

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

Classe: 5 GCA

Indirizzo: Grafica e Comunicazione

Disciplina: Progettazione Multimediale

Docenti: Cattaneo Alessandro

Presentazione: In questa unità si vogliono fornire allo studente dell'Istituto Tecnico di Grafica e Comunicazione le seguenti competenze ed abilità per individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete; utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.

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 CAMPAGNA PUBBLICITARIA

UDA 1.1 La Comunicazione pubblicitaria

UDA 1.2. Il piano integrato di comunicazione

UDA 1.3. Advertising off-line

UDA 1.4. Le nuove frontiere della comunicazione pubblicitaria

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 capace di progettare campagne pubblicitarie; ❖ coglie le potenzialità comunicative delle diverse forme di comunicazione offline. ❖ l'alunno è in grado di usare i software adibiti in autonomia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lo studente è in grado di analizzare le diverse tipologie di comunicazione pubblicitaria; ▪ coglie gli aspetti funzionali che legano il messaggio agli obiettivi aziendali ▪ realizza un prodotto visivo finito 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ l'allievo conosce le diverse tipologie di comunicazione pubblicitaria; ✓ conosce le forme di comunicazione offline; ✓ conosce le finalità della copy strategy. ✓ è in grado di utilizzare tutti gli strumenti tecnici e software a sua disposizione in autonomia 	<ul style="list-style-type: none"> ● lezioni frontali e in presenza col docente ITP. 	<p style="text-align: center;">*</p>

MODULO 2. PRINCIPI DI PACKAGING DESIGN

UDA 2.1. Packaging: dalla tecnologia al progetto

UDA2.2.Packaging 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"> ❖ Lo studente sviluppa il progetto di design per un prodotto cartotecnico ❖ l'alunno realizza un prodotto finito con l'uso dei software adibiti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ l'allievo è in grado di analizzare le varie tipologie di packaging individuando i diversi elementi compositivi e di impostare correttamente l'attività progettuale ▪ è in grado di creare contenuti per packaging tenendo conto delle regolamentazioni generali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ l'alunno conosce i diversi materiali ed elementi tecnici di base indispensabili nella progettazione di un packaging. ✓ conosce le diverse tecniche e fasi di lavorazione fino all'assemblaggio del packaging 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni frontali e in compresenza col docente ITP. 	<p style="text-align: center;">*</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

MODULO 3. IL PRODOTTO VIDEO: TECNICA E PROGETTO

UDA 3.1. Il prodotto video: tecniche di base

UDA 3.2. Il Prodotto video:tecniche di ripresa e montaggio

UDA 3.3.Videoediting e progettazione

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 realizzare un prodotto video. ❖ conosce le principali azioni base del software adibito 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lo studente opera scelte necessarie alla corretta impostazione del progetto in modo da arrivare alla realizzazione del prodotto finito. ▪ opera e gestisce i file multimediali secondo linee guida 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ l'allievo conosce i diversi elementi tecnici di base indispensabili alla realizzazione del prodotto. ✓ utilizza in autonomia gli strumenti tecnici del prodotto video 	<ul style="list-style-type: none"> • lezioni frontali e in compresenza col docente ITP 	<p style="text-align: center;">*</p>

MODULO 4: PRINCIPI DI ANIMAZIONE DIGITALE

UDA 4.1. Il Prodotto di animazione digitale:tecniche di base

UDA 4.2. Il Prodotto di animazione digitale: tutorial e progettazione

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 analizzare gli aspetti nella realizzazione di un prodotto multimediale legato all'animazione;❖ sperimenta alcuni strumenti digitali.❖ conosce le basi del software adibito	<ul style="list-style-type: none">▪ l'allievo è in grado di operare le scelte necessarie per una corretta impostazione del progetto in modo da arrivare alla realizzazione di progetto finito.▪ è in grado di operare un corretto data managing	<ul style="list-style-type: none">✓ l'alunno conosce i diversi elementi tecnici di base indispensabili alla realizzazione del prodotto;✓ considera tutti gli aspetti progettuali del prodotto animato.	<ul style="list-style-type: none">• lezioni frontali e in presenza col docente ITP	*

MODULO 5. ADVERTISING ONLINE

UDA 5.1. Advertising on-line

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 analizza le diverse forme di advertising on line;❖ l'alunno conosce le linee guida di impaginazione per una pagina web❖ l'alunno conosce le tecniche e le varie tipologie di rappresentazione grafica per una pagina web	<ul style="list-style-type: none">▪ lo studente è in grado di considerare i diversi aspetti che concorrono alla creazione di un sito;▪ è in grado di creare una corretta griglia di impaginazione per una pagina web▪ è in grado di creare, analizzare e gestire elementi grafici e contenuti per un sito web	<ul style="list-style-type: none">✓ l'allievo conosce le forme di comunicazione on line e gli elementi tecnici di base indispensabili alla realizzazione di contenuti, rappresentazioni grafiche frutto d'ingegno ed essenziali per un sito web	<ul style="list-style-type: none">• lezioni frontali e in presenza col docente ITP.	*

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 riconosce i vari tipi di pubblicità e advertising online e offline;	▪ lo studente realizza prodotti artistici visivi frutto d'ingegno	✓ advertising online e offline	<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. ● utilizzo di immagini per chi segue un programma differenziato. 	*

- Lo studente apprende le varie differenze tra i vari tipi di pubblicità;
- Lo studente elabora progetti grafici;
- Verrà potenziata la potenzialità e la capacità del problem solving dello studente.

I docenti

Cattaneo Alessandro _____

Coppola Teodoro _____