PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI DIPARTIMENTO
SECONDO BIENNIO
Laboratorio Grafico

CLASSE TERZA e QUARTA

Sarà cura di ogni Docente verificare annualmente quali esercizi e quali argomenti trattare ed approfondire all'interno del percorso didattico definito di seguito, come previsto dalle Linee Guida Ministeriali 2010 della Gazzetta Ufficiale e come da Art. 33 della Costituzione, all'interno della propria programmazione specifica annuale.
Le scelte didattiche potranno tenere conto:

- **della composizione della classe, situazione di partenza, interesse e partecipazione verso le unità didattiche proposte.**
- **del ritmo di apprendimento degli allievi, della loro autonomia e della loro capacità di portare a termine gli elaborati assegnati nei tempi prestabiliti.**

La programmazione didattica potrà ritenersi, dunque, "flessibile" nel rispetto dei percorso didattico definito di seguito.

COMPETENZE DISCIPLINARI

Il laboratorio di pittura ha la funzione di contribuire, in sinergia con le DISCIPLINE GRAFICHE , all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche, inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta.

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	TEMPI
Saper coordinare i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.	Capacità di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.	Metodi, tecnologie e processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali.	Prevalentemente al terzo anno

Padroneggiare le tecniche informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione, web publishing, etc.),	Saper ricercare necessità della società e analizzare la realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglier. il ruolo ed il valore culturale e sociale della produzione grafico-visiva.	Iter progettuale di un prodotto grafico-visivo cartaceo, digitale o web, dalla individuazione del prodotto o testo di riferimento alla realizzazione del prodotto di divulgazione, passando dagli schizzi preliminari, dai bozzetti grafici, dai layout, dalla composizione del testo, dalla elaborazione digitale, dai metodi di pubblicazione, etc,	Terzo e quarto anno
Competenze nelle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità per il raggiungimento di una piena autonomia creativa.	Piena coscienza ed capacità di utilizzo delle relazioni tra il linguaggio grafico (graphic design) ed il prodotto, o ente da pubblicizzare o da valorizzare, il testo da strutturare o illustrare, ed il pubblico destinatario.	Esercitazioni nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software grafici e multimediali e delle nuove tecnologie, in funzione delle esigenze espositive e di comunicazione del proprio operato.	Terzo e quarto anno
Capacità di analizzare la principale produzione grafico-visiva del passato e della contemporaneità, e di saper cogliere le interazioni tra quest'ultima e i linguaggi artistici.	Consapevolezza dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.	Studio dei principali prodotti grafici: i marchi, i logotipi, gli annunci, i depliant, le locandine e manifesti, il web design, gli elaborati per l'editoria, i sistemi segnaletici e il packaging, etc..	Terzo e quarto anno
Comprendere ed applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.	Capacità di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali più diffuse.	Esercitazioni pratiche per gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al graphic design (tradizionale e digitale, editoriale, di tipo informativo e comunicativo - pubblicitario, sociale, etc.).	Prevalentemente al quarto anno

Approfondire lo studio del disegno mediante tavole e taccuini personali, sia come linguaggio, sia finalizzato all'elaborazione progettuale	Saper creare opere complesse e personali anche mediante la scelta consapevole di questo tipo di linguaggio	Tecniche grafiche: gessetto, pastello, xilografia, pantone	Prevalentemente al terzo anno
Applicazione dei metodi, delle tecnologie e dei processi di lavorazione di forme grafiche e pittoriche su supporto mobile, fisso o per installazioni,	Coniugare le esigenze estetiche e concettuali con i principi della chimica (proprietà, reazione e durata dei materiali usati: pigmenti, veicolanti, resine, etc.).	Tecniche pittoriche: acquerello, tempera acrilico, affresco	Terzo e quarto anno
Pieno possesso di tutte le tecniche di restituzione grafica e pittorica e all'acquisizione di un'autonomia operativa personale	Saper elaborare un'opera autonoma o integrante l'architettura, di un elemento scenico o per l'allestimento, nel restauro, nella decorazione, nella figurazione narrativa, etc.	Tecniche pittoriche: olio, smalti, silicati	Prevalentemente al quarto anno
Acquisizione delle metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione delle tavole grafiche.	Il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.	Tecniche digitali	Prevalentemente al quarto anno

SAPERI ESSENZIALI

Indicare i concetti fondanti della disciplina utili al fine della:

- *ammissione alla classe successiva*
- *attribuzione della sufficienza per il recupero delle lacune del primo trimestre*
- *definizione dei livelli minimi di apprendimento per gli studenti con disabilità che si avvalgono di una programmazione ad obiettivi minimi*

