



\ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

“Enzo Anselmo Ferrari”

**ITIS (SEZ. ASSOCIATA) – IPSIA (SEZ. ASSOCIATA) – IPSIA (CORSO
SERALE)**

**Via Monte Grappa n° 1 - 20900 MONZA (MB)
C.F. 94631900159 Codice Univoco Ufficio: UFRXIT**



PROGRAMMAZIONE ITIS

Grafica e Comunicazione 2021/22

Alemanno Vittoria

Coppola Teodoro

**LABORATORI TECNICI
3GCA**

Presentazione:

Sviluppo cronologico :

- 1[^] quadrimestre
- 2[^] quadrimestre
- Trasversale per tutto l'anno scolastico

Livello :

- o accoglienza/ raccordo anno precedente
- o sviluppo

Verifica:

- o Quesiti aperti
- o Quesiti a risposta chiusa multipla
- o Progetto/disegno/produzione
- o Prova orale

Descrizione schematica dello sviluppo del modulo :

BREVE STORIA DELLA FOTOGRAFIA E DEL CINEMA

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del modulo)	Metodologia (da definire coerentemente alle scelte di contenuto e abilità)	Tempi (ore previste per lezione e verifica)
❖ Lo studente è in grado di conoscere le origini e lo sviluppo della fotografia e del cinema, dall'analogico al digitale.	▪ l'allievo è in grado di analizzare le varie fasi della storia della fotografia e del cinema.	✓ L'alunno conosce le motivazioni che portano alla nascita della fotografia e del cinema; conosce gli artefici delle loro invenzioni.	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni laboratoriali in compresenza col docente ITP. • Dispense predisposte dall'insegnante, materiale online(video) • libro di riferimento: "CLICK & NET", i primi due capitoli. 	*

CAPITOLO 1. FARE GRAFICA

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del modulo)	Metodologia (da definire coerentemente alle scelte di contenuto e abilità)	Tempi (ore previste per lezione e verifica)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ l'alunno deve saper utilizzare gli strumenti della progettazione; ❖ l'alunno deve conoscere le radici storiche e le linee di sviluppo nei vari ambiti della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lo studente deve comprendere il metodo progettuale e come va utilizzato; ▪ lo studente deve utilizzare gli strumenti della progettazione in vari contesti. ▪ pianificare la sequenza di sviluppo di un progetto. ▪ problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ l'allievo conosce la figura del grafico e quali sono i suoi compiti e responsabilità; ✓ l'allievo conosce le varie fasi operative e le tecniche. 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni laboratoriali in compresenza col docente ITP. • Dispense predisposte dall'insegnante, materiale online(video) • libri di riferimento: "gli strumenti del grafico" e "gli occhi del grafico" 	*

CAPITOLO 2. BASIC DESIGN

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del modulo)	Metodologia (da definire coerentemente alle scelte di contenuto e abilità)	Tempi (ore previste per lezione e verifica)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ L'allievo individua le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione e produzione dei singoli prodotti grafici, per ottimizzare i risultati e i tempi; ❖ applica le teorie del colore nel contesto progettuale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lo studente utilizza gli strumenti più idonei per la produzione di oggetti grafici; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'alunno conosce le proprietà offerte dai diversi software di produzione; ✓ conosce i principi della composizione visiva; ✓ conosce la teoria del colore; 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni laboratoriali in compresenza col docente ITP. • Dispense predisposte dall'insegnante, materiale online(video) • libri di riferimento: "gli strumenti del grafico" e "gli occhi del grafico" 	*

CAPITOLO 3. STORIA E STILI

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del modulo)	Metodologia (da definire coerentemente alle scelte di contenuto e abilità)	Tempi (ore previste per lezione e verifica)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lo studente applica uno stile predefinito ad un artefatto grafico; ❖ sceglie consapevolmente un carattere per le sue connotazioni storiche; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lo studente utilizza strumenti tradizionali e digitali per conseguire obiettivi prefissati nella realizzazione di artefatti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ l'allievo sa riconoscere uno stile grafico; ✓ sa individuare e contestualizzare attraverso la ricerca le origini storiche di un carattere del design; 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni laboratoriali in compresenza col docente ITP. • Dispense predisposte dall'insegnante, materiale online(video) • libri di riferimento: "gli strumenti del grafico" 	*

