



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 GRAFICA E COMUNICAZIONE

2021/22

Alemanno Vittoria

Coppola Teodoro

**PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE
3GCA**

Presentazione:

Sviluppo cronologico :

- o 1[^] quadrimestre
- o 2[^] quadrimestre
- o 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 :

MODULO 1: LA MULTIMEDIALITA': CONCETTI FONDAMENTALI

Competenze (da profili in uscita – indicazioni nazionali e PTOF)	Abilità	Conoscenze (da selezionare in base al tema del emodulo)	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 sviluppa le capacità di cogliere i nessi relazionali tra i diversi mezzi e strumenti ❖ lo studente impara la gestione e l'uso dei vari software 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno è in grado di analizzare gli elementi o fondamentali della multimedialità ▪ è in grado di organizzare la fase progettuale di un prodotto finito 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lo studente conosce il concetto di medium analogico e digitale, il significato di strumento e prodotto multimediale ✓ conosce il linguaggio e le tecniche per progettare un prodotto finito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali e laboratoriali in compresenza con il docente tecnico pratico. 	*

MODULO 2. MULTIMEDIALITÀ: STORIA DEI LINGUAGGI

UDA 2.1. Dalla scrittura alla tipografia: cenni storici

UDA 2.2. Il graphic design: cenni storici

UDA 2.3. Cinema, audiovisivi e animazione: cenni storici

UDA 2.4. Dall'ipertestualità al web: cenni storici

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 è in grado di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • l'alunno è capace di analizzare le diverse realtà evolutive e di coglierne le connessioni 	<ul style="list-style-type: none"> • lo studente conosce le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni frontali in compresenza col docente ITP 	*

MODULO 3 PIANIFICAZIONE E SVILUPPO DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

UDA 3.1. Le figure professionali

UDA 3.2 dal Brief alla proposta creativa

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 è in grado di individuare le diverse funzioni svolte dalle singole professionalità che compongono il team di progetto e di riconoscere le finalità dell'attività di analisi di un Brief ❖ lo studente è in grado di gestire e organizzare i vari software adibiti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno è capace di cogliere i principali aspetti del Brief collocandoli in un'attività di pianificazione in team ▪ è capace di realizzare un prodotto visivo completo seguendo tutte le linee guida di base 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lo studente conosce la struttura della collaborazione in rete e le attività legate all'analisi del Brief ✓ conosce le tecniche e gli strumenti della progettazione del prodotto finito 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lezioni frontali, e laboratoriali in compresenza con il docente tecnico pratico. 	*

MODULO 4. IL METODO PROGETTUALE

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 è in grado di applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche in funzione di un progetto finale. Organizza il proprio lavoro con metodo e creatività considerando non solo le scelte tecniche ma anche i tempi di realizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno è in grado di applicare un metodo progettuale per un lavoro autonomo e personalizzato 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lo studente conosce le fasi operative del progetto, la terminologia tecnica, gli strumenti e le tecniche creative per un metodo di lavoro finalizzato e logico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lezioni frontali, e laboratoriali in compresenza con il docente tecnico pratico. 	*

MODULO 5. DALLA COMPOSIZIONE ALL'IMPAGINAZIONE GRAFICA

UDA 5.1. Le regole compositive

UDA 5.2. Le regole impaginative

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 costruisce figure e composizioni utilizzando i principi della configurazione visiva. Utilizza le gabbie impaginative nei diversi formati secondo le strategie operative❖ l'alunno utilizza i vari software per la progettazione	<ul style="list-style-type: none">▪ L'alunno applica e utilizza le gabbie e i sistemi di impaginazione in situazioni complesse e in ambiti diversi da quelli disciplinari. Presenta le soluzioni progettuali dimostrando flessibilità ideativa e compositiva. Riorganizza i concetti per una progettazione originale, flessibile e personale▪ l'alunno applica le regolamentazioni di base sfruttando i vari software	<p>✓ Lo studente conosce le regole e gli aspetti compositiva dell'immagine. Conosce i formati della carta più utilizzati nei processi di stampa e nella comunicazione in genere. Conosce la terminologia specifica.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Lezioni frontali, e laboratoriali in presenza con il docente tecnico pratico.	*

CAPITOLO 6.PERCEZIONE E APPLICAZIONE DEL COLORE

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 è in grado di applicare le conoscenze teoriche relative al colore. ❖ realizza contrasti e armonie di colori in base agli effetti cromatici espressivi che si vogliono ottenere 	<ul style="list-style-type: none"> ● l'alunno è in grado di individuare il significato comunicativo del colore per utilizzarlo con padronanza nei messaggi della comunicazione visiva. ● utilizzati colori secondo criteri personali per dare vita al messaggio visivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● lo studente conosce le leggi e le relazioni che legano i diversi colori. ● conosce il sistema additivo e sottrattivo e il significato comunicativo e simbolico dei colori. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lezioni frontali, e laboratoriali in compresenza con il docente tecnico pratico. 	*
--	---	---	--	---

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)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ l'alunno conosce le fasi della realizzazione di un progetto; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ l'alunno è in grado di impaginare un progetto; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ l'alunno riconosce differenze dei media, le evoluzioni storiche della multimedialità 	<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 apprenderà principali concetti legati alle nuove tecnologie digitali.
- Lo studente apprenderà le evoluzioni storiche della multimedialità e le varie figure.
- Lo studente elaborerà progetti grafici di difficoltà graduale.
- Verrà potenziata la potenzialità la capacità del problem solving dello studente

Alemanno Vittoria

Coppola Teodoro

ISS FERRRI - Monza Tel.: 039/2003476 PEO: mbis104001@istruzione.it PEC: mbis104001@pec.istruzione.it