

## Anno scolastico 2022/23

NOME COGNOME PATRIZIA VINCENZONI – ITP: FEDERICA CIPOLLETTA

DISCIPLINA PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

CLASSE V<sup>A</sup> SEZIONE A INDIRIZZO TECNICO DELLA GRAFICA E COMUNICAZIONE

Data: 13/11/2022

### PIANO INDIVIDUALE DI LAVORO parte seconda:

#### **PROGRAMMA INDIVIDUALE DI LAVORO CON RIFERIMENTO ALLA PROGRAMMAZIONE DI AMBITO 2022/23**

<b>MODULO N.</b>	<b>1</b>
<b>TITOLO</b>	<b>LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p><b>IMPRENDITORIALITÀ'</b></p> <p><b>Competenza imprenditoriale</b> La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p><b>Competenza di educazione civica</b> Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p> <p><b>IMPRENDITORIALITÀ':</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.</li><li>2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati.</li><li>3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</li><li>4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).</li><li>5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership.</li></ol>

<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Conoscenze: Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie. Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto. Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica ed audiovisiva.</p> <p>Contenuti: Concetti generali e obiettivi. Individuazione dei target. Creatività: copy e visual. Produzione di materiali coordinati. Declinazione per i diversi media. Relazione tecnica.</p>	<p>IN DAD</p> <p>Conoscenze: Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie. Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto. Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica ed audiovisiva.</p> <p>Contenuti: Concetti generali e obiettivi. Individuazione dei target. Creatività: copy e visual. Produzione di materiali coordinati. Declinazione per i diversi media. Relazione tecnica.</p>
<b>TEMPI</b>	<p>Indicare Mesi</p> <p>settembre/ottobre/novembre</p>	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto, visite aziende grafiche</p>	<p>IN DAD</p> <p>Lezioni in videoconferenza, supporti audiovisivi e materiale di supporto di sintesi, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto, visite aziende grafiche in modalità online</p>
<b>TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA</b> <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche</p>	<p>IN DAD</p> <p>Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	<p>Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione e gestione dei processi</p>	

<b>MODULO N.</b>	<b>2</b>
<b>TITOLO</b>	<b>STAND ESPOSITIVI- PROMOZIONE DI EVENTI- MOSTRE</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p><b>IMPRENDITORIALITÀ'</b></p> <p><b>Competenza imprenditoriale</b></p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla</p>

	<p>creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p><b>Competenza educazione civica</b>          Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p> <p><b>IMPRENDITORIALITÀ':</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.</li> <li>2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati.</li> <li>3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</li> <li>4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).</li> <li>5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una leadership.</li> </ol>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p>Conoscenze: Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie. Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto. Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica. Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati.</p> <p>Contenuti: Allestimento spazi espositivi, mostre, musei: tipologie stand, progettazione di spazi di comunicazione. Materiali e tecnologie.</p> <p>Promozione di eventi: Individuazione del tema. Individuazione dei target, obiettivi, declinazione per i diversi media. Progettazione dei percorsi visuali, strumenti e materiali cartacei e multimediali. Relazioni tecniche.</p>	<p><b>IN DAD</b></p> <p>Conoscenze: Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie. Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto. Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica. Contenuti: Allestimento spazi espositivi, mostre, musei: tipologie stand, progettazione di spazi di comunicazione. Materiali e tecnologie.</p> <p>Promozione di eventi: Individuazione del tema. Individuazione dei target, obiettivi, declinazione per i diversi media. Progettazione dei percorsi visuali, strumenti e materiali cartacei e multimediali. Relazioni tecniche.</p>

<b>TEMPI</b>	novembre/dicembre	
<b>METODOLOGIA</b>	IN PRESENZA Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.	IN DAD Lezioni in videoconferenza, supporti audiovisivi e materiale di supporto di sintesi, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.
<b>TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA</b> <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	IN PRESENZA Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche	IN DAD Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione e gestione dei processi	