CAPITOLO 4. LE IMMAGINI

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del modulo)	Metodologia (da definire coerentemente alle scelte di contenuto e abilità)	Tempi (ore previste per lezione e verifica)

<ul style="list-style-type: none"> ❖ lo studente produce una presentazione di lavoro finale che soddisfi le richieste del brief; ❖ lo studente conosce i fondamentali per creare un fotoritocco attraverso i vari software usati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ l'alunno padroneggia le tecniche informatiche nella produzione del disegno vettoriale e del disegno bitmap. ▪ usare il disegno come mezzo di comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ lo studente sa scegliere gli strumenti adatti alla realizzazione delle immagini; ✓ l'alunno conosce e gestisce i vari motori di ricerca in base alle esigenze specifiche del prodotto; 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni laboratoriali in compresenza col docente ITP. • Dispense predisposte dall'insegnante, materiale online(video) • libri di riferimento: "gli strumenti del grafico" e "gli occhi del grafico" 	*
--	--	---	---	---

CAPITOLO 5. I CARATTERI

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del modulo)	Metodologia (da definire coerentemente alle scelte di contenuto e abilità)	Tempi (ore previste per lezione e verifica)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ l'allievo progetta automaticamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata, usando testo e immagini integrate 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ l'alunno applica le regole della videoscrittura; ▪ crea ed elabora layout complessi; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ dimostra padronanza nelle tecniche e procedure specifiche; ✓ utilizza e gestisce in autonomia i motori di ricerca adibiti 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni laboratoriali in compresenza col docente ITP. • Dispense predisposte dall'insegnante, materiale online(video) • libri di riferimento: "gli strumenti del grafico" e "gli occhi del grafico" 	*

CAPITOLO 6. LA COMPOSIZIONE

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del modulo)	Metodologia (da definire coerentemente alle scelte di contenuto e abilità)	Tempi (ore previste per lezione e verifica)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ l'alunno sa produrre un progetto di impaginazione motivando le scelte progettuali in base alle richieste del brief; ❖ disegna in forma digitale i layout per i diversi artefatti grafici, usando griglie e strutturando gerarchicamente le informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ l'allievo usa le varie tecniche e le varie procedure di impaginazione di testi e immagini; ▪ uso dei software dedicati; ▪ autonomia e padronanza, e lavoro in team; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ lo studente conosce le regole di composizione della pagina e la nomenclatura; 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni laboratoriali in compresenza col docente ITP. • Dispense predisposte dall'insegnante, materiale online(video) • libri di riferimento: "gli strumenti del grafico" e "gli occhi del grafico" 	*

OBIETTIVI MINIMI (da definire soprattutto per studenti DSA e DVA con programma semplificato ma equipollente, cioè non differenziato)

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del modulo)	Metodologia (da definire coerentemente alle scelte di contenuto e abilità)	Tempi (ore previste per lezione e verifica)
❖ lo studente sa utilizzare gli strumenti più idonei per la realizzazione di un prodotto grafico;	▪ conosce l'utilizzo dei diversi software di produzione grafica;	✓ l'alunno riconosce e sa applicare uno stile grafico;	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni frontali con materiali forniti dal docente; • interrogazioni programmate, e metodologia delle stesse concordate con l'alunno e con il docente di sostegno, qualora fosse affiancato. 	*

- Lo studente apprende i vari stili grafici nella storia;
- lo studente elaborerà immagini in vettoriale e bitmap ;
- Lo studente elaborerà progetti grafici di difficoltà graduale.
- Verrà potenziata la potenzialità la capacità del problem solving dello studente

Alemanno Vittoria _____

Coppola Teodoro _____