ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "Renato Guttuso" - MILAZZO
LICEO ARTISTICO
ANNO SCOLASTICO 2023/2024

PROGRAMMAZIONE di Laboratorio grafico di Serigrafia	
anno scolastico	**2024/2025**
classe	**V D**
disciplina	**LAL. GRAFICO DI SERIGRAFIA**
settore	**LICEO ARTISTICO**
indirizzo	**GRAFICA**
Ore settimanali	**2**
Ore annuali	**66**
Docente	**Caprino Angela**

PROFILO IN USCITA (PECUP)

Al termine del percorso scolastico lo studente dovrà avere:

- Capacità di individuare le caratteristiche grafico –rappresentative;
- Conoscere la terminologia specifica tecnico essenziale;
- Conoscere le tecniche di capacità metodologiche nella gestione di problematiche progettuali;
- Conoscere le tecniche di Marketing aziendale applicabile in ambito pubblicitario;
- Sapere utilizzare la graphic-computer, i programmi vettoriali e di fotoritocco per la realizzazione dei finished layout pubblicitari;
- Conoscere gli strumenti di base, tecniche e metodi di rielaborazione grafica.
- Avendo acquisito le tecniche di base, l'allievo amplierà la conoscenza della disciplina in modo più approfondito potenziando e ampliando le proprie conoscenze, cercando di approfondire le tecniche e le procedure specifiche.

FINALITÀ EDUCATIVE 5° anno

Nel secondo biennio del liceo artistico, si mira a far acquisire allo studente le conoscenze e competenze approfondite nel 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. Lo studente applicherà i metodi, i processi di lavorazione di prodotto grafico-visivi, utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. 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.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

La classe V sez. D del Liceo Artistico risulta formata da n.20 alunni (9 maschi, e 11 femmine).
Per un primo bilancio della situazione di partenza, sono state utilizzate, come fonte di rivelazione dati: test, colloqui e interventi in contesto di dibattito questi hanno evidenziato un possesso di competenze di base. In generale, si può dire che, gli allievi partecipano con interesse alle lezioni manifestando buona volontà di apprendere.
Relativamente alla situazione disciplinare, la classe appare vivace ma sufficientemente controllata, una parte degli alunni si dimostra disciplinata, rispettosa delle regole, consapevole dei propri doveri e delle proprie responsabilità. Il processo di socializzazione è ben avviato i rapporti interpersonali risultano corretti e lo svolgimento delle lezioni avviene in un clima di calma e serenità.

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n. 0	n. 9	n. 7	n. 4

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

□ **1° BIENNIO** □ **3° ANNO** □ **4° ANNO** **X 5° ANNO**

1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

X	**C1**	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
X	**C2**	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
	C3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
X	**C4**	COMPETENZA DIGITALE
X	**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.
X	**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.
X	**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.
X	**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.
X	**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.
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.
	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 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 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.
X	**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 IN USCITA DELL'AREA DI INDIRIZZO – GRAFICA –

• Conoscere ed applicare i codici del linguaggio specifici.
• Conoscere e applicare i processi progettuali e operativi dell'indirizzo specifico.
• Sapere analizzare gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali espressivi e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.
• Saper applicare tecniche e tecnologie, strumenti, materiali, strumentazione informatiche e multimediali.
• Conoscere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
• Individuare analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione artistica tradizionale e digitale.

• Analizzare la principale produzione artistica e di settore del passato e della contemporaneità e saper cogliere le interazioni con i linguaggi specifici
• Possedere le competenze del disegno a mano libera e geometrico - descrittivo, dei software specifici e multimediali e delle nuove tecnologie.
• Padroneggiare le tecniche informatiche e gestire autonomamente l'intero iter progettuale del prodotto finale.
• Saper coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative del committente.
• 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**.

