

## Anno scolastico 2022/23

NOME DONATELLA COGNOME BONACCORSI E LUCA DI MAGGIO (ITP)

DISCIPLINA PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

CLASSE 3 SEZIONE B INDIRIZZO TECNICO DELLA GRAFICA E COMUNICAZIONE

Data: **da compilare entro il 15/11/2022 ed inviare ad [archivio@polobianciardigrosseto.it](mailto:archivio@polobianciardigrosseto.it)**

### PIANO INDIVIDUALE DI LAVORO parte seconda:

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

<b>MODULO N. 1</b>		
<b>TITOLO</b>	<b>LA COMUNICAZIONE: STORIA ED EVOLUZIONE</b>	
<b>COMPETENZA</b>	<b>Competenza di indirizzo: SUPPORTI CARTACEI</b> Realizzare i supporti cartacei necessari alle diverse forme di comunicazione	
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<b>IN PRESENZA</b>  Conoscenze: Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo. Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. Metodi e criteri di composizione grafico-visiva  Contenuti: Evoluzione storica del design grafico. Storia della comunicazione attraverso il linguaggio grafico e audiovisivo. Dalla seconda metà dell'Ottocento a Novecento: la trasformazione del linguaggio grafico anche in relazione alle arti visive. Analisi di manifesti, marchi, spot pubblicitari, che hanno caratterizzato le diverse epoche storiche. Psicologia e percezione dei colori . Colori e spazio - la dimensione del colore (tonalità, chiarezza, saturazione) - il colore nelle immagini digitali.	<b>IN DAD</b>  Conoscenze: Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo. Psicologia, percezione dei colori e applicazioni. Metodi e criteri di composizione grafico-visiva  Contenuti: Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo. Storia della comunicazione attraverso il linguaggio grafico e audiovisivo. Dalla seconda metà dell'Ottocento a Novecento: la trasformazione del linguaggio grafico anche in relazione alle arti visive. Analisi di manifesti, marchi, spot pubblicitari, che hanno caratterizzato le diverse epoche storiche. Psicologia e percezione dei colori . Colori e spazio - la dimensione del colore (tonalità, chiarezza, saturazione) - il colore nelle immagini digitali

<b>TEMPI</b>	Indicare Mesi Durante tutto l'anno	
<b>METODOLOGIA</b>	<b>IN PRESENZA</b> Lezione frontale, attività pratica in laboratorio  Con l'impiego di strumenti hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.	<b>IN DAD</b> Lezione in video conferenza con materiale di supporto, attività pratica o con pacchetti Adobe e/o manuale Con l'impiego di strumenti hardware e software (pacchetto Adobe o software sostitutivi open source GIMP e InkSkape (sostituibile eventualmente con lavoro realizzato manualmente), supporti audiovisivi.
<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> SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico.	<b>IN DAD</b> SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione	

<b>MODULO N.2</b>	<b>METODI E CRITERI DI COMPOSIZIONE GRAFICO-VISIVA</b>
<b>TITOLO</b>	
<b>COMPETENZA</b>	<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

	<p>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>AMBIENTE:</b></p> <p><b>Competenza di educazione civica</b> Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità</p> <p><b>Competenza di indirizzo: PROGETTAZIONE COMUNICAZIONE</b> Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p>IN PRESENZA</p> <p>Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi.</p> <p>Contenuti: Gli elementi di base del design grafico. La comunicazione attraverso il prodotto: dal marchio alle varie tipologie di prodotti di comunicazione a stampa.. La composizione grafica e le griglie di impaginazione. Lettering e tipometria. L'immagine. La metodologia progettuale (realizzazione di marchi/manifesto/locandina con software dedicati). Applicazioni dei software dedicati vettoriale, bitmap e di impaginazione.</p>	<p>IN DAD</p> <p>Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi.</p> <p>Contenuti: Gli elementi di base del design grafico. La comunicazione attraverso il prodotto: dal marchio alle varie tipologie di prodotti di comunicazione a stampa.. La composizione grafica e le griglie di impaginazione. Lettering e tipometria. L'immagine. La metodologia progettuale. Realizzazione di marchi/manifesto/locandina con software dedicati. Applicazioni dei software dedicati vettoriale, bitmap e di impaginazione (sostituibile eventualmente con lavoro realizzato manualmente).</p>

<b>TEMPI</b>	Indicare Mesi Novembre/febbraio	
<b>METODOLOGIA</b>	<b>IN PRESENZA</b> Lezione frontale, attività pratica in laboratorio  hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.	<b>IN DAD</b> <b>SCRITTO-GRAFICA:</b> Realizzazione di un prodotto grafico.
<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> <b>SCRITTO-GRAFICA:</b> Realizzazione di un prodotto grafico.	<b>IN DAD</b> <b>SCRITTO-GRAFICA:</b> Realizzazione di un prodotto grafico.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione	

<b>MODULO N. 3</b>	<b>L' ITER PROGETTUALE E LA RELAZIONE TECNICA</b>	
<b>TITOLO</b>		
<b>COMPETENZA</b>	<b>RELAZIONI TECNICHE</b> <b>Competenza di indirizzo</b> Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali <b>PACCHETTI INFORMATICI</b> <b>Competenza di indirizzo:</b> Utilizzare pacchetti informatici dedicati	
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<b>IN PRESENZA</b> Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bidimensionale. Software di grafica computerizzata (Adobe Photoshop e Illustrator). Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali. Norme sulla sicurezza  Contenuti: Fasi della progettazione grafica: dalla ricerca e raccolta dei dati alla verifica. Rapporto tra comunicazione e mass media. La relazione tecnica e sua stesura.	<b>IN DAD</b> Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bidimensionale. Software di grafica computerizzata (Adobe Photoshop e Illustrator). Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali. Norme sulla sicurezza  Contenuti: Fasi della progettazione grafica: dalla ricerca e raccolta dei dati alla verifica. Rapporto tra comunicazione e mass media. La relazione tecnica e sua stesura.

<b>TEMPI</b>	Indicare Mesi marzo/maggio	
<b>METODOLOGIA</b>	<p><b>IN PRESENZA</b> Lezione frontale, attività pratica in laboratorio</p> <p>hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.</p>	<p><b>IN DAD</b> Lezione in video conferenza con materiale di supporto, attività pratica o con pacchetti Adobe e/o manuale</p> <p>Con l'impiego di strumenti hardware e software (pacchetto Adobe o software sostitutivi open source GIMP e InkSkape) sostituibile eventualmente con lavoro realizzato manualmente), supporti audiovisivi.</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><b>IN PRESENZA</b> SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico.</p>	<p><b>IN DAD</b> SCRITTO-GRAFICA: Realizzazione di un prodotto grafico.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione	