

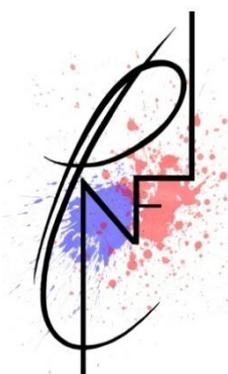
Ministero dell'Istruzione

Liceo "P. L. NERVI - G. FERRARI" - Morbegno (So)

L. scientifico / L. scientifico - sc. appl. / L. linguistico / L. Scienze Umane / L. artistico

PROGRAMMAZIONE DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA **PIANO DI LAVORO DEL DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE** **PITTORICHE**

anno scolastico 2021/2022



1. Introduzione

Il Liceo Artistico "Gaudenzio Ferrari", dopo un biennio comune si articola in tre indirizzi:
"ARCHITETTURA E AMBIENTE", "ARTI FIGURATIVE", "GRAFICA".

2. Le discipline

I docenti del Dipartimento di Discipline Pittoriche sono coinvolti nelle seguenti discipline nel primo biennio:
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE (4 ore)
LABORATORIO ARTISTICO (1 ora)

Nel secondo biennio dell'indirizzo "Arti figurative":
DISCIPLINE PITTORICHE (3 ore)
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA (3 ore)

Nel quinto anno dell'indirizzo "Arti figurative":
DISCIPLINE PITTORICHE (3 ore)
LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA (4 ore)

Nel secondo biennio dell'indirizzo "Grafica":
DISCIPLINE GRAFICHE (6 ore)
LABORATORIO DI GRAFICA (6 ore)

Nel quinto anno dell'indirizzo "Grafica":
DISCIPLINE GRAFICHE (6 ore)
LABORATORIO DI GRAFICA (6 ore)

LABORATORIO DI GRAFICA (2 ore)

I docenti delle discipline grafiche e pittoriche si rendono disponibili, durante le ore curricolari, ad accogliere nei laboratori anche gli studenti dell'istituto che, previa richiesta al Dirigente Scolastico, intendono partecipare alle lezioni in orari per loro extrascolastici.

3. Apporto della disciplina al percorso formativo del corso di studi

A conclusione del percorso di studi gli studenti dell'area figurativa conoscono e applicano processi progettuale e operativi finalizzati alla produzione di arte visiva. Sanno utilizzare in modo appropriato le diverse tecniche della figurazione bidimensionale e tridimensionale, anche in funzione della necessaria contaminazione tra le tradizionali specificità disciplinari, comprese le nuove tecnologie.

4. Programmi

DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE PRIMO BIENNIO

DIPARTIMENTO DI DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE PRIMO BIENNIO		
Competenze	Conoscenze	Abilità
Sviluppare il vedere come metodo di conoscenza della realtà, al fine di rappresentarla e/o trasfigurarla.	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di proporzione • Il valore del punto di vista e della distanza dal soggetto. • L'illuminazione: fonti e incidenza • Gli indizi di profondità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare e rendere correttamente le proporzioni. • Saper individuare la struttura di una forma o di un oggetto. • Saper individuare i rapporti spaziali, in particolare gli elementi di prospettiva intuitiva.
Saper utilizzare le tecniche e le procedure relative ai diversi modi e alle diverse funzioni del disegnare e del dipingere.	<ul style="list-style-type: none"> • I materiali e supporti basilari del disegnare e del dipingere, dalla matita su carta al computer. • L'organizzazione d'insieme dell'elaborato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le modulazioni del segno e del chiaroscuro. • Saper configurare velocemente e con sicurezza l'immagine. • Utilizzare consapevolmente l'inquadratura. • Saper applicare le modalità di stesura della materia colore anche in relazione ai supporti.
Saper utilizzare consapevolmente gli elementi grammaticali della composizione visiva.	<ul style="list-style-type: none"> • La configurazione. • Le funzioni espressive dell'inquadratura. • Le fondamentali regole della composizione. • Teoria del colore. • Attributi del colore: tinta, saturazione e luminosità. • Varianti percettive: il fenomeno dei contrasti 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare consapevolmente materiali e supporti convenzionali e non. • Saper controllare e variare il grado di definizione dell'immagine. • Saper descrivere le fasi del percorso operativo facendo uso di un linguaggio verbale specifico.

MODULI PRIMO ANNO

DISEGNO DAL VERO		
<ul style="list-style-type: none"> • Copia da immagini • Tavole studio • Copia dal vero • Struttura e costruzione delle forme anche in composizioni semplici (oggetti, calchi in gesso, particolari anatomici). • Proporzioni • Prospettiva intuitiva 		
CHIAROSCURO	TECNICHE	COLORE
<ul style="list-style-type: none"> • Tratteggio • Ombre proprie e ombre portate • Rapporto figura-sfondo • Configurazione veloce (bozzetti, schizzi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Matita • Pastelli (mescolanza visiva) • Penne, pennarelli, china • Acquerello (sovrapposizione, e mescolanza) • Tempera e/o acrilico 	<ul style="list-style-type: none"> • Sintesi additiva e sintesi sottrattiva • La teoria del colore di Itten • Colori primari, secondari, e complementari, luminosità e saturazione

MODULI SECONDO ANNO

DISEGNO DAL VERO		
<ul style="list-style-type: none"> • Struttura e costruzione delle forme reali e loro trasfigurazione (oggetti di diversa morfologia, calchi in gesso di busti o figure intere) • Ritratto • Prospettiva intuitiva: punto di vista e inquadratura (oggetti, paesaggi, scorci dal vero) 		
CHIAROSCURO	TECNICHE	COLORE

<ul style="list-style-type: none"> • Resa dei volumi, sfumato • Incidenza e variazione della luce • Il segno come valore espressivo • Configurazione veloce (bozzetti, schizzi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimenti e sperimentazioni, anche computer 	<ul style="list-style-type: none"> • Armonia e contrasti • I grigi e le terre • Espressione e valore simbolico del colore
---	---	--

LABORATORIO ARTISTICO PRIMO BIENNIO

Il LABORATORIO ARTISTICO nel primo biennio è assegnato ai docenti delle tre discipline artistiche presenti nel liceo: pittoriche, scultoree e geometriche.

