ma sostanzialmente responsabile. In buona parte la classe mostra, infatti, viva adesione alla vita scolastica. La classe, attraverso un impegno costante, finalizzato anche al consolidamento del metodo di studio, può raggiungere gli obiettivi prefissati, anche se ognuno in misura differenziata in base al livello di partenza e alle abilità individuali.

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n. 2	n. 9	n. 5	n.0

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

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

1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

- C1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- C2 COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- C3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- C4 COMPETENZA DIGITALE
- X C5 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
- 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.
- L4 Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
- X 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.
- M2 Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
- X M3 Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
- X 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.

- S2** Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, dell'collettività e dell'ambiente.
- S3** Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
- X **T1** Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
- T2** Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
- X **T3** Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
- SM** SM1 Movimento - SM2 Linguaggi del corpo - SM3 Sport, regole e fair play - SM4 Salute e benessere.
- IRC** 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 **G1** Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
- X **G2a** 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 **G2b** 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.
- X **G3** Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
- X **G4a** Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
- X **G4b** Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
- G5** 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 testiorali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
- G6** Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
- X **G7** 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.
- X **G8** 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.
- G9** Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
- G10** Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
- G11** 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.
- G12** Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

4. COMPETENZE DELL'AREA DI INDIRIZZO – ARCHITETTURA E AMBIENTE – DESIGN DELL'ARREDAMENTO – GRAFICA – SCENOGRRAFIA - CERAMICA

- | | | |
|---|-------------|---|
| X | IE1 | Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici |
| | IE2 | Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico |
| X | IE3 | Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva |
| X | IE4 | Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazioni informatiche e multimediali |
| | IE5 | Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva |
| | IE6 | Individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale |
| X | IE7 | Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato ed e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici |
| X | IE8 | Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie |
| | IE9 | Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale |
| | IE10 | Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente |
| X | IE11 | Saper applicare conoscenze, abilità e competenze in contesti diversi |

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

PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
<p>Sviluppo di un adeguato metodo di lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padronanza degli strumenti fondamentali utilizzabili per disegnare. • Acquisizione di un'adeguata autonomia operativa. • Padronanza delle tecniche e delle strutture basilari del linguaggio visivo. <p>Possesso delle capacità tecniche grafico-pittoriche e laboratoriali di base.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare i gradienti tonali attraverso l'uso delle tecniche grafico-pittoriche. • Saper gestire gli elementi fondamentali della composizione e della grammatica visuale. • Sviluppare capacità espressiva e di osservazione della forma. <p>Utilizzare un corretto metodo di lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei termini propri della disciplina. • Riconoscere le caratteristiche delle principali tecniche grafiche e il loro utilizzo. • Analisi dei rapporti proporzionali nel disegno . • Analisi del rapporto segno-chiaroscuro nel disegno (dal vero e non). • Comprendere le strutture della comunicazione visiva (primi elementi della grammatica visiva). <p>Studio delle teorie del colore e loro applicazione attraverso l'utilizzo di tecniche pittoriche.</p>	

ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA Contenuti: Prova semi-strutturata sulle conoscenze di base degli elementi visivi; Copia di una composizione dal vero per sondare la capacità di vedere-osservare. Contenuti disciplinari: MODULO 1 <ul style="list-style-type: none"> • Teoria del colore : La teoria del colore. I teorici; il disco cromatico di J.Itten • Elementi di base del linguaggio visivo : IL SEGNO, LINEA, SUPERFICIE <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei codici e degli strumenti del disegno e della comunicazione visiva. • Elementi di base del linguaggio visivo: LE FORME PRIMARIE E LE FORME NATURALI. <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione dei processi di osservazione, memorizzazione, documentazione, analisi, rappresentazione. MODULO 2 <ul style="list-style-type: none"> • Elementi di base del linguaggio visivo: IL COLORE, classificazione e teorie principali. Conoscenza dei codici, delle principali teorie, classificazioni e tecniche cromatiche MODULO 3 <ul style="list-style-type: none"> • Elementi di base della COMPOSIZIONE PITTORICA. • Saper organizzare in modo organico e strutturato un campo visivo bidimensionale • Rappresentazione dal vero di modelli anatomici di occhi, testa, busto. Comprensione dei processi di osservazione, memorizzazione, documentazione, analisi, rappresentazione • Tavole sinottiche con uso di strumenti e tecniche del disegno e della pittura. • Conoscenza dei codici e degli strumenti del disegno, della pittura e della comunicazione visiva. MODULO 4 EDUCAZIONE CIVICA : Gli alimenti a colori	TEMPI DI ATTUAZIONE
	1° TRIMESTRE Modulo 1
	2° TRIMESTRE Modulo 2
	3° TRIMESTRE Modulo 3 /4

OBIETTIVI SPECIFICI

Strutturare il vedere come conoscenza critica e consapevole della complessità del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurararlo; Acquisire conoscenze tecniche e procedurali idonee alla produzione personale di un artefatto visivo; Sviluppare la consapevolezza nella scelta degli strumenti espressivi più idonei per la realizzazione del prodotto finale; t Potenziare le capacità creative arricchendo il bagaglio visivo attraverso la lettura e l'analisi di immagini significative tratte dalla storia dell'arte, dall'arte contemporanea, dalla produzione artigianale e industriale, dalla pubblicità e dal cinema.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

acquisire le conoscenze essenziali relative ai sistemi di rappresentazione; -acquisire una adeguata padronanza degli strumenti e delle tecniche principali di restituzione grafica e pittorica (matita, sanguigna, china ecc..) -acquisire una autonomia operativa.
--