<b>MODULO N.</b>	<b>3</b>
<b>TITOLO</b>	<b>SVILUPPO DI CONTENUTI PER IL WEB: I LINGUAGGI FONDAMENTALI</b>
<b>COMPETENZA</b>	<p><b>IMPRENDITORIALITÀ</b></p> <p><b>Competenza imprenditoriale</b> La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p><b>Competenza educazione civica</b> Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p> <p><b>Competenza di indirizzo: WEB</b> Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web</p> <p><b>IMPRENDITORIALITÀ':</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si pone in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.</li> <li>2. Individua fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati.</li> <li>3. Propone soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</li> <li>4. Assume comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo).</li> <li>5. Quando ha un'idea, riesce a trasmetterla agli altri esercitando una</li> </ol>

	<p>leadership.</p> <p><b>WEB:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Individua e applica le metodologie e le tecniche per la gestione dei progetti.</li> <li>2. Utilizza e produce strumenti di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</li> <li>3. Progetta e realizza i propri prodotti sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza, delle finalità comunicative e del rispetto delle norme sulla qualità della comunicazione.</li> <li>4. Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo svolte</li> </ol>	
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Conoscenze: Tipologie usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web.</p> <p>Contenuti. : Individuazione dell'oggetto. Individuazione dei target. Elementi dell'interfaccia. Progetto grafico di home page, struttura generale e menu. La grafica dei contenuti. Compatibilità con i browser, usabilità e accessibilità.</p>	<p>IN DAD</p> <p>Conoscenze: Tipologie usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web.</p> <p>Contenuti: Individuazione dell'oggetto. Individuazione dei target. Elementi dell'interfaccia. Progetto grafico di home page, struttura generale e menu. La grafica dei contenuti. Compatibilità con i browser, usabilità e accessibilità.</p>
<b>TEMPI</b>	gennaio/febbraio	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto</p>	<p>IN DAD</p> <p>Lezioni in videoconferenza, supporti audiovisivi e materiale di supporto di sintesi, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.</p>
<b>TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA</b> <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Esercitazioni grafiche e pratiche: progettazione grafica di una Home page</p>	<p>IN DAD</p> <p>Esercitazioni scritto-grafiche</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione e gestione dei processi	

<b>MODULO N.</b>	<b>4</b>
------------------	----------

TITOLO	CONTENUTI DIGITALI	
<b>COMPETENZA</b>	<p><b>COMPETENZA DIGITALE</b>  <b>Competenza europea: DIGITALE</b>  La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p><b>Competenza di indirizzo</b>  Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</p> <p><b>Competenza di educazione civica</b>  Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p> <p><b>DIGITALE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. È consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano</li> <li>2. Sa utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>3. Sa cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.</li> </ol>	
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p>Conoscenze: Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati. Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria audiovisiva.</p> <p>Contenuti: Individuazione dell'oggetto/tema. Briefing. Individuazione dei target. Progetto generale e storyboard. Ripresa.</p>	<p><b>IN DAD</b></p> <p>Conoscenze: Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria audiovisiva.</p> <p>Contenuti: Individuazione dell'oggetto/tema. Briefing. Individuazione dei target. Progetto generale e storyboard. Ripresa.</p>

<b>TEMPI</b>	marzo/giugno	
<b>METODOLOGIA</b>	<b>IN PRESENZA</b> Lezioni frontali, lezione partecipata, schede di sintesi, supporti audiovisivi, lavoro di ricerca di gruppo, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.	<b>IN DAD</b> Lezioni in videoconferenza, supporti audiovisivi e materiale di supporto di sintesi, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.
<b>TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA</b> <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	<b>IN PRESENZA</b> Produzione di audiovisivi, prove semistrutturate	<b>IN DAD</b> Produzione di audiovisivi con smartphone, prove semistrutturate
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione e gestione dei processi	