OBIETTIVI SPECIFICI - 2° biennio

-Conoscere e utilizzare in maniera corretta gli strumenti di laboratorio anche informatici, per un metodo di lavoro preciso e ordinato.
-Avere capacità critiche e di analisi, saper rielaborare con competenza.
-Conoscere le diverse caratteristiche dei supporti (cartacei e non) e saper adattare le metodologie di stampa
-Saper creare dei progetti grafici e saperli organizzare in tutte le fasi di stampa in modo autonomo.
-Saper ricostruire al computer dei file vettoriali relativi a logotipi, marchi locandine ed elaborati per l'editoria.
-Saper integrare file vettoriali di illustratoro con PhotoShop.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

- Conoscere ed utilizzare i vari strumenti e le tecniche di base per la serigrafia
- Conoscenza modesta, generica ma essenziale dell'argomento trattato.
- Conoscere e comprende il metodo colore.
- Conoscere il principio della selezione dei colori.
- Preparazione alla stampa d'arte - Le immagini multiple
- Computer grafica - conoscenza e uso delle attrezzature digitali.
- Uso essenziale del programma di grafica vettoriale .
- Produzione di esecutivi in digitale.
- Elaborazione semplice ma corretta dell'esercizio assegnato, sviluppato sempre secondo i criteri e le regole delle fasi produttive.
- Saper organizzare autonomamente le fasi di stampa

PIANO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

CONTENUTI:
- LA CARTELLA PER LE TAVOLE
- Tecniche di stampa
- Ideazione stilizzazione e Composizione di elementi della comunicazione attraverso i softwar dedicati
- LA STAMPA D'ARTE
- Produzione un prodotto originale e di gadget

OSA: Far acquisire competenze per l'applicazione e l'uso delle griglie modulari, far apprendere le fasi e le procedure della stampa in serie. Acquisire consapevolezza nell'uso dei software dedicati a vettorializzazione e taglio.			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE

Abituare alla impaginazione chiara e ordinata mediante una griglia modulare. Saper realizzare schemi e strutture originali -Saper elaborare al computer. Realizzare correttamente il montaggio Saper stampare in serie su cartoncino pesante	Sapere utilizzare i vari strumenti e le tecniche di base per il disegno al computer. Saper utilizzare programmi di grafica vettoriale e bitmap Saper preparare al computer il montaggio multiplo degli elementi Conoscere i formati di stampa e le grammature dei cartoncini	**MOD. 0** ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA LA CARTELLA PER LE TAVOLE GRAFICHE DI SERIGRAFIA: La cartella come contenitore: studi grafici e impaginazione grafica dei vari elementi del frontespizio. Contenuti disciplinari:	Settembre/ Novembre
OSA : Acquisire una preparazione ottimale nella conoscenza di programmi per la progettazione grafica, acquisire buone abilità e competenze nella impaginazione e stampa di prodotti pubblicitari.			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE
Far apprendere nuove modalità espressive, ricalcando le esperienze dei grandi maestri che hanno fatto della serigrafia uno dei "mezzi" più importanti della loro espressione grafica. Acquisire una preparazione ottimale nella conoscenza di programmi per la progettazione grafica, al fine di rielaborare i progetti assegnati evidenziando competenze professionali.	Saper utilizzare programmi di grafica vettoriale e bitmap Utilizzare il disegno e le relative tecniche, il loro utilizzo nella progettazione grafica nelle varie fasi ideative ed esecutive. Saper spiegare il procedimento di stampa utilizzato	Contenuti disciplinari: **2° TRIMESTRE** **ORIENTAMENTO IN – OUT Ideazione stilizzazione e Composizione di elementi della comunicazione attraverso i softwar dedicati** Computergrafica: Gli applicativi della serigrafia Conoscenza e uso delle attrezzature digitali, elaborazioni e produzione di esecutivi di stampa. Stampa: ceramiche, t-shirt, gadget, *Durante lo svolgimento del modulo, la classe potrà essere impegnata in attività di supporto per interventi pluridisciplinari ed al completamento di progetti, dei colleghi di Progettazione*	Novembr e/ Marzo

OSA : Far acquisire consapevolezza nell'uso dei software dedicati alla vettorializzazione.			
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	TEMPI DI ATTUAZIONE