Il dipartimento di Discipline Pittoriche individua le seguenti linee programmatiche al fine di favorire, da parte di studenti e famiglie, una scelta consapevole dell'indirizzo "Arti Figurative" a partire dal terzo anno.

Nella seguente griglia si danno le indicazioni per l'elaborazione di una programmazione biennale, per quanto riguarda gli obiettivi comuni e le competenze condivise dalle tre discipline di indirizzo.

DIPARTIMENTO DI LABORATORIO ARTISTICO PRIMO BIENNIO		
Competenze	Abilità	Contenuti
Prodotte manufatti di vario tipo in relazione ai vari contesti	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare i materiali, gli strumenti e le tecniche per la produzione grafica, pittorica e plastica. • Saper utilizzare la fotografia e i mezzi multimediali per l'archiviazione e la ricerca delle fonti • Saper realizzare elaborati grafici, pittorici e manufatti plastici di vario tipo. • Saper comunicare le conoscenze acquisite utilizzando la terminologia specifica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti, tecniche e materiali per la produzione grafica, pittorica e plastica. • Sistemi di rappresentazione: disegno a mano libera, disegno dal vero, ingrandimento e riduzione, ecc. • Uso della macchina fotografica digitale • Uso del computer per l'archiviazione e la ricerca di fonti
Leggere, comprendere, interpretare	<ul style="list-style-type: none"> • Saper analizzare in modo semplice opere grafiche, pittoriche e plastiche e saperle contestualizzare • Saper utilizzare in modo semplice alcune regole del linguaggio visivo. • Saper comunicare le conoscenze acquisite utilizzando la terminologia specifica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi base della comunicazione visiva: composizione, colore, volume, segno, ecc.

Sono state individuate le seguenti tematiche, comuni alle tre aree operative, all'interno delle quali ogni insegnante potrà operare con le sue specificità, dove è possibile anche in forma di progetto condiviso.

<ul style="list-style-type: none"> • ASTRAZIONE - DALLA NATURA ALL'ARTE • LA DECORAZIONE • L'ARTE DELLA STAMPA • IL MOSAICO • LA PITTURA MURALE – GRAFFITI-ART • DALLA CRETA ALLA CERAMICA • L'ARREDO URBANO 	<ul style="list-style-type: none"> • LO SPAZIO ABITABILE • COMPOSIZIONE ARCHITETTONICA • IL PACKAGING DESIGN • IL LETTERING • ARTE E PUBBLICITA' • L'ARTE DELLA FOTOGRAFIA • IL FUMETTO
---	--

Per quanto riguarda la valutazione dei laboratori artistici del biennio, si fa presente che la valutazione quadrimestrale deriva dalla media di tutti i laboratori. In generale, nella valutazione saranno presi in considerazione anche: il livello di partenza, i progressi compiuti, la disponibilità, l'impegno e la partecipazione e quant'altro il consiglio di classe riterrà che possa concorrere a stabilire una valutazione oggettiva.

CORSO ARTI FIGURATIVE

DISCIPLINE PITTORICHE SECONDO BIENNIO		
COMPETENZE		
1) PRODURRE ELABORATI DI VARIO TIPO IDEATI SU TEMI ASSEGNATI 2) LEGGERE, COMPRENDERE E INTERPRETARE		
U.D	Conoscenze	Abilità
<p>Vista la peculiarità della materia si ritiene di non utilizzare un sistema rigido di temi e di scansione temporale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi strutturali del linguaggio visivo. • Saper strutturare e costruire il disegno dal vero del modello vivente, di calchi in gesso, oggetti vari. • Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica della disciplina. • Conoscere e distinguere i principali contrasti cromatici • Conoscere gli aspetti percettivi relativi al rapporto figura sfondo • Conoscere le principali figure retoriche e le strategie comunicative tratte dalle avanguardie storiche. • Acquisire la conoscenza di metodologie progettuali e tecnico-operative idonee alla composizione e realizzazione di elaborati grafici, pittorici e multimediali. • Conoscere e saper utilizzare consapevolmente diversi registri espressivi. • Conoscere e saper utilizzare le principali tecniche e tecnologie relative alla creazione di immagini fisse e in movimento. • Le regole e le caratteristiche della composizione e le loro funzioni comunicative ed espressive. • Le funzioni espressive dell'inquadratura dei colori e del grado di definizione dell'immagine. • Il valore narrativo delle immagini in sequenza e in movimento. • Conoscere le principali avanguardie artistiche del novecento. • Conoscere le pratiche e le prassi dell'operare artistico contemporaneo. • Conoscere e saper utilizzare le principali strategie comunicative dei diversi ambiti in cui le immagini sono utilizzate come veicoli di messaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare il vedere come strumento di analisi e conoscenza. • Saper visualizzare le proprie immagini attraverso schizzi e bozzetti. • Saper visualizzare il percorso di sviluppo del pensiero in funzione di un progetto, in forma di tavola ex-tempore. • Saper descrivere un'immagine, individuarne la funzione, gli aspetti comunicativi o espressivi. • Saper utilizzare le modulazioni del segno e del chiaroscuro. • Saper configurare velocemente e con sicurezza l'immagine. • Utilizzare consapevolmente l'inquadratura. • Saper applicare le modalità di stesura della materia colore anche in relazione ai supporti. • Utilizzare autonomamente software per l'elaborazione di immagini e per il montaggio video. • Utilizzare consapevolmente materiali e supporti convenzionali e non. • Saper controllare e variare il grado di definizione dell'immagine. • Saper utilizzare le caratteristiche e le regole compositive in relazione alla funzione dell'immagine. • Saper descrivere le fasi del percorso operativo facendo uso di un linguaggio verbale specifico. • Saper utilizzare software dedicati alle presentazioni. • Saper riconoscere, descrivere e confrontare valori formali di opere d'arte. • Saper svolgere una lettura non solo formale delle immagini, ma di significato e di messaggio.

