

## Discipline grafiche

### Liceo Artistico indirizzo Grafica

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1^	2^	3^	4^	5^
Discipline grafiche			179	179	179

### Premessa generale

Lo studente al termine del percorso di studi dell'indirizzo di grafica sarà in grado di 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.), individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva; pertanto, padroneggerà in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente nell'arco del triennio dovrà acquisire competenza nelle specifiche aree professionali, attraverso esperienze pratiche guidate nei tre ambiti della comunicazione visiva: l'area espressiva, dove i segni si trasformano ed evolvono a diventare simboli, marchi, logotipi, manifesti; l'area razionale, in cui si costruiscono racconti formati da testi, immagini e pagine, in cui ogni elemento ha un suo ruolo preciso, che deve trovare riscontro nel trattamento grafico e tipografico in particolare: caratteri tipografici come strumenti fondamentali del grafico, genesi e percezione di forme e colori, software per la rappresentazione grafica, elaborazione delle immagini, nonché conoscenze culturali che permettano di interpretare e decodificare i linguaggi della comunicazione visiva; infine l'area dell'interattività e della conseguente organizzazione delle informazioni a disposizione dell'utente. Lo sviluppo dell'educazione visiva è indispensabile per saper codificare e decodificare le immagini nel complesso sistema dei media, di cui uno dei punti nodali è la capacità di sintesi tra l'istanza di visibilità e il bisogno di leggibilità, che, in altri termini, significa imparare a coniugare la creatività artistica al rigore del sapere scientifico.

Per superare questa dicotomia e nel contempo aderire al sistema delle scienze contemporanee, l'indirizzo di Grafica offre la possibilità di analizzare le ragioni epistemiche interrogandosi oltre che sul "come" anche sui "perché" che giustificano la propria disciplina rispetto al sistema dei saperi.

## Discipline grafiche

### COMPETENZE RIFERITE AL SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

- **Conoscere e impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali, attraverso l'uso di una terminologia specifica in funzione al progetto e alla sua riproducibilità.**
- **Possedere una cultura specifica del progetto, basata su un bagaglio culturale per essere in grado di attingere, stimoli da discipline e fonti diverse: arti visive, psicologia della percezione (gestalt), antropologia e scienze sociali in genere.**
- **Comprendere e applicare i principi e le teorie essenziali della percezione visiva, secondo una metodologia corretta, funzionale e finalizzata alla progettazione di elaborati grafico-visivi.**
- **Approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali fasi progettuali e operative della produzione grafico-visiva. Superando la rigidità delle regole per sperimentare nuove idee visive che rispettino, scelte consapevoli, motivate e finalizzate.**
- **Gestire progetti in modo individuale o in gruppo, conoscere i principi che regolano il sistema della committenza, dell'editoria, della stampa e del web, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali considerando target e contesto comunicativo.**

