

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “Renato Guttuso” - MILAZZO
LICEO ARTISTICO
ANNO SCOLASTICO 2025/2026

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI DISCIPLINE PITTORICHE	
anno scolastico	2025/2026
classe	5D
disciplina	MATERIA ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA
settore	LICEO ARTISTICO
indirizzo	NUOVO ORDINAMENTO
Ore settimanali	1
Ore annuali	33
Docente	Carmela Caliri

PROFILO IN USCITA (PECUP)

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà:

- acquisire il senso delle regole e della convivenza civile;
- acquisire pieno possesso dell'educazione alla scelta responsabile;
- comprendere e rispettare le diversità e le minoranze;
- cogliere e comprendere il valore culturale del nostro patrimonio artistico-culturale;
- acquisire il rispetto all'ambiente.

FINALITA' EDUCATIVE

Al fine di garantire anche agli allievi che non si avvalgono della Religione Cattolica un percorso formativo equivalente al resto della classe, che quindi abbia come centro la persona e le relazioni con gli altri e il mondo circostante, si proporranno delle attività legate alla convivenza che però prescindano dai contenuti religiosi.

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

Promuovere una riflessione consapevole sul riciclo come pratica di sostenibilità ambientale, responsabilità sociale e ricerca artistica.

Attraverso attività teoriche e laboratoriali, gli studenti saranno guidati a collegare arte, ecologia e creatività, sperimentando forme di espressione basate sul riuso dei materiali.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe 5D è formata da 2 allievi che non si avvalgono della religione cattolica . Da una prima analisi di partenza rivelano una buona partecipazione al dialogo e alla riflessione. Rivelano interesse , alle tematiche proposte e sufficienti potenzialità per sviluppare un

dibattito costruttivo. Durante le lezioni risultano rispettosi delle regole scolastiche e la maturità idonea per intraprendere un percorso didattico-educativo proficuo.

LIVELLI DI PARTENZA

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

COMPETENZE–ABILITÀ–CONOSCENZE

1° BIENNIO 3° ANNO X 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 e 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, rappresentando le 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.
	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 socio economico 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.
	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

	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.
	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 testi orali 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.
	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 o 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: UMANISTICO

X	IE1	Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici.
X	IE2	Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'area di indirizzo
X	IE3	Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva e concettuale
	IE4	Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazione informatiche e multimediali

X	IE5	Conoscere e applicare i principi e le teorie essenziali della comunicazione e interpersonali
X	IE6	Individuare analizzare e comprendere come salvaguardare la produzione artistica tradizionale
X	IE7	Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
X	IE8	Possedere le competenze per ricerche 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.

MATERIA ALTERNATIVA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
- Comprendere il fumetto come forma d'arte visiva e narrativa. - Comprendere il fumetto come forma d'arte visiva e narrativa.	- Osservare e descrivere personaggi, ambientazioni e inquadrature. - Riconoscere e distinguere stili, tecniche e generi del fumetto fantastico..	Elementi del linguaggio del fumetto: vignetta, balloon, ritmo, composizione.	1-TRIM
- Analizzare le caratteristiche grafiche e stilistiche dei personaggi fantastici. - Rielaborare in modo creativo figura e scenari ispirati al fumetto.	Ideare brevi narrazioni visive o concept di personaggi.	- Generi principali: fantasy, fantascienza, supereroi, manga. - Tecniche grafiche e digitali di base per la creazione di personaggi e ambientazioni.	2-TRIM

• Utilizzare tecniche miste per la realizzazione di tavole o illustrazioni originali. • Riflettere sul valore culturale e simbolico del fantastico.		• Ricerca dei termini sconosciuti e la loro etimologia	
--	--	--	--

OBIETTIVI (Cognitivi, operativi, specifici socio-affettivi)

• Riconoscere le caratteristiche principali del linguaggio del fumetto (vignetta, balloon, onomatopea, sequenza). • Comprendere la struttura narrativa di un racconto fantastico. • Ampliare il lessico relativo al genere fantasy e alla narrazione per immagini. • Analizzare i personaggi e i conflitti tipici dei mondi immaginari. • Ideare una storia originale ambientata in un mondo di fantasia. • Progettare e disegnare personaggi coerenti con la trama. • Utilizzare strumenti tradizionali o digitali per realizzare tavole a fumetti. • Curare impaginazione, balloon, lettering e colorazione. • Esprimere emozioni, valori e messaggi attraverso il linguaggio visivo. • Potenziare l'autostima e la capacità di comunicare idee personali.

Obiettivi specifici

- Sviluppare competenze narrative e visive per creare un fumetto originale.
- Tradurre idee astratte in immagini e testi coerenti.
- Utilizzare tecniche artistiche e digitali per realizzare una storia illustrata.
- Potenziare la capacità di problem solving creativo (costruzione del mondo, gestione dei personaggi).
- Comprendere il valore comunicativo e sociale del fumetto come mezzo espressivo.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

- avere conoscenza degli strumenti linguistici ed espressivi indispensabili per la comprensione delle informazioni.
- elaborare dialoghi costruttivi sulle tematiche affrontate esprimendo le proprie considerazioni in maniera responsabile.

CONTENUTI

- **Scrittura creativa:** creare la trama, i personaggi e il mondo narrativo.
- **Disegno e character design:** sviluppo grafico-visivo dei protagonisti e ambientazioni.
- **Storyboarding:** pianificazione delle tavole e sequenza narrativa.
- **Colorazione e lettering:** tecniche sia manuali che digitali per dare stile e leggibilità al fumetto.

- Caratteristiche del racconto di fantasia: ambientazioni immaginarie, magia, creature e mondi alternativi.
- Archetipi e ruoli dei personaggi (eroe, mentore, antagonista, compagno).
- Temi tipici: viaggio, scoperta, lotta tra bene e male, trasformazione.
- Costruzione dell'universo narrativo (ambientazione, regole, linguaggio).
- Espressione di emozioni e stati d'animo attraverso immagini.
- Il fumetto come forma di comunicazione visiva.
- Stile personale e messaggio dell'autore.
- Uso del simbolismo e della metafora visiva.

METODOLOGIE

Metodologia e Valutazione

Lezioni dialogate e analisi di immagini e tavole di autori.
 Visione di estratti di fumetti e graphic novel, discussione guidata.
 Laboratori pratici individuali e di coppia.
 Attività laboratoriale con revisione in itinere.
 Discussione finale e presentazione dei lavori realizzati.

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

☒ lezione frontale ☒ lezione interattiva lezione multimediale ☐ video lezione cooperative learning ☐ problem based learning ☐ project based learning ☐ roleplaying ☐ 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
☒ prove scritte strutturate ☐ prove scritte semi-strutturate ☐ prove scritte non strutturate ☐ interrogazioni orali ☒ prove pratiche	- Verifiche orali. 1 per ciascun trimestre Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche. 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.

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

Verifica e valutazione

Partecipazione attiva e capacità di osservazione.
Comprensione dei linguaggi visivi e terminologia appropriata.
Creatività, originalità e capacità tecnica nella produzione.
Coerenza grafico-narrativa e impegno nel processo creativo.
Capacità di riflessione e autovalutazione consapevole.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Voto in decimi	Descrittori del rendimento
1-2 Totalmente insufficiente	Gravissime lacune di base. Scarsissimo impegno e partecipazione saltuaria. Competenze esecutive inesistenti. Abilità plastiche inesistenti.
3 Scarso	Gravi lacune di base. Scarso impegno e partecipazione discontinua. Competenze esecutive insignificanti. Abilità plastiche insignificanti.
4 Gravemente insufficiente	Evidenti lacune di base. Impegno superficiale. Gravi lacune nelle conoscenze tecniche. Scarse competenze esecutive. Abilità plastiche molto limitate.

5 Insufficiente	Conoscenze frammentarie. Incerte competenze esecutive. Limitate abilità plastiche. Impegno limitato.
6 Sufficiente	Conoscenze elementari. Elaborati plastici semplici. Competenze esecutive accettabili. Abilità plastiche essenziali. Impegno adeguato.
7 Discreto	Discrete conoscenze della disciplina. Elaborati plastici corretti e adeguatamente modellati. Competenze esecutive adeguate. Significative abilità tecniche e espressive. Impegno e partecipazione costante.
8 Buono	Conoscenze ampie della disciplina. Elaborati plastici corretti e adeguatamente modellati. Valide competenze esecutive. Metodo di lavoro autonomo. Significative abilità tecniche e espressive. Impegno e partecipazione attiva.
9 Distinto	Conoscenze ampie e approfondite della disciplina. Elaborati plastici completi e personali. Valide competenze esecutive. Metodo di lavoro autonomo e produttivo. Spiccate abilità tecniche e espressive. Impegno e partecipazione costruttiva.
10 Ottimo	Conoscenza completa della disciplina. Valide competenze esecutive e espressive. Metodo di lavoro pienamente autonomo e produttivo. Eccellenti abilità tecniche. Impegno e partecipazione attiva e costruttiva.

Milazzo , 22/10/2025

FIRMA
Prof.ssa Carmela Caliri