

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO
LICEO ARTISTICO
ANNO SCOLASTICO 2023/2024
Classe 2D

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	
anno scolastico	2023/2024
classe	II D
disciplina	Discipline Grafiche e Pittoriche
settore	Liceo Artistico
indirizzo	Grafica
Ore settimanali	4
Ore annuali	132
Docente	Carmela Caliri

PROFILO IN USCITA (PECUP)

Al termine del percorso scolastico lo studente dovrà essere in grado di produrre testi visivi in relazione ai differenti scopi comunicativi sviluppando un atteggiamento creativo e una mentalità progettuale, attraverso le seguenti acquisizioni:

Acquisire le conoscenze essenziali relative ai sistemi di rappresentazione;

Acquisire pieno possesso delle tecniche principali di restituzione grafica e pittorica;

Acquisire un'autonomia operativa;

Comprendere la funzione dello schizzo, del bozzetto e del modello nell'elaborazione di un manufatto grafico o pittorico;

Acquisire un linguaggio tecnico specifico;

Comprendere il valore culturale dei linguaggi specifici.

FINALITÀ EDUCATIVE 2° anno

Lo studio della disciplina è finalizzato all'acquisizione delle competenze nell'uso dei materiali, delle tecniche e degli strumenti utilizzati nella produzione grafica e pittorica, alla comprensione e all'applicazione dei 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.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe è formata da 17 alunni di cui 3 ragazzi e 14 ragazze.
Nel gruppo classe sono presenti due alunne DSA e due alunni H. Molti allievi sono pendolari, provengono dai paesi limitrofi al territorio milazzese e viaggiano con i mezzi pubblici.
Il livello di preparazione iniziale della classe risulta accettabile ed eterogeneo. Un nutrito gruppo di allievi partecipa attivamente allo svolgimento delle lezioni con impegno costante mentre in pochi risultano lenti nell'apprendimento e nello svolgimento delle esercitazioni.
Il test iniziale evidenzia la volontà al miglioramento attestato sia dalla partecipazione alle lezioni sia per l'interesse dimostrato nell'eseguire le esercitazioni grafiche assegnate.

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
- 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.
- 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.
- 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.
- S2** 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.
- S3** Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
- 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.
- 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.
- 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.
- G3** Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
- 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 testuali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
- X **G6** Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
- 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.
- 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.

SAPERI

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

OBIETTIVI SPECIFICI - 1° biennio

Strutturare il vedere come conoscenza critica e consapevole della complessità del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurarlo; 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.

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 (matite, sanguigna, china ecc...)
- acquisire una autonomia operativa.

PIANO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

OSA : _ Discipline grafiche e pittoriche

- Saper utilizzare in modo appropriato materiali e supporti.
- Conoscere il concetto di proporzione di scheletro strutturale.
- Conoscere i canoni proporzionali utilizzati nella rappresentazione.
- Conoscere le fondamentali regole della composizione.
- Saper riprodurre le ombre proprie e portate.
- Saper individuare gli errori e correggerli
- Saper utilizzare un metodo di lavoro costruttivo ed efficace.

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	Contenuti : Moduli	TEMPI DI ATTU AZIO NE

