

MODELLO DI PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

ISTITUTO IIS “E. FERRARI”

ANNO SCOLASTICO 2024/25

INDIRIZZO GRAFICA E COMUNICAZIONE

CLASSE III SEZIONE TGC

DISCIPLINA LABORATORI TECNICI

DOCENTE PROF.SSA VITULANO ANNA

DOCENTE ITP : PROF.SSA IMPARATO MARIAROSARIA

QUADRO ORARIO (N. 6 ore settimanali nella classe)

1.FINALITA’

Il percorso di grafica offre agli studenti l’opportunità di sviluppare le proprie attitudini artistiche e creative legate al linguaggio visivo con una particolare attenzione ai codici della grafica.

La programmazione di dipartimento prevede una stretta collaborazione tra le Discipline Grafiche e il Laboratorio di Grafica sia per quanto riguarda le procedure progettuali che per le fasi realizzative: le discipline grafiche concorreranno infatti a sviluppare nello studente le conoscenze teoriche, le abilità pratiche, le capacità creative e le competenze necessarie alla progettazione e alla produzione di elaborati grafici, digitali, prototipi e manufatti finiti.

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

PROFILO GENERALE DELLA CLASSE (caratteristiche cognitive, comportamentali, atteggiamento verso la materia, interessi, partecipazione.)

La classe è composta da solo 8 alunni tra cui 4 maschi tra cui un diversamente abile e 4 femmine, Il gruppo-classe è abbastanza scolarizzato e responsabili, anche se in alcuni casi risultano vivaci, ma sempre rispettosi nei riguardi del docente.

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:

- ☐ griglie, questionari conoscitivi, test socio-metrici
(se sì, specificare quali).....
- ☒ tecniche di osservazione
- ☒ colloqui con gli alunni

- ☒ colloqui con le famiglie
☐ colloqui con gli insegnanti della scuola secondaria di I grado

LIVELLI DI PROFITTO

DISCIPLINA D'INSEGNAMENTO Laboratori tecnici	LIVELLO BASSO (voti inferiori alla sufficienza)	LIVELLO MEDIO (voti 6-7)	LIVELLO ALTO (voti 8-9-10)
	_____	_____	_____
	N. Alunni..... (%).....	N. Alunni 5 (%).....	N. Alunni 2 (%).....

PROVE UTILIZZATE PER LA RILEVAZIONE DEI REQUISITI INIZIALI:
prove pratiche (elaborati grafici)

3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: _____

Competenze disciplinari <i>Obiettivi generali di competenza della disciplina definiti all'interno dei Gruppi Disciplinari</i>	<i>Saper affrontare le esercitazioni grafiche scolastiche ed PCTO in modo congruente con le caratteristiche del graphic designer.</i>
	<i>Saper risolvere il problema dato realizzando un progetto completo.</i>
	<i>. Produrre immagini conoscendo il valore comunicativo degli elementi usati e scegliendo la tecnica appropriata in relazione al fine comunicativo.</i>

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

COMPETENZE	ABILITA'/CAPACITA'	CONOSCENZE
individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per	Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore.	<i>Conoscere i termini e i fondamenti della ricerca visiva. La visualizzazione delle idee. I principi della composizione nello spazio.</i>
intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento	Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici ed rielaborarli	<i>. L'identificazione di caratteri stilistici. I fondamenti del colore: terminologia, leggibilità, contrasto, armonia, associazione. Il colore come informazione.</i>
identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti	per la realizzazione di composizioni grafiche.	<i>Conoscere le teorie del colore. Conoscere, comprendere il linguaggio specialistico</i>

4. CONTENUTI DEL PROGRAMMA

(E' possibile esporli anche per moduli ed unità didattiche, indicando i rispettivi tempi di realizzazione. Specificare eventuali approfondimenti)

UD 1 FONDAMENTI DI GRAFICA VETTORIALE:

introduzione: barra degli strumenti

- Menù a tendina, menu a comparsa
- I pittogrammi fondamentali
- La tavolozza dei colori e relativi pantoni
- il sistema relativo
- il sistema assoluto
- La griglia e la parametrizzazione
- La campitura
- La maschera e utilizzo del mouse
- La settorializzazione basilare
- Manifesto 1, 2, 3 e tavole tecniche (pantoni,font e griglie tecniche)
- Manifesto 4,5,6 e tavole tecniche (pantoni,font e griglie tecniche)
- Il volantino
- Il manifesto
- Il biglietto da visita

UD2 LINGUAGGI GRAFICI:

- Creazione di un marchio
- Versione positiva colore
- Versione negativa colore
- Prove di riduzione
 - Il biglietto da visita
 - La carta intestata
 - L'editoria
- I gadget aziendali

UD3 IL METODO

PROGETTUALE:

- Marchio e visual identity
- La progettazione :regole basilari
- Lo sviluppo del marchio
- La busta
- Il biglietto da visita o commerciale
- Corporate identity e corporate image
- Progetti grafici realizzati utilizzando i software del pacchetto adobe.
- L'annuncio pubblicitario
- Gli elementi dell'annuncio
- Composizioni e funzioni comunicative
- La composizione del messaggio: tensioni e forze visive
- Le funzioni del messaggio visivo
- Progetti grafici realizzati utilizzando i software del pacchetto adobe.
- L'affissione
- Il manifesto
- La progettazione
- Stampa e distribuzione
- La locandina

UD4.

PROGETTAZIONE GRAFICA:

MARCHIO E VISUAL IDENTITY:

- La progettazione: regole basilari
- Corporate identity e corporate image
- Manuale di visual identity
- Esercizi
- Progetti grafici realizzati utilizzando i software del pacchetto adobe
- L'annuncio pubblicitario
 - Gli elementi dell'annuncio
- Composizione e funzioni comunicative

5. MODULI INTERIDISCIPLINARI che concorrono alla personalizzazione degli apprendimenti
(Tra discipline dello stesso asse o di assi diversi)
Eventuali collegamenti tra le discipline di Italiano e Inglese

6. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

Cogliere l'importanza dell'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese per rispondere ai propri doveri di cittadino ed esercitare con consapevolezza i propri diritti politici a livello territoriale e nazionale.

Prendere coscienza delle situazioni e delle forme di disagio giovanile e adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale. Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità.

Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica

7. METODOLOGIE

Lezione frontale; lezione interattiva; lezione multimediale; *cooperative learning*, lavori individuali e di gruppo.

8. STRUMENTI DIDATTICI

- a) Testi adottati:
- b) Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento:
- c) Attrezzature e spazi didattici utilizzati:
- d) Altro:

9. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
Prove scritte Prove orali X Prove pratiche	N. verifiche sommative previste per il I quadrimestre ed il II quadrimestre 8 prove pratiche per il primo quadrimestre e 10 per il secondo quadrimestre.
MODALITÀ DI RECUPERO	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">● Recupero curricolare: <p>I voti andranno dall'1 al 10 e saranno assegnati anche i mezzi voti. Saranno valutati: La conoscenza dei contenuti L'applicazione di concetti regole, tecniche e procedure La coerenza e correttezza di esecuzione L'utilizzo di strategie risolutive</p>	<ul style="list-style-type: none">● <i>Cooperative learning</i> (lavoro collettivo guidato ed autonomo)● Lezione interattiva● <i>Problem solving</i>● Lezione multimediale● Schede e mappe concettuali
	Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze Attività di potenziamento delle conoscenze/abilità/competenze, con metodologie <i>peer to peer</i> e <i>flipped classroom</i>

Il Docente

prof.ssa Anna Vitulano