DISCIPLINE PITTORICHE QUINTO ANNO

COMPETENZE

1) PRODURRE ELABORATI DI VARIO TIPO IDEATI SU TEMI ASSEGNATI 2) LEGGERE, COMPRENDERE E INTERPRETARE

U.D.	Conoscenze	Abilità
<p>Vista la peculiarità della materia si ritiene di non utilizzare un sistema rigido di temi e di scansione temporale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le forme e le tecniche proprie della contemporaneità. • Conoscere le procedure per comporre un'immagine pubblicitaria. • Conoscere le procedure per comporre un'immagine informativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare la tecnica appropriata rispetto alla specifica funzione di un'immagine. • Saper individuare le strategie comunicative più efficaci rispetto alla destinazione di un'immagine
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere diversi stili e diverse modalità espressive. • Sviluppare una propria modalità compositiva ed espressiva. • Sperimentare e scegliere come più adatta alle proprie caratteristiche una tecnica, materia o procedura di composizione pittorica o grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper sperimentare e reinventare una tecnica, adattandola alle proprie esigenze. • Saper immaginare soluzioni nuove e originali ai problemi proposti.
	<ul style="list-style-type: none"> • Essere aggiornati sulle nuove tendenze dell'arte e della comunicazione e individuare modalità e strategie. • Conoscere i principali spazi espositivi e musei del proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper visitare una mostra. • Saper cogliere le innovazioni nel linguaggio artistico.
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e padroneggiare strumenti e procedure idonei ad utilizzare le nuove forme di espressione e comunicazione. • Conoscere le procedure di ricerca su internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare software per l'elaborazione delle immagini. • Saper ricomporre o rimontare immagini esistenti, per creare nuovi significati.
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper applicare tecniche, generi e procedure coerenti con la particolare funzione dell'immagine. • Conoscere le funzioni dell'ex-tempore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper raccontare, attraverso un testo visivo, il percorso di sviluppo di un'idea. • Saper utilizzare, adattandolo ai diversi scopi e alle diverse funzioni, le varie modalità di composizione dell'ex-tempore.
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il disegno in tutti i suoi aspetti, da quelli rappresentativi a quelli espressivi, modulando tali funzioni a seconda dei contesti e scopi comunicativi. • Conoscere diverse procedure di produzione grafica e pittorica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper prendere appunti visivi. • Saper visualizzare velocemente le proprie immaginazioni. • Saper inchiostrare un disegno (tecnica classica del fumetto) • Saper colorare un disegno con tecniche digitali.
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e avere familiarità con vari linguaggi e ambiti nel campo delle immagini. • Sviluppare le capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico comunicativo della propria produzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper dare, di fronte ad un'opera artistica, una propria personale lettura di senso. • Curare l'esposizione orale e saperla adeguare ai diversi contesti. • Saper utilizzare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, cartolina con tavole, book cartaceo e digitale, fotomontaggi, portfolio, slide-show, ecc.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA

Secondo biennio

Competenze		
1) PRODURRE OPERE PARTENDO DA UN PROGETTO		
UD	Conoscenze	Abilità
Vista la peculiarità della materia si ritiene di non utilizzare un sistema rigido di temi e di scansione temporale.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i materiali, gli strumenti e le tecniche per la produzione grafica e pittorica. Conoscere i procedimenti per realizzare un elaborato grafico e pittorico partendo da un progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare strumenti e materiali legati all'esecuzione di un'opera grafica e pittorica in modo autonomo. Saper realizzare manufatti partendo da un progetto.

LABORATORIO DELLA FIGURAZIONE PITTORICA

Quinto anno

Competenze		
1) PRODURRE OPERE PARTENDO DA UN PROGETTO		
UD	Conoscenze	Abilità
Vista la peculiarità della materia si ritiene di non utilizzare un sistema rigido di temi e di scansione temporale.	<ul style="list-style-type: none"> Approfondire le conoscenze di materiali, strumenti e tecniche (anche multimediale) per la produzione grafica e pittorica. Approfondire il procedimento per realizzare un elaborato grafico e pittorico partendo da un progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare in modo autonomo strumenti e materiali (anche multimediali) legati all'esecuzione di un'opera grafica e pittorica. Saper realizzare manufatti con diversi materiali partendo da un progetto.