<p>1)Sviluppare l'osservazione come metodo di conoscenza del dato reale al fine di rappresentarlo e/o trasfigurarlo.</p> <p>2)Saper utilizzare le conoscenze tecniche e procedurali relative ai diversi modi e funzioni del disegnare e del dipingere.</p> <p>3)Essere in grado di adottare in modo autonomo le metodologie appropriate in relazione alle finalità richieste.</p>	<p>1)Applicare i principi della composizione asimmetrica, dinamica, prospettiva.</p> <p>2) Saper gestire e applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso il volume e la superficie.</p> <p>3)Comprendere e utilizzare lo studio della teoria e pratica dell'acquerello, del colore acrilico e tecniche miste.</p> <p>4)Saper applicare le procedure di riproduzione della figura umana: la figura statica e dinamica, il ritratto e l'espressività del volto.</p> <p>5)Comprendere i principi essenziali della progettualità di un prodotto artistico.</p> <p>6)Saper comprendere e applicare le procedure di riproduzione di un disegno.</p>	<p>1)Saper configurare velocemente e con sicurezza l'immagine</p> <p>2)Saper utilizzare consapevolmente e l'inquadratura</p> <p>3) Saper comporre in policromia, miscelare le tinte, sfumare campire con il pennello in relazione ai supporti</p> <p>4) Saper utilizzare il disegno e le tecniche per raffigurare e rappresentare immagini su compito dato.</p> <p>5)Saper descrivere e individuare in un'immagine significati dei singoli elementi riferiti alla composizione.</p> <p>6)Saper riconoscere gli elementi formali e strutturali della composizione (colori, luci, linee, ecc.) e le sue regole quali spazio, ritmo, peso ed equilibrio, ec....</p>	Modulo 0 Accertamento livelli di partenza.	Test grafico d'ingresso	<p>1° TRIM ESTRE Moduli : 0 - 1-</p> <p>2° TRIM ESTRE Moduli : 2 – 3</p> <p>3° TRIM ESTRE Modulo :4</p>
			MODULO 1: Disegno dal vero	<p>Contenuti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimenti teorici sui fondamentali del disegno e sulle tecniche grafiche. <p>Contenuti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impostazioni di disegni ed elaborazioni grafiche 	
			MODULO 2 : Osservare dal vero.	<p>Contenuti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporzionalità, distanze e dimensioni. <p>Contenuti :</p> <p>Il modello e gli elementi che lo compongono.</p>	
			MODULO 3: La composizione e le sue parti strutturali.	<p>Contenuti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • I singoli elementi di una composizione e l'insieme. <p>Contenuti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e impostazione di una composizione dal vero. 	

			MODU LO 4: La figura umana	Contenuti : <ul style="list-style-type: none"> Struttura e proporzioni della figura umana . Contenuti : schema delle varie parti del corpo umano	
--	--	--	--	--	--

CLASSI SECONDE

UNITÀ TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA

L'informazione

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Saper apprezzare l'importanza delle libertà nei paesi democratici, quali veicolo del riconoscimento dei diritti della persona, della collettività e dell'ambiente.</p> <p>Essere in grado di utilizzare adeguatamente il linguaggio specifico.</p> <p>Essere consapevoli dell'importanza del ruolo degli organi costituzionali.</p> <p>Essere in grado di interpretare l'informazione dei mass-media.</p> <p>Capire l'importanza della riservatezza dei dati.</p> <p>Riconoscere che l'informazione può determinare comportamenti eco-sostenibili.</p> <p>Essere in grado di capire il ruolo degli Stati trainanti nelle scelte economiche mondiali.</p> <p>Capire che l'informazione può diventare motivo di lavoro.</p>	<p>Applicare i principi democratici.</p> <p>Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di democrazia.</p> <p>Acquisire e promuovere comportamenti consapevoli in rete.</p> <p>Sapere utilizzare la rete per ricercare fonti e dati.</p> <p>Utilizzare le informazioni per adottare comportamenti eco-sostenibili.</p> <p>Compiere scelte economiche consapevoli.</p> <p>Utilizzare le informazioni per svolgere con professionalità il proprio lavoro.</p>	<p>I contenuti sono sviluppati dalle discipline coinvolte</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
- ☐ digital storytelling
- ☐ EAS - episodi di apprendimento situato

- ☐ flipped classroom
- ☐ debate
- ☒ attività di gruppo
- ☒ attività di laboratorio
- ☒ 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 orale e interattiva <input checked="" type="checkbox"/> prove grafiche/pratiche	Prove pratiche: N. 2 verifiche grafico- pittoriche per ogni trimestre, ove previsto. Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche. Verifiche in itinere e a conclusione dei singoli moduli. 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.

MODALITÀ DI RECUPERO

- ☒ Riproposizione dei contenuti in forma diversificata;
- ☐ Attività guidate a crescente livello di difficoltà;
- ☒ Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro;
- ☒ Recupero in itinere attraverso studio autonomo;
- ☒ Recupero durante la pausa didattica;
- ☐ Sportello didattico;
- ☐ Corsi di recupero pomeridiani

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA DISCIPLINA

(Criteri di valutazione conformi alla griglia del PTOF):