PIANO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE TRASVERSALI DI EDUCAZIONE CIVICA

La fame nel mondo- COSTITUZIONE, Il diritto al cibo adeguato nella Costituzione italiana			
CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
I contenuti sono scelti e sviluppati dai docenti delle discipline coinvolte.	<p>Applicare i principi democratici e di solidarietà nel settore alimentare.</p> <p>Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di solidarietà e sostenibilità.</p> <p>Utilizzare comportamenti consapevoli in rete.</p> <p>Sapere utilizzare la rete per ricercare fonti e dati.</p> <p>Utilizzare le risorse alimentari con equilibrio.</p> <p>Saper operare in favore dello sviluppo eco-sostenibile in materia di produzione alimentare.</p> <p>Seguire una corretta alimentazione quale fonte di benessere e al fine della pratica sportiva</p>	<p>Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti da parte della Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.</p> <p>Essere in grado di utilizzare adeguatamente il linguaggio specifico.</p> <p>Essere consapevoli dell'importanza che il ruolo degli organi costituzionali riveste in materia di soddisfacimento del bisogno alimentare.</p> <p>Comprendere il valore della democrazia quale strumento di solidarietà.</p> <p>Essere in grado di utilizzare adeguatamente le fonti di ricerca dalla rete.</p> <p>Essere consapevoli dell'esistenza del problema alimentare nel mondo e saper operare in favore dello sviluppo eco-sostenibile.</p>	<p>Terzo Trimestre Ore 4</p>

METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

☒ lezione frontale
☐ lezione interattiva lezione multimediale
☐ videolezione cooperative learning
☐ problem based learning
☐ project based learning ☐ role playing

☐ flipped classroom
☐ debate
☒ attività di gruppo
☒ attività di laboratorio

☐ digital storytelling
☐ EAS - episodi di apprendimento situato

☒ Esercitazioni pratiche
☐ altro:

STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

☒ libro di testo (indicare il titolo)
☐ lezioni registrate
☐ aule multimediali
☒ laboratori
☒ sussidi didattici
☒ strumenti digitali

☒ risorse didattiche online
☐ visite didattiche
☐ attività integrative ☐ ☐
 interventi di esperti
☒ materiale prodotto dall'insegnante
☐ altro:

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO	
TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE
<input type="checkbox"/> prove scritte strutturate <input type="checkbox"/> prove scritte semi-strutturate <input type="checkbox"/> prove scritte non strutturate <input type="checkbox"/> interrogazioni orali <input checked="" type="checkbox"/> prove pratiche	<p>- Prove scritte n. 2 per ciascun trimestre</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>
MODALITÀ DI RECUPERO	
<input type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; <input checked="" 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	

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

VOTO IN DECIMI	DESCRIPTORI DEL RENDIMENTO
1-2 Totalmente insufficiente	Gravissime lacune di base. Scarsissimo impegno. Competenze esecutive inesistenti. Abilità grafico-pittoriche inesistenti.
3 Scarso	Gravi lacune di base. Scarso impegno. Competenze esecutive insignificanti. Abilità grafico-pittoriche insignificanti.
4 Insufficiente	Evidenti lacune di base. Impegno superficiale. Gravi lacune nelle conoscenze. Scarse competenze esecutive. Abilità grafiche molto limitate.

5 Mediocre	Conoscenze frammentarie. Incerte competenze esecutive. Limitate abilità grafiche. Impegno limitato.
6 Sufficiente	Conoscenze elementari. Elaborati grafici semplici. Competenze esecutive accettabili. Abilità grafiche essenziali. Impegno adeguato.
7 Discreto	Conoscenze soddisfacenti. Elaborati grafici corretti. Competenze esecutive acquisite. Significative abilità tecniche ed espressive. Impegno e partecipazione costante.
8 Buono	Conoscenze ampie. Elaborati grafici corretti. Valide competenze esecutive. Metodo di lavoro autonomo. Significative abilità tecniche ed espressive. Impegno e partecipazione attiva.
9 Distinto	Conoscenze ampie e approfondite. Elaborati grafici completi e personali. Valide competenze esecutive. Metodo di lavoro autonomo e produttivo. Spiccate abilità tecniche ed espressive. Impegno e partecipazione costruttiva.
10 Ottimo	Conoscenza completa. Elaborati grafici completi e personali. Valide competenze esecutive ed espressive. Metodo di lavoro pienamente autonomo e produttivo. Eccellenti abilità tecniche. Impegno e partecipazione attiva e costruttiva.

Nota: I criteri di valutazione saranno conformi alla griglia disciplinare definita in sede di sotto dipartimento allegata alla presente programmazione.

MILAZZO, 20/10/2023

IL DOCENTE

Carmela Caliri