I contenuti di Discipline pittoriche e di Laboratorio della figurazione nel secondo biennio e nel quinto anno sono molteplici, proposti dai libri di testo in uso e individuati dai docenti. Segue un elenco di macro argomenti

SECONDO BIENNIO

Argomenti:

GLI OGGETTI - IL CORPO E L'ARTE - L'AMBIENTE - LA FOTOGRAFIA - LA STAMPA - L'ILLUSTRAZIONE - IL FUMETTO - LA PUBBLICITÀ - IL VIDEO - LA DECORAZIONE - IL RESTAURO - TEMI DI ARTE CONTEMPORANEA

- Studio e sperimentazione di tecniche grafiche e pittoriche
- Disegno dal vero
- Gestione di percorsi progettuali (definizione obiettivi, briefing, analisi, ricerca, brainstorming, tavola ex-tempore, progetto esecutivo, presentazione).
- Realizzazione di opere grafiche e pittoriche su tema assegnato.
- Archiviazione, ricerca delle fonti e elaborazione delle immagini mediante fotografia e mezzi multimediali.
- Rappresentazione grafica della geometria descrittiva a livello intuitivo.

QUINTO ANNO

Argomenti:

L'OPERA D'ARTE (ideazione, realizzazione, poetica, stile) - LE PRATICHE CONTEMPORANEE - LE MOSTRE - GLI SPAZI ESPOSITIVI - L'ALLESTIMENTO - ARTE PUBBLICA - ARREDO URBANO - LA PUBBLICITÀ - OPERE SITE SPECIFIC.

- Studio e sperimentazione di tecniche grafiche e pittoriche
- Disegno dal vero
- Gestione di percorsi progettuali (definizione obiettivi, briefing, analisi, ricerca, brainstorming, tavola ex-tempore, progetto esecutivo, presentazione).

- Realizzazione di opere grafiche e pittoriche su tema assegnato.
- Archiviazione, ricerca delle fonti e elaborazione delle immagini mediante fotografia e mezzi multimediali.
- Rappresentazione grafica della geometria descrittiva a livello intuitivo.

DISCIPLINE GRAFICHE

DISCIPLINE GRAFICHE SECONDO BIENNIO		
COMPETENZE		
PRODURRE E RIELABORARE PRODOTTI GRAFICO-VISIVI INDIVIDUARE NUOVE SOLUZIONI FORMALI APPLICANDO IN MODO ADEGUATO LE TEORIE DELLA PERCEZIONE		
U.D.	Conoscenze	Abilità
Vista la peculiarità della materia si ritiene di non utilizzare un sistema rigido di temi e di scansione temporale.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi strutturali del linguaggio visivo. • Conoscere ed utilizzare la terminologia specifica della disciplina. • Conoscere e distinguere i principali contrasti cromatici • Conoscere gli aspetti percettivi relativi al rapporto figura sfondo • Conoscere le principali figure retoriche e le strategie comunicative tratte dalle avanguardie storiche. • Acquisire la conoscenza di metodologie progettuali e tecnico-operative idonee alla composizione e realizzazione di elaborati grafici, pittorici e multimediali. • Conoscere e saper utilizzare consapevolmente diversi registri espressivi. • Conoscere le nozioni relative ai loghi e al lettering. • Conoscere le nozioni relative all'identità visiva , al packaging e alla grafica editoriale. • Conoscere i concetti relativi alla composizione e alla stilizzazione dell'immagine. • Conoscere i concetti relativi al rapporto fra testo e immagine. • Conoscere la figura e i compiti professionali del designer grafico. • Conoscere le tecnologie e i materiali di stampa. • Conoscere e saper utilizzare le principali strategie comunicative . 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare il vedere come strumento di analisi e conoscenza. • Saper visualizzare le proprie immagini attraverso schizzi e bozzetti. • Saper visualizzare il percorso di sviluppo del pensiero in funzione di un progetto, in forma di tavola ex-tempore. • Utilizzare autonomamente software per l'elaborazione di immagini . • Utilizzare consapevolmente materiali e supporti convenzionali e non. • Saper descrivere le fasi del percorso operativo facendo uso di un linguaggio verbale specifico. • Saper sviluppare le capacità operative nell'utilizzo di programmi grafici (vettoriali e bitmap) • Sviluppare e consolidare la capacità progettuale con l'uso dei caratteri alfabetici, con le immagini e il loro rapporto a fini comunicativi.

DISCIPLINE GRAFICHE QUINTO ANNO

COMPETENZE

1) PRODURRE E RIELABORARE IN MODO PERSONALE PRODOTTI GRAFICO-VISIVI 2) INDIVIDUARE NUOVE SOLUZIONI FORMALI ANCHE RIFERITE ALLA GRAFICA EDITORIALE