Conoscere la tecnica di stampa Conoscere i processi operativi Acquisire consapevolezza nell'uso degli inchiostri Scegliere i supporti adatti	Saper realizzare stampe e saper preparare le matrici Saper applicare le regole relative ai programmi utilizzati Saper organizzare le fasi di lavoro	**3°TRIMESTRE** **LA STAMPA D'ARTE** La serigrafia artistica e monotipia. La stampa d'Arte (spiegazione ed esempi) tiratura limitata e illimitata, le correzioni, presentazione delle opere, numerazione e firma.	Marzo/ Giugno
	Saper organizzare autonomament e Le fasi di stampa	Durante lo svolgimento del modulo, la classe potrà essere impegnata in attività di supporto per interventi pluridisciplinari ed al completamento di progetti, dei colleghi di Progettazione	

CLASSI quinte
UNITÀ TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA
Lo sviluppo sostenibile ambientale

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	ABILITÀ	DISCIPLINA	CONTENUTI	TEMPI

SVILUPPO SOSTENIBILE	Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e ambiti di contrasto ai comportamenti che non rispettano l'ambiente. Compiere le scelte di partecipazione alla vita economica coerentemente agli obiettivi di sostenibilità a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, assumendo il principio di responsabilità, adottando i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente. Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese. Essere in grado di individuare le tecniche produttive orientate alla tutela della eco-sostenibilità.Riconoscere e promuovere le attività sportive eco-compatibili.	Adoperarsi per il turismo eco-sostenibile. Partecipare alla vita pubblica e di cittadinanza utilizzando le conoscenze acquisite in materia di eco-sostenibilità per perseguire la salute del pianeta. Utilizzare tecniche di produzione coerentement e con gli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile per la tutela delle identità e delle eccellenze produttive del paese. Utilizzare le diverse tecniche sportive in modo da salvaguardare la salute del pianeta.nti formativi di base in materia di primo intervento e di protezione civile.	**Laboratorio grafico Prof.ssa Caprino Angela**	L'uomo e l'ambiente	TERZO TRIMESTRE (1 ora)

METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

[X] lezione frontale [X] lezione interattiva lezione multimediale [ ] videolezione cooperative learning [X] problem based learning [X] project based learning [ ] role playing [X] digital storytelling [ ] EAS - episodi di apprendimento situato	[X] flipped classroom [ ] debate [X] attività di gruppo [X] attività di laboratorio [X] esercitazioni pratiche [ ] altro:

STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

[X] libro di testo (indicare il titolo) [ ] lezioni registrate [X] aule multimediali [X] laboratori [X] sussidi didattici [X] strumenti digitali	[X] risorse didattiche online []visite didattiche [ ] attività integrative [ ] [ ] interventi di esperti [X] materiale prodotto dall'insegnante [ ] altro:

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO	
TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE'
[ ]prove scritte strutturate [X] prove scritte semi-strutturate [ ] prove scritte non strutturate [ ] interrogazioni orale e interattiva [X] prove grafiche/pratiche	Prove pratiche: tavole grafiche e composizioni di layout al pc. n. 2 per ciascun trimestre Elaborati (tavole) grafici, elaborati (tavole) tecnico/grafici, consegnate a fine unità didattica e\o a fine progetto, prove strutturate/semi-strutturate, stesura di progetti, brief. 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 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	
[X]Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; []Attività guidate a crescente livello di difficoltà; [X]Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro; [X]Recupero in itinere attraverso studio autonomo; [X]Recupero durante la pausa didattica; []Sportello didattico; [] Corsi di recupero pomeridiani	

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA DISCIPLINA (Criteri di valutazione conformi alla griglia del PTOF):	
Livelli (e voto) e Descrittori del livello di apprendimento	
VOTO IN DECIMI	**DESCRITTORI DELLA VALUTAZIONE**

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 e adeguatamente modellati. • Competenze esecutive acquisite. • Significative abilità tecniche ed espressive. • Impegno e partecipazione costante.
8 buono	• Conoscenze ampie. • Elaborati grafici corretti e adeguatamente modellati. • 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, **23/10/2024**

IL DOCENTE
Prof.ssa Caprino Angela