

**Anno scolastico:** 2023-2024  
**Classe:** 2AG ITT grafica e comunicazione  
**Materia:** Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica  
**Docente:** Daniele Mastrapasqua

**Libri di testo:**

Capire l'arte Vol. 1 - Dalla Preistoria al Trecento. Dorflès. Dalla Costa. Pieranti. ATLAS. ISBN 9788826814186

**1. Situazione di partenza della classe**

L'analisi di partenza, è stata effettuata attraverso esercizi di tracciamento di linee a mano libera e con l'ausilio di strumenti ed è servita ad evidenziare potenzialità o difficoltà oggettive degli studenti e valutarne il reale interesse per la materia di indirizzo.

**2. Obiettivi formativi**

La materia di grafica e comunicazione multimediale è fondamentale nella formazione tecnica e mentale dello studente.

Gli **Obiettivi formativi** qualificanti sono:

a) strutturare nel giovane una corretta mentalità grafica, atta a svolgere con coerenza e obiettività i temi del processo grafico; sviluppare la capacità grafica, figurativa e di comunicazione a sostegno di un ragionamento autonomo e critico; potenziare la capacità di comunicazione attraverso un linguaggio grafico preciso, essenziale e rigoroso.

Gli **obiettivi didattici** sono i seguenti:

- a) possedere con consapevolezza critica i contenuti disciplinari essenziali e saperli gestire con una personale elaborazione e la costruzione di una rete di concetti;
- b) saper leggere e comprendere le tecniche grafiche a livelli sempre più complessi;
- c) utilizzare ed elaborare i simboli propri della disciplina per una comunicazione rigorosa, coerente e corretta,
- d) saper risolvere in autonomia esercizi grafici, procedendo secondo una metodologia corretta e critica, nella analisi, nella individuazione del modello, nella elaborazione di strategie ottimali, facendo riferimento anche all'eventuale utilizzo degli strumenti informatici.

**3. Metodologie didattiche**

Ogni argomento è stato presentato da lezioni e spiegazioni. Su ogni parte del programma è stato assegnato un numero abbondante di esercizi sia in classe che come lavoro autonomo. Non si sono trascurate le occasioni offerte dallo svolgimento del programma utili per legare gli argomenti alle loro eventuali applicazioni in altri contesti artistici, logico matematici, storico umanistici.

Frequenti i richiami di carattere storico e filosofico, considerati utili all'acquisizione di una giusta visione del progresso del sapere grafico e di comunicazione e finalizzati alla elaborazione di una sintesi dei saperi. Si ritiene essenziale rendere coscienti gli allievi che la cultura generale, sia essa scientifica o umanistica sono alla base di un processo di progettazione creativa.

**4. Strumenti di lavoro e ambienti**

Gli studenti avevano a disposizione l'aula di design dotata di strumenti informatici e l'aula mac per le esercitazioni. Materiali di supporto cartaceo sono stati forniti dalla scuola per lo svolgimento degli esercizi. La biblioteca della scuola grafica, contiene i più importanti volumi sul tema della grafica, della tipografia, della stampa e della comunicazione ed è a disposizione degli studenti.

Libri di testo: Capire l'arte Vol. 1 - Dalla Preistoria al Trecento. Dorflès. Dalla Costa. Pieranti. ATLAS. ISBN 9788826814186

**5. Verifiche e criteri di valutazione**

Sono state programmate numerose esercitazioni pratiche,

Nel trimestre sono state effettuate 14 esercitazioni e nel pentamestre 16.

Usata l'intera gamma dei voti, per ottenere una valutazione più differenziata e giusta. La media finale non è mai quella aritmetica delle singole prove, ma si terrà conto di interventi, partecipazione, commenti, questioni proposte, percorso personale, ecc.

**6. Recupero**

Gli studenti hanno potuto presentare entro il trimestre delle tavole di recupero per migliorare ogni singola esercitazione che non abbia raggiunto un sufficiente risultato o per migliorare la valutazione raggiunta.

### Ripartizione del programma in trimestre e pentamestre

#### **TRIMESTRE**

Introduzione al programma, tavole d'ingresso. Linee a mano libera.  
Tavola introduttiva. Linee rette a matita: mano libera e strumenti.  
Tavole a linee orizzontali e verticali a mano libera.  
Linee rette a mano libera e strumenti.  
Tavola a linee rette su gabbia modulare.  
Raccordi a matita. Linee curve.  
Raccordi a china nera. Linee curve.  
Modifica dinamica delle linee.  
Riempimento a china nera.  
Forme geometriche a china nera.  
Tratteggio a valori di tono.

#### **PENTAMESTRE**

Tecniche di sfumato a matita. Il Pagliaccio.  
Tecniche di sfumato a tratteggio. Il Pagliaccio.  
Inversione delle tecniche di tratteggio. Il Pagliaccio.  
Forma Curva. Ricerca e bozzetti.  
Forma Retta. Ricerca e bozzetti.  
Figura e forma in positivo a china nera.  
Figura e forma in negativo a china nera.  
La teoria del colore di Itten. Forme bianco nero rosso.  
La teoria del colore di Albers. Bozzetti di combinazione colore.  
TANGRAM. La ricerca della forma.  
MONDRIAN. La ricerca dell'espressività Neoplastica.  
Tecniche espressive con la carta.  
Tecniche di incisione su lastra metallica.  
Introduzione area di progetto.  
Realizzazione progetto area di progetto.  
Realizzazione del pieghevole area di progetto.