U.D.	Conoscenze	Abilità
<p>Vista la peculiarità della materia si ritiene di non utilizzare un sistema rigido di temi e di scansione temporale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire gli elementi strutturali del linguaggio visivo. • Approfondire ed utilizzare la terminologia specifica della disciplina. • Approfondire gli aspetti percettivi relativi al rapporto figura sfondo • Approfondire le principali figure retoriche e le strategie comunicative tratte dalle avanguardie storiche. • Approfondire la conoscenza di metodologie progettuali e tecnico-operative idonee alla composizione e realizzazione di elaborati grafici, pittorici e multimediali. • Approfondire e utilizzare consapevolmente diversi registri espressivi. • Approfondire le nozioni relative ai loghi e al lettering. • Approfondire le nozioni relative all'identità visiva, al packaging e alla grafica editoriale. • Approfondire i concetti relativi alla composizione e alla stilizzazione dell'immagine. • Approfondire i concetti relativi al rapporto fra testo e immagine. • Approfondire la figura e i compiti professionali del designer grafico. • Approfondire le tecnologie e i materiali di stampa. • Approfondire e saper utilizzare le principali strategie comunicative . 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare i dati visivi autonomamente come strumento di analisi e conoscenza. • Saper visualizzare in modo autonomo le proprie immagini attraverso schizzi e bozzetti. • Saper visualizzare in modo autonomo il percorso di sviluppo del pensiero in funzione di un progetto, in forma di tavola ex-tempore. • Utilizzare autonomamente software per l'elaborazione di immagini. • Utilizzare consapevolmente materiali e supporti convenzionali e non. • Saper descrivere le fasi del percorso operativo facendo uso di un linguaggio verbale specifico e appropriato. • Saper sviluppare e rielaborare le capacità operative nell'utilizzo di programmi grafici (vettoriali e bitmap) • Sviluppare e consolidare la capacità progettuale facendo attenzione all'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, con l'uso dei caratteri alfabetici, con le immagini e il loro rapporto a fini comunicativi.

LABORATORIO GRAFICO

LABORATORIO GRAFICO SECONDO BIENNIO		
Competenze		
1) ACQUISIZIONE E APPROFONDIMENTO DELLE TECNICHE OPERATIVE SPECIFICHE 2) IDEARE PRODOTTI GRAFICI PARTENDO DA UN PROGETTO (PRIMI APPROCCI)		
UD	Conoscenze	Abilità
Vista la peculiarità della materia si ritiene di non utilizzare un sistema rigido di temi e di scansione temporale.	<p>Conoscere le fasi operative del progetto (da layout al definitivo)</p> <p>Conoscere i procedimenti per realizzare attraverso le tecnologie digitali file multimediali.</p>	<p>Saper utilizzare i software di computer grafica</p> <p>Saper realizzare elaborati grafici che accompagnano i diversi stadi di sviluppo di un progetto grafico (sketches e roughs a mano, visual illustrativi manuali e digitali, layout e definitivi per la stampa al computer)</p>

LABORATORIO GRAFICO QUINTO ANNO		
Competenze		
1) IDEARE PRODOTTI GRAFICI PARTENDO DA UN PROGETTO		
UD	Conoscenze	Abilità
Vista la peculiarità della materia si ritiene di non utilizzare un sistema rigido di temi e di scansione temporale.	<p>Approfondire le fasi operative del progetto (da layout al definitivo.)</p> <p>Approfondire i procedimenti per realizzare attraverso le tecnologie digitali file multimediali.</p>	<p>Saper utilizzare in modo autonomo i software di computer grafica.</p> <p>Saper realizzare e presentare elaborati grafici che accompagnano i diversi stadi di sviluppo di un progetto grafico (sketches e roughs a mano, visual illustrativi manuali e digitali, layout e definitivi per la stampa al computer).</p>

I contenuti di Discipline grafiche e di Laboratorio di grafica nel secondo biennio e nel quinto anno sono molteplici, proposti dai libri di testo in uso e individuati dai docenti. Segue un elenco di macro argomenti.
Le ore di laboratorio sono così suddivise 4+2, spesso gestite da due diversi docenti che concordano la programmazione. Per quanto riguarda la valutazione della disciplina si fa presente che deriva dalla media dei risultati raccolti dai due docenti.

SECONDO BIENNIO

Argomenti:

LETTERING – SETTORI DELLA GRAFICA – BASIC DESIGN E COMPOSIZIONE – METODOLOGIA PROGETTUALE – LOGHI- VISUAL E STILIZZAZIONE.

QUINTO ANNO

Argomenti:

APPROFONDIMENTI ARGOMENTI DEL BIENNIO -LOGO E IMMAGINE COORDINATA- GRAFICA EDITORIALE PACKAGING-LA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA- LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA

5. Metodi e strumenti

Le lezioni avranno una trattazione teorica, pratica e laboratoriale, con lezioni frontali, descrizione di metodologie ed itinerari di lavoro. Sono inoltre previsti interventi esplicativi individuali nelle fasi operative, dialoghi e discussioni. Sono inoltre previsti lavori di gruppo, ricerca in biblioteca e internet, archiviazione fotografica del materiale ed eventuali visite guidate.

Gli strumenti previsti sono: tutti i materiali e gli strumenti artistici necessari, libro di testo, dispense e fotocopie, materiali reperiti in Internet, video, LIM, software didattici vari, lavagna luminosa, calchi in gesso, fotocamera.

6. Tipologia e numero di verifiche concordate, criteri di valutazione

Le verifiche sono definite scritto-grafiche.

Le verifiche si baseranno sull'analisi degli elaborati. Per la specificità delle materie nonché per il tipo di insegnamento, la verifica è una pratica costante di tipo formativo. Ogni elaborato contiene, infatti, informazioni valutabili sia sul grado di acquisizioni dei contenuti, sia sull'impegno, l'interesse, la precisione e la cura nella gestione e presentazione del proprio lavoro.

A conclusione di ogni periodo si valuteranno i progressi compiuti dall'alunno esaminando anche la cartella contenente tutti gli elaborati prodotti.