Saperi essenziali

Rispetto di sé e degli altri, rispetto del regolamento scolastico
Partecipazione attiva alle lezioni.
Gestione corretta dei tempi di lavoro e consegna degli elaborati
Saper sviluppare una corretta metodologia operativa: pulizia degli elaborati, precisione accademica minimale per ciascuna tecnica affrontata (Grafite, Sanguigna o carboncino, China, Tempere, Acquerello, Acrilico, Pastelli, Tecniche
miste)
Competenza nel disegno e nella stesura del colore, o possedere perlomeno buona espressività nel segno, ed originalità nelle soluzioni grafiche.
Gli elaborati devono mostrare un'analisi sufficiente nel ritratto dal vero e/o da immagine, proporzioni mediamente corrette.
Possedere un taccuino di appunti con sufficienti spunti personali ed aver chiaro le basi dei aspetti tecnico-teorici affrontati.
Saper relazionare il proprio lavoro con un lessico tecnico minimante adeguato alla classe specifica.
Saper utilizzare alcuni mezzi fotografici e multimediali sia per la ricerca delle fonti, che per la produzione degli elaborati.

Discipline grafiche

Ampliamento della conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie, degli strumenti e dei materiali tradizionali e contemporanei affrontati nel biennio. attraverso l'analisi e la gestione dello spazio visivo, delle strutture geometriche, del colore, dei caratteri tipografici, dei moduli, delle texture, etc.
Si approfondiranno le procedure relative alla progettazione e all'elaborazione della forma e la rielaborazione su temi assegnati. E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare prodotti grafico-visivi moderni e contemporanei.
Applicazione di metodi, di tecnologie e di processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali (marchi, logotipi, annunci, depliant, locandine e manifesti, elaborati per l'editoria, sistemi segnaletici e packaging, etc.).
Elaborazione grafico-pittorica di tipo "narrativo" come il fumetto, l'illustrazione.
La conoscenza e l'uso dei mezzi audiovisivi e multimediali finalizzati a soluzioni formali, all'archiviazione dei propri elaborati, alla ricerca delle fonti, all'elaborazione d'immagini di base e alla documentazione della propria progettazione.

METODOLOGIE DIDATTICHE
(*Selezionare quelle più appropriate per la propria disciplina e aggiungerne eventualmente altre*) • Attività laboratoriali • Lezioni frontali, dialogiche e partecipate • Discussione guidata • Lezione con esperti • Esercitazioni individuale e di gruppo • Cooperative learning • Tutoring • Flipped classroom • Analisi di testi, manuali, documenti • Verifica formativa

STRUMENTI DIDATTICI
(*Selezionare quelli più appropriati per la propria disciplina e aggiungerne eventualmente altri*) • Libri di testo • Testi di approfondimento • Manuali tecnici • Dizionari, codici, prontuari, glossari, carte geografiche, atlanti • Quotidiani, riviste, riviste specializzate • Programmi informatici • Attrezzature e strumenti di laboratorio • Strumenti e aule multimediali • Piattaforma G-Suite • Dispositivi personali • Registro elettronico • Contenuti multimediali libri di testo)

VERIFICHE

(*Tipologia, selezionare le modalità da utilizzare*)

- domande flash
- interventi significativi durante la lezione, colloqui o relazioni orali
- prove semistrutturate e/o strutturate
- interrogazione in presenza
- interrogazione attraverso piattaforme digitali
- breve produzione scritta
- prodotto multimediale
- valutazione di gruppo
- valutazione calibrata tra lavoro di gruppo e singola prestazione
- valutazione formativa
- correzione di esercizi
- questionario
- rilievi scaturiti dal debate, dalla flipped classroom e dal public speaking
- test online

[Numero di verifiche per ogni periodo formativo]
Trimestre / Pentamestre

Le verifiche saranno individuali e continue, attraverso la visione e la valutazione degli elaborati grafico-figurativi.
Ogni Unità didattica darà origine ad una valutazione globale e/o intermedia per un minimo di tre valutazioni a Trimestre / Pentamestre

CRITERI DI VALUTAZIONE

Sarà cura di ogni Docente definire di volta in volta le priorità dei singoli esercizi e fornire agli studenti tutti gli strumenti valutativi utili, tra i quali anche griglie specifiche di valutazione.

Di seguito i criteri generici anche in previsione di Didattica Integrata Digitale (approvati ad Aprile 2021). Le valutazioni degli elaborati (anche di quelli realizzati a distanza, poiché ormai facenti parte di una didattica seria e consolidata, potranno avere un peso fino al 100% in relazione alla difficoltà) potranno tenere conto di elementi come:

- **Impegno**
- **Senso di responsabilità**
- **Capacità di risolvere i problemi**
- **Creatività**
- **Elementi tecnico-didattici definiti specificamente**

Date le molte differenze fra obbiettivi previsti dalle tipologie degli esercizi sarà compito del Docente soppesare, di volta in volta, il peso di ciascuna singola voce in relazione alla difficoltà dell'elaborato richiesto, del tempo necessario per eseguirlo.

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE
Sarà cura di ogni Docente definire di volta in volta le priorità dei singoli esercizi e fornire agli studenti tutti gli strumenti valutativi utili, tra i quali anche griglie specifiche di valutazione.

PROVE COMUNI
[Numero] [Tipologia] [Tempi]