### **MODULO DI STORIA DELL'ARTE E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA**

La storia dell'arte e della comunicazione visiva si inseriscono all'interno del percorso di Tecnologie e tecniche di rappresentazione grafica e rivestono un ruolo strategico nella formazione mentale dello studente ed in generale nella loro educazione artistica.

**Gli obiettivi formativi** qualificanti sono:

a) strutturare nel giovane una mentalità artistica corretta, atta a vedere l'arte con obiettività e senso critico;  
sviluppare la capacità logica, astrattiva e deduttiva a sostegno di un ragionamento autonomo e critico su opere e autori;  
potenziare la capacità di comunicazione ed espressione verbale attraverso un linguaggio preciso, essenziale e rigoroso.

**Gli obiettivi didattici** sono i seguenti:

a) possedere con consapevolezza critica i contenuti disciplinari essenziali e saperli gestire con una personale elaborazione;  
b) saper leggere e comprendere un periodo artistico, un'autore o un'opera a livelli sempre più complessi;  
c) utilizzare ed elaborare i simboli propri della disciplina per una comunicazione rigorosa, coerente e corretta,  
d) Sviluppare una metodologia corretta e critica, nella analisi, nella individuazione del modello artistico, nella elaborazione di risposte e racconti dell'arte facendo riferimento anche all'eventuale utilizzo degli strumenti informatici.

#### **Metodologie didattiche**

Ogni argomento è stato presentato da lezioni frontali corredate da immagini e schemi su PPT. Ogni parte del programma è stata discussa e argomentata puntualmente in classe attraverso il metodo del confronto con la partecipazione diretta degli studenti.

Non si sono trascurate le occasioni offerte dallo svolgimento del programma utili per legare gli argomenti alle loro eventuali applicazioni in altri contesti: storico-umanistici e logico matematici.

Di frequente sono stati introdotti richiami di carattere storico e filosofico, considerati utili all'acquisizione di una giusta visione del progresso del sapere artistico e finalizzati alla elaborazione di una sintesi dei saperi. Si ritiene essenziale rendere coscienti gli allievi dell'attuale cambio di prospettiva nella discussione delle questioni artistiche e in genere nella accoglienza del sapere scientifico, che prelude ad un rivolgimento culturale.

#### **Strumenti di lavoro e ambienti (quando diversi dall'aula)**

Libri di testo (Capire l'arte, Vol. 1 - Dalla Preistoria al Trecento, Dorflès. Dalla Costa. Pieranti. ATLAS).  
Dispense e Power Point forniti dal Docente.

## Ripartizione del programma in trimestre e pentamestre

### TRIMESTRE

La nascita della scrittura.

Alle origini della comunicazione visiva: il linguaggio grafico-pittorico

Dal Pittogramma all'Ideogramma

La scrittura cinese. Ordine dei tratti

La scrittura Cuneiforme

La storia dei primi alfabeti.

**Capire l'arte 1.1.0 All'origine dell'arte: la Preistoria**

ARTE PREISTORICA

Introduzione storica. I graffiti, le veneri, le grotte.

Le costruzioni megalitiche

Dalla Mesopotamia all'Egitto.

**Capire l'arte 1.2.1 All'origine dell'arte: la Grecia arcaica**

**Capire l'arte 1.2.2 L'arte Greca: l'affermazione del classicismo**

**Capire l'arte 1.2.3 L'arte Greca: la nascita della scultura moderna**

ARTE GRECA

Introduzione storica. Architettura: gli ordini e il tempio.

La scultura: scultura arcaica: kouros e korai - scultura classica: Policletto (doriforo), discobolo - scultura ellenistica

L'Acropoli di Atene. Il rettangolo aureo e le correzioni ottiche

### PENTAMESTRE

**Capire l'arte 1.2.3.1 L'arte Romana: identità collettiva, opere pubbliche e monumentali.**

ARTE ROMANA

L'architettura Romana. Costruzioni e infrastrutture.

Il disegno del carattere della Capitalis Monumentalis. Nascita del type design.

L'arte Romana da Augusto a Traiano

Architettura: città, domus, basilica ara pacis, pantheon, anfiteatro flavio, colonna traiana/colonna aureliana.

**Capire l'arte 1.2.4 L'arte Paleocristiana: La nascita di una nuova tipologia di culto. La Basilica Cristiana**

ARTE PALEOCRISTIANA

Introduzione storica. Le Basiliche paleocristiane.

L'arte Bizantina a Ravenna

**Capire l'arte 1.2.5 L'arte Romanica: nel segno del Cristianesimo**

ARTE ROMANICA

Introduzione storica. Architettura: Caratteristiche della Cattedrali Romaniche.

Duomo di Modena, Duomo di Parma e architettura nel sud italia.

**Capire l'arte 1.2.6 L'arte Gotica: un stile europeo**

ARTE GOTICA

Introduzione storica. Architettura: Caratteristiche della Cattedrali Gotiche francesi

**Capire l'arte 1.2.7 La pittura tra Duecento e Trecento. Cimabue e Duccio da Buoninsegna**

**Capire l'arte 1.2.8 Giotto. Il primo pittore "moderno" dell'arte italiana**

Approfondimenti.

Il linguaggio visivo.

Teoria e psicologia della forma. Le leggi della Gestalt

Il fumetto.

La web agency

Data, 10/06/2023

Daniele Mastrapasqua