La valutazione terrà conto del raggiungimento degli obiettivi prefissati, dei livelli di partenza individuali, dei progressi compiuti, la disponibilità, l'impegno e la partecipazione.

Segue la tabella che riporta il numero di valutazioni previste nel documento sulla valutazione:

N. prove I periodo	N. prove II periodo	N. ore settimanali
Almeno due prove	Almeno tre prove	2 ore
Almeno due prove	Almeno 4 prove	3 ore
Almeno 3 prove	Almeno 5 prove	4-5 ore

7. Interventi di recupero e di approfondimento

Al termine di ogni argomento si prevedono intensificazioni dell'insegnamento individualizzato ed ulteriori esercitazioni eventualmente anche domestiche.

8. Prove previste nel documento sulla valutazione per il recupero dei debiti

BIENNIO			
Discipline grafiche e pittoriche	Prova scritto/grafica	Due ore	Copia e chiaroscuro da immagini o dal vero.
Laboratori artistico	Prova scritto/grafica	Due ore	Copia e chiaroscuro da immagini o dal vero.

TRIENNIO ARTI FIGURATIVE			
Discipline grafiche e pittoriche	Prova scritto/grafica	Due ore	Tavola ex-tempore- progetto/test
Laboratori artistico	Prova scritto/grafica	Due ore	Tavola ex-tempore- progetto/test

TRIENNIO GRAFICA			
Discipline grafiche e pittoriche	Prova scritto/grafica	Due ore	Tavola ex-tempore- progetto/test
Laboratori artistico	Prova scritto/grafica	Due ore	Tavola ex-tempore- progetto/test

Seguono le GRIGLIE di VALUTAZIONE

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE E LABORATORIO ARTISTICO - PRIMO BIENNIO

DESCRITTORI	PUNTEGGIO	PUNTI ATTRIBUITI
Acquisizione dei contenuti basilari	3	
Capacità di elaborazione creativa dei contenuti basilari	3	
Competenze grafiche e pittoriche, tecniche ed esecutive	3	
Completezza degli elaborati	1	
TOTALE PUNTI	/10

INDICATORI	
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI BASILARI	
1	Conoscenze frammentarie e lacunose
2	Conoscenze sufficientemente complete
3	Conoscenze ampie e approfondite
CAPACITA' DI ELABORAZIONE DEI CONTENUTI BASILARI	
0	Non elabora le conoscenze e non si orienta
1	Elabora le conoscenze con difficoltà applicandole in modo poco corretto
2	Elabora le conoscenze applicandole in modo semplice ma corretto
3	Elabora le conoscenze in modo corretto, applicandole nella maniera più appropriata
ABILITÀ GRAFICHE E PITTORICHE TECNICHE ED ESECUTIVE	
0	Non possiede le abilità tecniche, grafico – pittoriche richieste
1	Applica le conoscenze minime e usa le tecniche con qualche errore
2	Utilizza le tecniche richieste in modo abbastanza autonomo applicandole correttamente
3	Elabora autonomamente le tecniche applicandole anche a soluzioni complesse
COMPLETEZZA DEGLI ELABORATI	
1	Presenta elaborati non del tutto completi/non rispetta i tempi di consegna
2	Presenta elaborati completi nei tempi stabiliti

Requisiti minimi per la sufficienza

GRIGLIA DI VALUTAZIONE CORSO ARTI FIGURATIVE PRIMO BIENNIO

CONOSCENZE COMPETENZE	Conoscenza e corretto utilizzo degli elementi del linguaggio visivo.	0	Non conosce gli elementi della comunicazione visiva.
		1	Conosce e utilizza in modo parziale gli elementi del linguaggio visivo.
		2	Conosce e applica in modo corretto ma poco autonomo gli elementi del linguaggio visivo.
		3	Conosce e utilizza in modo corretto e autonomo le regole della comunicazione visiva.
	4	Utilizza in modo personale e creativo le regole della comunicazione visiva.	
	Conoscenza e uso delle tecniche.	1	Usa con difficoltà la tecnica applicata
		2	Utilizzo poco autonomo e non completamente corretto della tecnica applicata.
		3	Utilizzo autonomo e corretto della tecnica applicata.
4		Utilizzo autonomo e creativo con rielaborazioni personali.	
ABILITÀ	Scioltezza nel disegno e immediatezza esecutiva	1	Il segno utilizzato è insicuro e poco personale.
		2	Utilizza un segno personale ma non completamente sicuro.
		3	Utilizza un segno sicuro che elabora in modo autonomo.
		4	Utilizza un segno personale sicuro in modo creativo
	Ordine esecutivo e precisione nell'impaginazione	1	Realizza in modo poco preciso e poco ordinato l'impaginazione del lavoro.
		2	Realizza in modo semplice l'impaginazione del lavoro.
		3	Realizza in modo ordinato e autonomamente l'impaginazione del lavoro.
		4	L'impaginazione del lavoro risulta personale e creativa
	Originalità e creatività	1	Rielabora in modo poco personale e poco creativo.
		2	Rielabora in modo semplice ma efficace.
		3	Rielaborazione corretta ed efficace.
		4	Rielabora in modo personale e creativo autonomamente e approfondisce situazioni complesse.
Punteggio ottenuto	/20	

Requisiti minimi per la sufficienza

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROGETTO CORSO ARTI FIGURATIVE

Ideazione: ex-tempore		
Idee scontate e poco originali	1	
Idee semplici e pertinenti al tema	2	
Idee semplici ma originali e pertinenti al tema	3	
Idee originali e efficaci	4	
Interpretazione: rielaborazione del tema		
Rielaborazione povera e incongrua	1	
Rielaborazione semplice ma efficace	2	
Rielaborazione coerente con lettura corretta del tema	3	
Rielaborazione coerente, originale, con personale apporto creativo	4	
Esecuzione: iter progettuale e sviluppo del tema		
Sviluppo povero dell'idea iniziale	1	
Sviluppo parziale, non ha ottimizzato l'idea iniziale	2	
Sviluppo sufficientemente esteso, coerente con le consegne	3	
Sviluppo ampio, con diverse opzioni, coerenza nelle scelte, padronanza dell'iter metodologico	4	
Realizzazione: padronanza e uso delle tecniche		
Poca perizia nell'uso delle tecniche e scelte non coerenti con la funzione	1	
Uso delle tecniche incerto e poco efficace	2	
Scelte tecniche e realizzazione semplice ma coerenti	3	
Scelte tecniche appropriate, originali e personali, usate con perizia	4	
Realizzazione: padronanza e uso del segno		
Poca perizia nell'uso del segno e scelte non coerenti con la funzione	1	
Uso del segno incerto e poco efficace	2	
Scelta e uso di un segno semplice ma coerente	3	
Scelta di un segno appropriato, originale e personale, usato con perizia	4	
Valutazione finale	/20

Requisiti minimi per la sufficienza

GRIGLIA DI VALUTAZIONE CORSO GRAFICA PRIMO BIENNIO

DESCRITTORI	INDICATORI		Punteggio assegnato
CAPACITÀ IDEATIVA	Non individua gli strumenti per sviluppare idee.	0	
	Individua con difficoltà gli strumenti più idonei per sviluppare idee.	1	
	Sa individuare gli strumenti più idonei per sviluppare semplici idee.	2	
	Sa individuare gli strumenti più idonei per sviluppare idee più complesse.	3	
METODOLOGIA DI RICERCA	Non esplora il brief e fatica a sviluppare idee. Ha difficoltà a ricercare e raccogliere informazioni visive utilizzando fonti primarie e secondarie e a formulare ipotesi.	1	
	Esplora il brief e sviluppa idee. Ricerca e raccoglie informazioni visive utilizzando fonti primarie e secondarie. Formula semplici ipotesi.	2	
	Esplora il brief e sviluppa idee. Ricerca e raccoglie informazioni visive utilizzando fonti primarie e secondarie e formula ipotesi complesse.	3	
EQUILIBRIO COMPOSITIVO	Non ha acquisito le tecniche e le procedure specifiche per la composizione.	0	
	Ha acquisito le tecniche e le procedure specifiche per semplici composizioni.	1	
	Sa comporre elaborati abbastanza complessi e armonici.	2	
	Compone e rielabora costruttivamente e autonomamente elaborati complessi.	3	
ITER PROGETTUALE	Non sa individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione del prodotto grafico.	1	
	Sa individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione del prodotto grafico.	2	
	Sa individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione del prodotto grafico. Produce e presenta un lavoro finale semplice che soddisfa le richieste del brief.	3	
	Sa individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione del prodotto grafico, per ottimizzare risultati e tempi. Produce e presenta un lavoro finale che soddisfa le richieste del brief.	4	
SINTESI GRAFICA	Compone con difficoltà parole e immagini e non crea soluzioni grafiche efficaci.	0	
	Compone con difficoltà parole e immagini ma cerca di creare soluzioni attinenti.	1	
	Compone parole e immagini in maniera semplice ma efficace.	2	
	Compone parole e immagini per creare soluzioni grafiche efficaci. Usa correttamente gli elementi del linguaggio visuale nella rappresentazione grafica e pittorica	3	
METODI E PROCEDURE PER IL DISEGNO E PER LA COLORAZIONE	Osserva in modo superficiale. Rappresenta con il disegno e la pittura gli elementi della composizione scegliendo tecniche non idonee.	1	
	Osserva e rappresenta con il disegno e la pittura gli elementi della composizione scegliendo tecniche non sempre appropriate.	2	
	Sa osservare. Rappresenta con il disegno e la pittura gli elementi della composizione scegliendo le tecniche più idonee.	3	
	Utilizza le tecniche più idonee in modo personale e creativo.	4	
TOTALE PUNTEGGIO		 /20