## Discipline grafiche. Secondo biennio

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"><li>- Organizzare il proprio lavoro con metodo e razionalità considerando anche i tempi di realizzazione.</li><li>- Utilizzare, applicare e ideare correttamente procedimenti grafici in situazioni complesse o pluridisciplinari, motivandone e sostenendone i contenuti in maniera organica e chiara.</li><li>- Strutturare percorsi operativi di sintesi secondo prospettive pluridisciplinari avvalendosi anche delle tecnologie informatiche.</li><li>- Sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni proprie e altrui.</li><li>- Organizzare e coordinare con logica funzionale e gusto estetico l'immagine comunicativa dei diversi artefatti comunicativi.</li><li>- Presentare soluzioni progettuali che mostrino buona flessibilità ideativa e compositiva.</li><li>- Organizzare l'immagine "ottenuta" in uno spazio secondo criteri di leggibilità e riproducibilità.</li><li>- Mettere in atto la metodologia specifica posseduta in base al contesto e alle situazioni, utilizzando e strumenti e tecniche rappresentative idonee e appropriate.</li><li>- Essere in grado di leggere e decodificare criticamente i contenuti delle diverse forme di comunicazione.</li><li>- Applicare correttezza formale, ordine, precisione e pulizia negli elaborati.</li><li>- Impiegare correttamente gli strumenti i materiali e i software propri dell'indirizzo.</li><li>- Gestire e organizzare i tempi il proprio spazio lavoro rispettando scadenze e consegne concordate.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tecniche di persuasione e loro applicazione nelle comunicazioni visive.</li><li>- Storia della produzione artistica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione alla comunicazione.</li><li>- Elementi di raccordo con altri ambiti disciplinari rivelando come nella grafica confluiscono aspetti e componenti dei diversi campi del sapere.</li><li>- Diverse modalità di osservazione, di analisi, di riflessione, di estrapolazione, di ricerca, logiche e di sintesi per progettare prodotti grafico-visivi.</li><li>- Format grafico-visivi di vario tipo, relazione tra significati e significanti, concetti e soluzioni visive.</li><li>- Interconnessioni tra linguaggio verbale e linguaggio iconico.</li><li>- Tecniche grafiche più opportune di rappresentazione le varie fasi ideative del percorso progettuale.</li><li>- Linguaggio tecnico specifico.</li></ul>

**Discipline grafiche. Quinto anno**

<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni proprie e altrui.</li><li>- Creare una comunicazione grafico-visiva secondo forme personali, in alcuni casi anche audaci.</li><li>- Organizzare i concetti secondo prospettive pluridisciplinari, per una progettazione originale flessibile e personale.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tecniche e metodologie per sperimentare nuove forme creative che rispettino nel contempo scelte consapevoli, motivate e finalizzate.</li><li>- Le diverse soluzioni progettuali che mostrino buona flessibilità ideativa e compositiva.</li><li>- Ideazione, progettazione e produzione personale di elaborati grafici.</li></ul>

---

### Indicazioni metodologiche

In base all'esperienza, si ritiene opportuno organizzare il percorso didattico su una programmazione basata sulla modularità.

Il tempo scandito dalla didattica modulare consente allo studente di maturare consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza; al docente di individuare e intervenire su eventuali difficoltà emerse.

La didattica modulare necessita di creare collegamenti pluridisciplinari, con una programmazione condivisa da parte dei docenti.

La programmazione di contenuti, metodi e la necessità di confronto dei docenti (interdisciplinare) consente di rinforzare e riassetare di volta in volta l'andamento (feedback) dei temi affrontanti.

Pertanto la didattica modulare, fermo restando il principio dell'autonomia di insegnamento di ogni insegnante, muove dalle volontà espresse dai Dipartimenti Disciplinari e dai Consigli di Classe che definiscono obiettivi, contenuti, metodi, strumenti e criteri di valutazione dell'azione educativa.

Gli studenti consolidano la propria attività di studio attraverso l'interdisciplinarietà con le altre materie previste nel piano di studi, così da poter attivare un ciclo di apprendimento fondato sul modello teoria-prassi-teoria (laboratorio/lezioni) funzionale sia al controllo della propria auto-formazione, sia alla gestione della flessibilità professionale nel mondo del lavoro.

Nell'ambito del processo di insegnamento-apprendimento si prevede di utilizzare diverse tecniche didattiche per coinvolgere attivamente lo studente che vanno dalla lezione frontale svolta dall'insegnante ad attività dov'è protagonista lo studente che dovrà esporre il proprio progetto, a momenti di sperimentazione e applicazione in laboratorio, a fasi dove centrale è il lavoro di gruppo diretto a sviluppare le capacità di cooperazione. Ancora una particolare attenzione verrà data allo sviluppo della creatività attraverso l'uso di tecniche e metodi che permettano allo studente di progettare artefatti originali.

Al termine del quinto anno lo studente sarà in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico-visiva. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori del graphic design e della "contaminazione" fra i vari linguaggi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, *roughs*, *moodboard*, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, visualizzazioni 2D e 3D, "slide show".