

DIPARTIMENTO Area Scientifico-Tecnologico

SOTTODIPARTIMENTO DI *Laboratorio di Grafica*

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI LABORATORIO DI SERIGRAFIA

CLASSE II SEZ. D INDIRIZZO GRAFICA

ORE SETTIMANALI N. 1 ORE ANNUALI N. 36

DOCENTE *Caprino Angela*

PROFILO IN USCITA

Al termine del percorso scolastico lo studente dovrà :

- acquisire le competenze nell'uso dei materiali e degli strumenti utilizzati in laboratorio;
- acquisire l'uso adeguato del linguaggio tecnico;
- acquisire la conoscenza della tecnica di stampa su tessuto e relativa produzione in serie;
- acquisire la conoscenza della tecnica di stampa su cartoncino e sui più svariati supporti.

Alla fine del percorso formativo, lo studente dovrà acquisire le competenze necessarie per sapere analizzare criticamente un progetto grafico e saperlo scomporre in tutti i suoi elementi. Deve saper realizzare il proprio progetto organizzandone i tempi e lo spazio di lavoro in maniera adeguata e produrre correttamente gli esecutivi di stampa, utilizzando i mezzi e gli strumenti conosciuti.

Deve altresì saper preparare le matrici di stampa, la messa a registro e realizzare il prototipo (o la serie), attraverso la stampa serigrafica.

FINALITÀ

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.

OBIETTIVI SPECIFICI □ 1° BIENNIO

- Conoscere e utilizzare in maniera corretta gli strumenti di base, anche informatici, per un metodo di lavoro preciso e ordinato.
- Avere capacità critiche e di analisi, saper rielaborare con competenza.
- Conoscere la storia della Serigrafia.
- Conoscere e saper interpretare un disegno e/o un'illustrazione al tratto e a mezzatinta.
- Saper creare dei progetti grafici e saperli organizzare in tutte le fasi di stampa in modo autonomo.
- Saper applicare correttamente le regole per scomporre una grafica nei suoi elementi costitutivi e saperne individuare la successione di stampa.
- Conoscere la gradazione dei tessuti serigrafici e saper scegliere con competenza la giusta finezza.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

- Conoscenza essenziale dei concetti di base della disciplina;
- Conoscere la storia della Serigrafia;
- Semplici articolazioni delle conoscenze;
- Organizzazione delle conoscenze acquisite.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe II sez. A del Liceo artistico risulta formata da 21 alunni, 2 maschi e 19 femmine, tutti regolarmente frequentanti; All'interno del gruppo classe sono presenti due alunni che seguono una programmazione differenziata ed un alunno con disturbi specifici di apprendimento, che segue la programmazione con i dovuti accorgimenti indicati nel PDP, concordato con tutti i docenti. Relativamente alla situazione disciplinare, la classe mostra un atteggiamento non sempre corretto sia tra loro che nei confronti dei docenti. Lo svolgimento delle lezioni avviene in un clima non sempre sereno. Al fine di condurre una adeguata analisi della situazione di partenza della classe, sono state utilizzate, come fonti di rilevazione: un test ingresso, colloqui e interventi in contesto di dibattito

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n. 1	n. 7	n.8	n. 0

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
------------	----------	------------	------------------------

Abituare alla impaginazione chiara e ordinata mediante una griglia modulare.	Saper conoscere i programmi di grafica di base.	MOD. 0 Accertamento dei livelli di partenza - Conoscenza della classe	1° Trimestre
Prendere dimestichezza con il linguaggio fotografico	Sapere utilizzare i vari strumenti e le tecniche di base.	Contenuti disciplinari: - LA CARTELLA PER LE TAVOLE GRAFICHE DI SERIGRAFIA: La cartella come contenitore: studi grafici e impaginazione grafica dei vari elementi del frontespizio.	
Prendere dimestichezza con i principali software grafici e fotografici.	Saper impostare i giusti parametri del programma	1°TRIMESTRE MODULO 1 - L'immagine Grafica	
Comprendere l'importanza dell'immagine in campo grafico	Saper realizzare i passaggi fondamentali	- Il colore, la sintesi additiva e sottrattiva.	
Realizzare semplici elaborati grafici.	Saper utilizzare i vari strumenti e le tecniche di base per il disegno al computer.	- Il colore digitale: RGB e CMYK - Spettro elettromagnetico - La grafica raster e vettoriale. - La risoluzione - Formati dei file immagine. - Esercitazioni grafiche con le immagini.	
Conoscere il principio della selezione dei colori.	Saper adattare la tecnica di selezione al progetto grafico	MODULO 2 - L'immagine - Selezione manuale dei colori (fino a cinque) - Studi grafici, campiture a tinte piatte. - Trasposizione su carta da lucido. - Immagini al tratto e a mezzatinta	
Conoscere il metodo operativo	Saper utilizzare strumenti interattivi per ricercare informazioni		

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
------------	----------	------------	---------------------

Realizzare schemi e strutture originali -Effettuare elaborazioni al computer.	Sapere utilizzare i vari strumenti e le tecniche di base per il disegno al computer.	MODULO 3 – Il Jadget - Preparazione degli esecutivi di stampa - Preparazione del file vettoriale - Stampa degli elaborati	2° Trimestre
--	--	---	-----------------

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Acquisire informazioni storiche Conoscere la tecnica di stampa Saper distinguere un'immagine bitmap da una vettoriale	Saper digitalizzare elaborati di semplice esecuzione. Saper utilizzare programmi per la presentazione di argomenti. Saper scegliere i materiali adatti per la tipologia di stampa.	MODULO 5 - Le tecniche di stampa. - Cenni sulla stampa xilografica, calcografica e serigrafica. MODULO 6 – COMPUTERGRAFICA - Studio di programmi vettoriali e bitmap - Ricostruzioni di immagini semplici	3° Trimestre

METODI

- Prove grafico-pratiche
- Tecniche d'interazione educativa (brainstorming; problem solving; cooperative learning)
- Dibattiti guidati
- Ricerca attiva (individuale e in gruppo)
- Videolezioni sincrone e asincrone, audio lezione, chat
- Ricerche individuali
- Discussione guidata in modalità telematica

MEZZI

- Schede di sintesi;
- materiale didattico fornito dal docente;
- L.I.M;
- lavagna tradizionale;
- computer;
- software dedicato.
- App Google Suite
- Google Classroom
- Meet
- Whatsapp
- Registro elettronico Argo

MATERIALI

- Libro di testo digitale
- Video didattici e video lezioni offline
- Schede e materiali prodotti dall'insegnante
- Youtube
- Mappe concettuali multimediali per alunni DSA/BES realizzate con Coggle, MindMeister o altri tools

VERIFICHE DIDATTICA IN PRESENZA	
TIPOLOGIE	MODALITA'
Prove grafiche /pratiche; orale e interattiva.	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate; - Tecniche d'interazione educativa
VALUTAZIONE : Criteri di valutazione conformi alla griglia del PTOF	