**GRIGLIA TRIENNIO/ESAME DI STATO ARTI FIGURATIVE
(DISCIPLINE PITTORICHE/ DISCIPLINE PLASTICHE SCULTOREE)**

INDICATORI	DESCRITTORI	Punteggio	
Correttezza dell'iter progettuale	Applica le procedure progettuali in maniera corretta e appropriata, con abilità e elementi di originalità. Sviluppa il progetto in modo completo	6	
	Applica le procedure progettuali in maniera corretta e appropriata. Sviluppa il progetto in modo completo	5	
	Applica le procedure progettuali in modo generalmente corretto e appropriato. Sviluppa il progetto in modo complessivamente coerente	4	
	Applica le procedure progettuali in modo parziale e non sempre appropriato. Sviluppo incompleto del progetto	3	
	Applica in modo scorretto ed errato le procedure progettuali	2	
	Non conosce e non sa applicare le procedure progettuali	1	
Pertinenza e coerenza con la traccia	Analizza in modo approfondito le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti anche con approccio originale e li recepisce in modo completo e significativo nella proposta progettuale	4	
	Analizza in modo approfondito le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti e li recepisce in modo completo nella proposta progettuale	3	
	Analizza in modo adeguato le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti e li recepisce in modo sufficientemente appropriato nella proposta progettuale	2	
	Analizza e interpreta le richieste e i dati forniti dalla traccia in maniera parziale e li recepisce in modo incompleto	1	
	Recepisce in maniera inesatta o gravemente incompleta le richieste e i dati forniti dalla traccia	0	
Autonomia e unicità della proposta progettuale e degli elaborati	Elabora una proposta progettuale ricca di originalità, che denota spiccata autonomia operativa	4	
	Elabora una proposta progettuale originale, che denota adeguata autonomia operativa	3	
	Elabora una proposta progettuale di limitata originalità, che denota una sufficiente autonomia operativa	2	
	Elabora una proposta progettuale priva di originalità, che denota scarsa autonomia operativa	1	
	Elabora una proposta progettuale priva di originalità, che denota assenza di autonomia operativa.	0	
Padronanza degli strumenti, delle tecniche e dei materiali	Usa in modo disinvolto e pienamente consapevole le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione	3	
	Usa in modo corretto e appropriato le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione	2	
	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione in modo parzialmente corretto, con inesattezze e approssimazioni	1	
	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, le tecniche di rappresentazione in modo scorretto o errato	0	
Efficacia comunicativa	Riesce a comunicare in modo chiaro, completo e appropriato le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo completo e approfondito le scelte effettuate	3	
	Riesce a comunicare correttamente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo coerente le scelte effettuate	2	
	Riesce a comunicare solo in parte e non sempre efficacemente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo parziale le scelte effettuate	1	
	Non riesce a comunicare le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo confuso e frammentario le scelte effettuate	0	
VALUTAZIONE COMPLESSIVA	 /20	

GRIGLIA TRIENNIO/ESAME DI STATO DISCIPLINE GRAFICHE

Indicatori	Livelli	Descrittori	Punti	Punteggio
Correttezza dell'iter progettuale	I	Non conosce e non sa applicare le procedure progettuali.	0	
	II	Applica le procedure progettuali in modo parziale e non sempre appropriato. Sviluppa il progetto in modo incompleto.	1	
	III	Applica le procedure progettuali in modo generalmente corretto. Sviluppa il progetto in modo complessivamente coerente.	2	
	IV	Applica le procedure progettuali in modo corretto e appropriato. Sviluppa il progetto in modo coerente.	3	
	V	Applica le procedure progettuali in maniera corretta e appropriata con abilità e originalità. Sviluppa il progetto in modo completo.	4	
Pertinenza e coerenza con la traccia	I	Non comprende le richieste e i dati forniti dalla traccia.	0	
	II	Recepisce in maniera inesatta o incompleta le richieste e i dati forniti dalla traccia.	1	
	III	Analizza in modo adeguato le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti e recependoli in modo appropriato nella proposta progettuale.	2	
	IV	Analizza in modo adeguato le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti anche con spunti originali e recependoli in modo completo nella proposta progettuale.	3	
	V	Analizza in modo approfondito le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti con spunti originali e recependoli in modo completo e organico nella proposta progettuale.	4	
Padronanza degli strumenti delle tecniche e dei materiali	I	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, i software di rappresentazione grafica raster e /o vettoriale in modo scorretto.	0	
	II	Usa le attrezzature laboratoriali, i materiali, i software di rappresentazione grafica raster e /o vettoriale in modo parzialmente scorretto.	1	
	III	Usa in modo corretto le attrezzature laboratoriali, i materiali, i software di rappresentazione grafica raster e /o vettoriale.	2	
	IV	Usa in modo appropriato e personale le attrezzature laboratoriali, i materiali, i software di rappresentazione grafica raster e /o vettoriale	3	
	V	Usa in modo disinvolto e pienamente consapevole le attrezzature laboratoriali, i materiali, i software di rappresentazione grafica raster e /o vettoriale	4	
Autonomia e originalità della proposta progettuale e degli elaborati	I	Elabora una proposta progettuale priva di originalità che denota scarsa autonomia operativa	0	
	II	Elabora una proposta progettuale sufficientemente strutturata che denota adeguata autonomia operativa e perspicacia nell'applicare soluzioni alternative appropriate, anche in situazioni complesse.	1	
	III	Elabora una proposta progettuale ricca di originalità che denota spiccata autonomia operativa e perspicacia nell'applicare soluzioni alternative appropriate, anche in situazioni complesse.	2	
	I	Non riesce a comunicare le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo confuso e frammentario le scelte effettuate.	1	

comunicativa	II	Riesce a comunicare solo in parte e non sempre efficacemente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo parziale le scelte effettuate.	2	
	III	Riesce a comunicare correttamente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo parziale le scelte effettuate.	3	
	IV	Riesce a comunicare correttamente le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo coerente le scelte effettuate utilizzando il linguaggio specifico.	4	
	V	Riesce a comunicare in modo chiaro, completo e appropriato le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo coerente le scelte effettuate utilizzando il linguaggio specifico.	5	
	VI	Riesce a comunicare in modo chiaro, completo e appropriato le intenzioni sottese al progetto. Giustifica in modo coerente le scelte effettuate con esposizione ricercata utilizzando il linguaggio specifico.	6	
			Tot. P.	