

Anno scolastico 2022/23

NOME DONATELLA COGNOME BONACCORSI E LUCA DI MAGGIO (ITP)

DISCIPLINA PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

CLASSE 5 SEZIONE B INDIRIZZO TECNICO DELLA GRAFICA E COMUNICAZIONE

Data: **da compilare entro il 15/11/2022 ed inviare ad archivio@polobianciardigrosseto.it**

PIANO INDIVIDUALE DI LAVORO parte seconda:

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

MODULO N.1	LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE	
TITOLO		
COMPETENZA	IMPRENDITORIALITÀ' Competenza imprenditoriale 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. Competenza di educazione civica 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.	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	IN PRESENZA 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. Contenuti: Concetti generali e obiettivi. Individuazione dei target. Creatività: copy e visual. Produzione di materiali coordinati. Declinazione per i diversi media. Relazione tecnica.	IN DAD 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. Contenuti: Concetti generali e obiettivi. Individuazione dei target.

		<p>Creatività: copy e visual. Produzione di materiali coordinati. Declinazione per i diversi media. Relazione tecnica.</p>
TEMPI	<p>Mesi Settembre/ottobre</p>	
METODOLOGIA	<p>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, visite aziende grafiche</p>	<p>IN DAD 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>
<p>TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i></p>	<p>IN PRESENZA Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche</p>	<p>IN DAD Esercitazioni grafiche, relazioni tecniche</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	<p>Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione dei processi</p>	

MODULO N.2	STAND ESPOSITIVI- PROMOZIONE DI EVENTI- MOSTRE
TITOLO	
COMPETENZA	<p>IMPRENDITORIALITÀ'</p> <p>Competenza imprenditoriale 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</p>

	<p>modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p> <p>Competenza educazione civica 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>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<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. 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>IN DAD</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>

TEMPI	Mesi Novembre/dicembre	
METODOLOGIA	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.
TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <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
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione dei processi	

MODULO N.3		
TITOLO	SVILUPPO DI CONTENUTI PER IL WEB: I LINGUAGGI FONDAMENTALI	
COMPETENZA	<p>IMPRENDITORIALITÀ</p> <p>Competenza imprenditoriale 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>Competenza educazione civica 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>Competenza di indirizzo: WEB</p> <p>Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web <i>Indicare la competenza prevista nella programmazione comune per questo modulo</i></p>	

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<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>
TEMPI	<p>Mesi</p> <p>Gennaio/febbraio</p>	
METODOLOGIA	<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>
<p>TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i></p>	<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>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	<p>Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione dei processi</p>	

MODULO N.4	CONTENUTI DIGITALI
TITOLO	
COMPETENZA	<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Competenza europea: DIGITALE</p> <p>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>

	<p>cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p> <p>Competenza di indirizzo 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>Competenza di educazione civica Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p> <p><i>Indicare la competenza prevista nella programmazione comune per questo modulo</i></p>	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>IN PRESENZA 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>IN DAD 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>
TEMPI	<p>Mesi Marzo/Giugno</p>	
METODOLOGIA	<p>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.</p>	<p>IN DAD Lezioni in videoconferenza, supporti audiovisivi e materiale di supporto di sintesi, lavoro di analisi di alcuni esempi e casi, attività di progetto.</p>
TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	<p>IN PRESENZA Produzione di audiovisivi, prove semistrutturate</p>	<p>IN DAD Produzione di audiovisivi con smartphone, prove semistrutturate</p>
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	<p>Laboratori Tecnici, Tecnologie dei processi di produzione e Organizzazione dei processi</p>	