

## Anno scolastico 2022/23

NOME COGNOME **MARCELLA MATERAZZI**

DISCIPLINA **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

CLASSE 4 SEZIONE A INDIRIZZO TECNICO GRAFICO

Data: **15-11-2022**

### 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>I PRODOTTI MULTIMEDIALI</b>	
<b>COMPETENZA</b>	<b>Competenza di indirizzo: COMUNICAZIONE GRAFICA</b> Progettare e gestire la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti  <b>Competenza di indirizzo: PRODOTTI MULTIMEDIALI</b> Realizzare prodotti multimediali	
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<b>IN PRESENZA</b>  Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.  Contenuti: Nozioni base per la composizione grafica bidimensionale, tridimensionale finalizzata alla promozione pubblicitaria multisoggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica.	<b>IN DAD</b>  Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.  Contenuti: Nozioni base per la composizione grafica bidimensionale, tridimensionale finalizzata alla promozione pubblicitaria multisoggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica.

<b>TEMPI</b>	<b>Mesi</b> settembre/novembre	
<b>METODOLOGIA</b>	<b>IN PRESENZA</b> Lezione frontale, attività pratica in laboratorio, hardware e software, supporti audiovisivi.	<b>IN DAD</b> Videoconferenze con piattaforma Google Meet, supporto, per scambi materiali della piattaforma Google Classroom e Registro elettronico.
<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>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione	

<b>MODULO N. 2</b>	<b>ANIMAZIONE GRAFICA</b>
<b>TITOLO</b>	
<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 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>

<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<p><b>IN PRESENZA</b>          Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Software di animazione computerizzata. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.</p> <p>Contenuti: Introduzione ai formati video e fps, progettazione per animazione grafica, realizzazione animazione grafica (After Effects)</p>	<p><b>IN DAD</b>          Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale. Software di animazione computerizzata. Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi. Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.</p> <p>Contenuti: : Introduzione ai formati video e fps, progettazione per animazione grafica, realizzazione animazione grafica (con software free valutati al momento tipo Inkscape, Gimp, DaVinci Resolve)</p>
<b>TEMPI</b>	<b>Mesi</b> novembre/febbraio	
<b>METODOLOGIA</b>	<p><b>IN PRESENZA</b>          Lezione frontale, attività pratica in laboratorio</p> <p>hardware e software, supporti audiovisivi.</p>	<p><b>IN DAD</b>          Videoconferenze con piattaforma Google Meet, supporto, per scambi materiali della piattaforma Google Classroom e Registro elettronico.</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>          Realizzazione di un'animazione grafica dopo una fase di progettazione</p>	<p><b>IN DAD</b>  <b>IN PRESENZA</b>          Realizzazione di un'animazione grafica dopo una fase di progettazione</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione	

<b>MODULO N. 3</b> <b>TITOLO</b>	<b>IL PACKAGING</b>
-------------------------------------	---------------------

<b>COMPETENZA</b>	<b>Competenza di indirizzo: GESTIONE PROGETTI</b>  Identificare e applicare le metodologie e le tecniche per la gestione di progetti	
<b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b>	<b>IN PRESENZA</b> Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bidimensionale. Software di grafica computerizzata (Photoshop, Illustrator, In-design). 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: IL PACKAGING. Realizzazione bidimensionale (Adobe Illustrator, Photoshop)	<b>IN DAD</b> Conoscenze: Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bidimensionale. Software libero di grafica computerizzata (gimp, inkscape, scribus). 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: IL PACKAGING. Realizzazione bidimensionale (Inkscape e Gimp)
<b>TEMPI</b>	<b>Mesi</b> marzo/giugno	
<b>METODOLOGIA</b>	<b>IN PRESENZA</b> Lezione frontale, attività pratica in laboratorio  hardware e software (Adobe Illustrator, Photoshop), supporti audiovisivi, tavolo luminoso.	<b>IN DAD</b> Videoconferenze con piattaforma Google Meet, supporto, per scambi materiali della piattaforma Google Classroom e Registro elettronico.
<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> Realizzazione di un modello packaging dopo una fase di progettazione	<b>IN PRESENZA</b> Realizzazione di modello packaging dopo una fase di progettazione
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Laboratori Tecnici e Tecnologie dei processi di produzione	